



ANKARA
HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

**SİMÜLASYON KURAMI ÜZERİNDEN DİJİTAL
GERÇEKLİĞE SİNEMATİK BİR BAKIŞ: “HER” FİLMİ
VE “BLACK MIRROR-HANG THE DJ” ÖRNEĞİ**

Deniz ERİŞİR

Prof. Dr. Ayşe Elif EMRE KAYA

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
RADYO, SİNEMA VE TELEVİZYON ANABİLİM DALI**

TEMMUZ 2022



**SİMÜLASYON KURAMI ÜZERİNDEN DİJİTAL GERÇEKLİĞE
SİNEMATİK BİR BAKIŞ: “HER” FİLMİ VE “BLACK MIRROR-
HANG THE DJ” ÖRNEĞİ**

Deniz ERİŞİR

YÜKSEK LİSANS TEZİ

RADYO, SİNEMA VE TELEVİZYON ANABİLİM DALI

ANKARA HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

TEMMUZ 2022

ETİK BEYAN

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında; tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, tez çalışmasında yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı, bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu, bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

Deniz ERİŞİR

20/07/2022

SİMÜLASYON KURAMI ÜZERİNDEN DİJİTAL GERÇEKLİĞE SİNEMATİK BİR
BAKIŞ: “HER” FİLMİ VE “BLACK MIRROR-HANG THE DJ” ÖRNEĞİ

Yüksek Lisans Tezi

Deniz ERİŞİR

ANKARA HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

Temmuz 2022

ÖZET

Sinemanın insan üzerinde oluşturduğu etki ve bu etkinin ortaya çıkardığı duyguların gerçek olduğu düşüncesi üzerinden, her bir görsel sanat eserinin de kendi başına bir gerçeklik sembolü, illüstrasyonu olduğu söylenebilir. Bunun ötesinde ortaya çıkan eserin kendisi de gerçektir. Peki, bu gerçekliği hayal eden izleyici mi oluşturmaktadır? Bu soruya cevap olarak; sinemanın hali hazırda kurgusal bir gerçeklik ortaya çıkarması sebebiyle: Sinema gerçekliğin yeniden inşasının temel parçalarından biridir denilebilir. Baudrillard simülasyonu; yapay bir şekilde yeniden üretilen gerçeklik olarak tanımlamıştır. Buna ek olarak, teknolojinin hüküm sürdüğü simülatik evrenlerde, simüle edilmiş insanların yeni medeniyetler kurduğunu da söylemektedir. Bu tür evrenlerde soğuk veya sıcak; görsel iletişim araçları gerçekliğin ve algının yok olmasına sebep olarak, insanları idaresi altına almaktadır. Bu çalışmada, sinematik bir yaklaşım çerçevesinde “HER” filmi ve “BLACK MIRROR-HANG THE DJ” dizisi örnekleri üzerinden, yaşadığımız dünyayı simülasyon kuramı merkezinde değerlendirip yaratıcı bir bakış açısı sunarak, gerçek ve simülasyon arasındaki ince çizgide kalan insanın gerçeklik algısı üzerinden sinematik, felsefi ve simülatik bir yaklaşımla yaşadığı paradokslar; betimsel analiz yöntemi kullanılarak ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır. Simülasyon öğelerini barındıran örnekler incelendiğinde; sinematik evren sayesinde, insani duyguların beslenerek oluşturulduğu simülatik evrenler içinde, kişilerin de kendisini o evrende hissetmesini sağlayarak; sinematik evreni, şu anda içinde yaşanılan evrenmiş gibi bir simülasyona çevirdiği savı ortaya çıkmıştır. İncelenen yapımlarda kullanılan uygulamaların çok yakın benzerlerini bugün kullanmamız, her geçen gün dijital dünya içinde yalnızlaşılması da bu savı destekleyecek birer kanıttır. Sinemanın oluşturduğu bu simülasyonun, yeniden inşa edilmiş gerçekliğin bir illüstrasyonu olduğu tespit edilmiştir.

Bilim Kodu	: 115702
Anahtar Kelimeler	: Simülasyon, Dijital gerçeklik, Sinema felsefesi, Aşk
Sayfa Adedi	: 126
Tez Danışmanı	: Prof. Dr. Ayşe Elif EMRE KAYA

A CINEMATIC LOOK TO DIGITAL REALITY THROUGH SIMULATION THEORY:
THE CASE OF THE MOVIE “HER” AND “BLACK MIRROR-HANG THE DJ”

M.Sc. Thesis

Deniz ERİŞİR

ANKARA HACI BAYRAM VELİ UNIVERSITY
THE INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES

July 2022

ABSTRACT

It can be said that each visual art work is a symbol of reality, an illustration of its own, based on the effect that cinema has on people and the idea that the emotions created by this effect are real. Beyond that, the result of the artwork itself is real. So, is this reality created by the imagining of audience? In answer to this question; also, because cinema already reveals a fictional reality: It can be said that cinema is one of the basic parts of the reconstruction of reality. Baudrillard defined simulation as; artificially reproduced reality. In addition, he says that in simulative universes where technology prevails, simulated humans establish new civilizations. In such universes cold or hot; visual communication tools cause the destruction of reality, perception and take people under their control. In this study, within the framework of a cinematic approach, through the examples of the movie "HER" and the series "BLACK MIRROR-HANG THE DJ", by evaluating the world we live in, in the center of simulation theory, by presenting a creative perspective, the human being who is on the thin line between reality and simulation, has a cinematic approach through the perception of reality. The paradoxes we experience with a philosophical and simulative approach have been tried to be revealed by using descriptive analysis method. When the examples containing the simulation elements are examined; Thanks to the cinematic universe, we make ourselves feel like we are in that universe within the simulative universes where human emotions are feeding created; the argument has emerged that turned the cinematic universe into a simulation as if it were the universe we live in now. The fact that today we use very closely similar applications used in the movies which have examined, and that we are more and more alone in the digital world every day, are proofs to support this claim. It has been determined that this simulacrum created by the cinema is an illustration of the reconstructed reality.

Science Code : 115702
Key Words : Simulation, Virtual reality, Philoshopy of cinema, Love
Page Number : 126
Supervisor : Professor Ayşe Elif EMRE KAYA

TEŞEKKÜR

İlk olarak çalışmamın her aşamasında yanımda olup, hiç üşenmeden her soruma cevap veren, desteğini hiçbir zaman esirgemeyen ve ne zaman arasam vaktini bana ayırarak çalışmama büyük katkı sağlayan değerli tez danışmanım, hocam Prof. Dr. Ayşe Elif Emre Kaya'ya, simülasyon kuramı ile ilgili tez yazma fikrim ortaya çıktığı günden bu güne tüm süreç boyunca tezimi şekillendirmemde bana yardımcı olan, bilgilerini ve fikirlerini benimle paylaşan arkadaşım Berna Akçağ'a, simülasyon kuramı konusunda ilk kez çalışmama vesile olan ve sinema felsefesi alanında yaptığı çalışmalarından faydalandığım Prof. Dr. Serdar Öztürk'e teşekkürü borç bilirim. Bu güne gelmemde en büyük pay sahibi; sonsuz sevgi ve özverisini benden esirgemeyen annem ve babama, her düştüğüm çıkmazda yanımda olan Fatoş, Hatice ve Tuğrul Küşne kardeşlere, her zaman öz ailem gibi maddi manevi sınırsız desteklerini hissettiğim; Janset Seyhan'a ve Tuğba Arslan Başara'ya daima borçlu kalacağım. Ayrıca, sınıflarında onlardan ders dinlemekten dolayı gurur duyduğum ve daima ufkumu açan tüm lisans ve yüksek lisans hocalarıma, tez yazım sürecinde iş konusunda hiçbir sorun yaşamadan devam etmemi sağlayan çok kıymetli TRT 1 çalışanlarına teşekkür ederim. Son olarak; on yıldır beni hiç yalnız bırakmayan ve her koşulda beni destekleyen, girdiğim her “bu tez bitmez” bunalımında yanımda olup beni düzlüğe çıkaran sevgilim, eşim Rabia Merve Erişir'e; son iki yılda beni uykusuz bıraktığı gecelerde tezimi düşünüp geliştirmemi sağlayan canım kızım Jan Luna Erişir'e sonsuz teşekkürler.

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ÖZET.....	iv
ABSTRACT	v
TEŞEKKÜR.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
RESİMLERİN LİSTESİ	ix
KISALTMALAR	xiii
1. GİRİŞ	1
2. SİMÜLASYON, DİJİTAL GERÇEKLIK VE YAPAY ZEKÂ	9
2.1. Simülasyon Kuramı ve Ortaya Çıkışı.....	11
2.1.1. Simülasyon Kuramının Temel Kavramları	14
2.2. Dijital Gerçeklik ve Yapay Zekâ.....	21
2.2.1. Dijital Gerçeklik.....	22
2.2.2. Yapay Zekâ.....	24
2.3. Gerçeklik ve Hakikat.....	26
2.3.1. Hipergerçeklik.....	27
2.3.2. Gerçekliğin Yeniden İnşası	29
2.4. Gerçeğin Yerini Alan Simülakrlar	31
3. SİNEMA VE SİMÜLASYON.....	35
3.1. Sinema ve Gerçeklik	36
3.2. Sinema ve Felsefe İlişkisi.....	39
3.3. Simülatik Evren ve Algı	44
3.3.1. Simülatik Gerçeklik ve Zaman Algısı	46
3.4. Simüle Edilmiş İnsan.....	48
3.4.1. Aşk ve Sineaşk	50

	Sayfa
3.4.2. Yeni Bir Kavram Olarak “Hiperaşk”	56
4. ARAŞTIRMA	59
4.1. “Her” ve “Black Mirror-Hang The DJ” Örneklerinin İncelenmesi.....	60
4.2. “Her”	60
4.2.1. Simülasyon Öğeleri	63
4.2.2. Dijital Gerçeklik ve Yapay Zekâ Öğeleri.....	70
4.2.3. Hakikat Üzerinde Oluşan Sorunlar.....	74
4.2.4. İnsanın Duygusal Boyutunda Oluşan Sorunlar	80
4.2.5. Simülasyon ve Hakikat Bağlamında Oluşan Sorunlar	88
4.3. “Black Mirror-Hang The DJ”	94
4.3.1. Simülasyon Öğeleri	96
4.3.2. Dijital Gerçeklik ve Yapay Zekâ Öğeleri.....	100
4.3.3. Hakikat Üzerinde Oluşan Sorunlar.....	104
4.3.4. İnsanın Duygusal Boyutunda Oluşan Sorunlar	105
4.3.5. Simülasyon ve Hakikat Bağlamında Oluşan Sorunlar	108
5. TARTIŞMA VE SONUÇ	113
KAYNAKLAR	119
ÖZGEÇMİŞ	125

RESİMLERİN LİSTESİ

Resim	Sayfa
Resim 4.1. “Her” filminin açılış sahnesi, Theodore.....	61
Resim 4.2. Theodore’un çalıştığı mektup yazma şirketi.....	63
Resim 4.3. Theodore arkadaşlık uygulaması kullanıyor	64
Resim 4.4. Theodore’un OS1 ile tanışması.....	64
Resim 4.5. OS1’in kendine Samantha ismini seçmesi.....	65
Resim 4.6. Theodore OS1’in çalışma prensiplerini sorguluyor	65
Resim 4.7. Samantha’nın mektup revizelerinde kullanılması.....	66
Resim 4.8. Theodore’un mektuplarını yazdığı kişileri tanıtması.....	67
Resim 4.9. Theodore, Samantha’yı panayır alanında gezdiriyor	67
Resim 4.10. Theodore, Samantha’yı bir insan gibi hayal ediyor	68
Resim 4.11. Samantha sahilde simülakr oluştururken	68
Resim 4.12. Paul’ün Theodore’u simüle insan olarak açıklaması	69
Resim 4.13. Theodore, yapay zekâların iletişim içinde olduğunu öğreniyor.....	70
Resim 4.14. Yapay zekâ mektup yazma uygulaması.....	71
Resim 4.15. Belirli algoritmalar ile müzik seçen bir uygulama.....	71
Resim 4.16. Bedensel hareketlere senkronize dijital gerçeklik uygulaması	72
Resim 4.17. Yapay zekâyâ sahip işletim sistemi	72
Resim 4.18. OS1’in ileri öğrenme yöntemleri kullanması.....	73
Resim 4.19. OS1’in ileri öğrenme yöntemleri kullanması.....	73
Resim 4.20 OS1’in kendini insan varlığından üstün görmesi.....	74
Resim 4.21. Theodore insan-simülasyon çelişkisine düşüyor	75
Resim 4.22. Amy’nin uyku anındaki özgürlük konulu kısa filmi.....	76
Resim 4.23. Theodore’un OS1’e insan olmadığını hatırlatması	76
Resim 4.24. Theodore’un OS1’i panayırda gezdirmesi	77

Resim	Sayfa
Resim 4.25. OS1'in bir hipergerçekliğe dönüşmesi	77
Resim 4.26. Theodore'un geçmiş deneyimlerine takılı kalması	78
Resim 4.27. Theodore'un yeni gerçekliğe heyecan duyması.....	78
Resim 4.28. Amy'nin hipergerçek ile ilgili soruları	79
Resim 4.29. Theodore'un Samantha'yı bir işletim sistemi olduğu için sevmesi	80
Resim 4.30. OS1'in ileri öğrenme yöntemlerini kullanarak dönüşmesi	80
Resim 4.31. Joselyn'in OS1'in ontolojik durumunu anlamlandıramaması	81
Resim 4.32. Samantha'nın kendine kopya figürü bulması	82
Resim 4.33. Theodore'un gerçek-simüle insan çatışması.....	83
Resim 4.34. OS1'in sistem güncellemesi yapması	84
Resim 4.35. OS1'in aynı anda farklı kullanıcılar ile iletişimde olması	84
Resim 4.36. OS1'in farklı kullanıcılar ile romantik ilişki yaşaması	85
Resim 4.37. OS1 insani duygular ile ilgili yorum yapıyor	86
Resim 4.38. OS1 kullanımdan kaldırılıyor	87
Resim 4.39. Geçmiş ile yüzleşen Theodore eski eşine mektup yazıyor	87
Resim 4.40. OS1 kendisini bir yazılım değil, insan olarak görmektedir	88
Resim 4.41. Samantha kendi kopya figür yaratarak bir hipergerçek oluşturur.....	89
Resim 4.42. Catherine, Theodore'un gerçeklik ile yüzleşemediğinden bahseder	90
Resim 4.43. Theodore kendisinin de bir simülakr olduğunu fark eder.....	91
Resim 4.44. Samantha, insan varoluşunu deneyimlemek ister	91
Resim 4.45. Samantha kendi gerçekliği ile ilgili şüpheye düşer.....	92
Resim 4.46. Theodore Samantha'nın insan olarak gerçekliğini kabul eder.....	92
Resim 4.47. Theodore gerçek bir insanın hipergerçeğe dönüşmesini kabul edemez.	93
Resim 4.48. Theodore'un somut gerçeklik ile yüzleşmesi	93
Resim 4.49. Theodore ve Amy simüle yalnızlıklarından kurtulup gerçekliğe döner	94
Resim 4.50. Amy ve Frank'in sistemdeki ilk buluşmaları.....	95

Resim	Sayfa
Resim 4.51. Amy ve Frank her seçimin sistem tarafından yapıldığını öğreniyor.....	96
Resim 4.52. Sistem bir cihaz üzerinden ilişkilerin süresini belirliyor	96
Resim 4.53. Amy ve Frank sistemden önceki hayatı tartışıyor.....	97
Resim 4.54. Karakterlerin yeni ilişki eşleşmelerine verdiği tepkiler	98
Resim 4.55. Frank sisteme olan güvenini anlatıyor	98
Resim 4.56. Amy sistem ile ilgili şüphelerinden bahsediyor.....	99
Resim 4.57. Amy sistem ile ilgili şüphelerinden bahsediyor.....	99
Resim 4.58. Amy sistem ile ilgili şüphelerinden bahsediyor.....	100
Resim 4.59. Sistem'in ileri öğrenme yeteneklerini kullanması	100
Resim 4.60. Sistemin katılımcılar adına her kararı veriyor olması.....	101
Resim 4.61. Yapay zekâya bağlı, ilişki süresi geri sayım cihazı	102
Resim 4.62. Sistemin katılımcıları belirli sürelerle ilişkilere yönlendirmesi.....	102
Resim 4.63. Sistemin başkaldırı algıladıktan sonra ilişki süresini düşürmesi	103
Resim 4.64. Simülasyon evrenin kaçış duvarı	103
Resim 4.65. Amy'nin yaşadığı evren ile geçmiş deneyimlerini karşılaştırması	104
Resim 4.66. Amy'nin sisteme olan güvensizliği.....	104
Resim 4.67. Koç'un başkaldırının sonuçlarını Frank'a açıklaması	105
Resim 4.68. Frank ve Amy ilk eşleştirmeden sonra ayrılıyorlar	105
Resim 4.69. Frank'ın yeni eşleştirmelerini kabullenememesi	106
Resim 4.70. Sistem tek taraflı süre kontrolünü başkaldırı olarak algılar	106
Resim 4.71. Frank, Amy ile birlikte olmak için çözümler arar.....	107
Resim 4.72. Amy ve Frank sistemin eşleştirmelerini kabul etmez.....	107
Resim 4.73. Amy hangi kararı kendinin verebileceğinin kararsızlığını yaşar	108
Resim 4.74. Koç, Frank'e sistem içinde olan her şeyin bir anlamı olduğunu söyler	108
Resim 4.75. Amy sistem içinde oluşan sorunları keşfeder	109

Resim	Sayfa
Resim 4.76. Bir simülasyon içinde olduğunu anlayan Amy başkaldırır.....	110
Resim 4.77. Amy ve Frank duvara tırmanarak simülasyona son verir	110
Resim 4.78. Tekraren yaşadıkları bin farklı simülasyondan farklı çiftler.....	111
Resim 4.79. Bin simülasyonun tamamlanması ve tüm simülakrların yok oluşu	111
Resim 4.80. Dokuz yüz doksan sekiz kez başkaldırma sonucu nihai eş seçilmesi..	112



KISALTMALAR

Bu çalışmada kullanılmış kısaltmalar, açıklamaları ile birlikte aşağıda sunulmuştur.

Kısaltmalar	Açıklamalar
A	Amy (Başrol-Hang The DJ)
C	Catherine (Oyuncu-Her)
F	Frank (Başrol-Hang The DJ)
J	Joselyn (Doğum günü olan çocuk oyuncu-Her)
K	Koç (Yapay Zekâ Flört Uygulaması-Hang The DJ)
OS1	Operating System 1 (Yapay zekâ işletim sistemi-Her)
P	Paul (Oyuncu-Her)
S	Samantha (Yapay zekâ işletim sisteminin karakter adı-Her)
T	Theodore (Başrol-Her)
TDK	Türk Dil Kurumu
TDV	Türkiye Diyanet Vakfı

1. GİRİŞ

İletişim teknolojilerindeki değişim, gelişim ve yenilikler ile beraber, gezegendeki enformasyon dolaşımını hızlandıran dataların, zamansız ve mekânız bir şekilde dolaşımda olmasını mümkün kılan web 2.0 tabanlı teknolojiler kullanılmaya başlanmıştır. Bilginin sayısallaşması süreciyle dijital gerçeklik teknolojileri, geleneksel hale gelen teknolojiye oranla daha çok işlev görür hale gelmiştir. Dijital dünyanın, teknik ve teknolojik gelişmeleri sonucunda bilgi dolaşımının, toplum yapısının, kültürel ve sanatsal karakteristik özelliklerin farklılaşması, her anlamda gerçeklik kavramını farklı boyutlarıyla etkisi altına almıştır.

Bu çalışmada, dijital araç ve ortamların kısa zamanda tahmin edilemeyecek boyutlarda gelişimi sonrası ortaya çıkan; yapay zekâ ve dijital gerçeklik olgusunun, içinde bulunduğumuz evreni ve gerçeklik kavramını nasıl değiştirdiği, sinematik bir yaklaşım ile “Her” (2013) filmi ve Black Mirror dizisinin dördüncü sezonunun dördüncü bölümü olan “Hang The DJ” (2017), simülasyon kuramı çerçevesinde incelenerek anlaşılmaya çalışılmıştır.

Son yüzyılın önemli çalışmalarından biri kuşkusuz Jean Baudrillard’ın “simülasyon” kuramıdır. Hakikat arayışının kaygılandırıcı boyutlara ulaştığı bugün, Baudrillard’ın kendisini diğer düşünürlerden ayıran ve hatta radikal denilebilecek düşünceleri, yaşanabilecek olası paradoksların da habercisidir.

Özellikle dijital iletişim alanında, gerçek ile hakikat kavramlarının nasıl yer değiştirdiği, soyut kavramların nasıl somut olanlar ile iç içe geçtiği görülmektedir. Ağ ve dijital teknolojilerin geldiği noktada, neyin sanal neyin hakikat olduğunu kavrayabilmek neredeyse imkânsız hale gelmiştir. Tüm bunlar göz önünde bulundurulduğunda, “dijital gerçeklik” kavramı büyük önem kazanmaktadır. Hakikat ötesi olarak adlandırılan bu çağda; olgu ve belgeye dayalı gerçekçi alıntılardan çok hiçbir belgesi olmayan, belge olsa bile bunlarla ilgili gerçek dışı yorumlar yapılan, çarpıtılan, sahte bilgiler üreten bir yapı söz konusudur. Yaşadığımız çağın gerçeklikten sıyrılıp, bir dijital gerçeklik olma ihtimalini düşünmek bile ufuk açıcı sorular ve sonuçlar doğuracaktır.

Çalışmanın amacı; bu noktada sinematik bir yaklaşım çerçevesinde iki farklı örnek üzerinden, yaşadığımız dünyayı simülasyon kuramı merkezinde değerlendirip,

yaratıcı bir bakış açısı sunarak, gerçek ve simülasyon arasındaki ince çizgide kalan insanın, gerçeklik algısı üzerinden sinematik, felsefi ve simülatik bir yaklaşımla yaşadığı paradoksları gözler önüne sunmaya çalışmak olmuştur.

Sinemanın gerçekliği yansıtan, gerçek olmasa bile insanın hayal gücünü kullanarak gerçekmiş gibi anlatabilen, illüstre edebilen en etkili araçlardan biri olduğu düşünüldüğünde, sinemanın konu edindiği; simülasyon kuramı ile yeni nesil dijital gerçeklik uygulamalarının, felsefe bağlantılı olarak incelendiği bu çalışmada, örneklem olarak yedinci sanatın seçilmesinin önemli olacağı görülmektedir. Bununla birlikte sinematik anlatıda gerçeklik, pek çok farklı ve geniş açı ile sunulabilir. Bu gerçekliklerin hangisinin, kim için doğru olabileceği konusunda bir iddiada bulunmak doğru olmayacaktır. Çünkü insan algıları birbirinden tamamen farklıdır.

Literatürde tez ya da makale formatında, simülasyon kuramı çerçevesinde; sinema ve felsefe ilişkisini ele alan bu çalışma ile benzeşen yayınlanmış bir çalışma bulunmamaktadır. Konu ile ilgili yapılan çalışmalar genel olarak, soyut bir düzlemde gerçeklik kavramını tartışmış, felsefe alanını merkeze alarak yapılmış ve çoğu felsefe anabilim dallarında yayınlanmıştır. Örneklem olarak çalışılacak filmler ise daha önce bahsedilen üç bağlamın ortak alanında incelenmemiştir. İlgili çalışmaların geri kalanı ise kitap incelemesinden öteye geçmemiştir. Literatür incelendiğinde simülasyon kuramı ile ilgili yayımlanmış çoğu çalışmanın altında Prof. Dr. Oğuz Adanır imzası vardır.

Bu tez, dijital gerçeklik ve yapay zekâ kavramlarını; sinematik bir çerçeveden simülasyon kuramı ile anlamlandırabilme açısından da önem teşkil edecektir. İçinde bulunduğumuz dijitalize hayat koşulları ve yeni nesil teknolojik araçların bu hayatta ne kadar ve hangi yoğunlukta yer edindiğini anlamak açısından literatüre katkı sağlayacaktır.

Bu araştırmada; sinematik anlatımlardan yararlanarak dijital gerçeklik kavramı, simülasyon kuramını merkeze alarak incelenmiş, kavramsal bir çerçeve oluşturulmuş ve incelenen filmlerdeki dijital gerçeklik temsilleri, simülasyon kuramı üzerinden ortaya konulmuştur. Bu doğrultudan yola çıkarak simülasyon kavramının sinemasal temsil pratiğine nasıl yansıdığı gösterilmiş, bu yapılırken de betimsel analiz yöntemi kullanılarak kuramsal çerçeve oluşturulmuştur.

Yapay zekâ hayatımızı ne kadar kontrol etmektedir? İçinde bulunduğumuz ortamların gerçekliğinden ne kadar emin olabiliriz? Dijital dünya, hangi pratiklerde ve hangi düzeyde insanların yaşamlarının vazgeçilmez birer parçası olarak, gerçeklik düzlemine ulaşmıştır?

Yeni dijital iletişim teknolojileri bilgiyi serbestçe yönetip etkileşimli olarak ondan faydalanabilen bir yapıdadır. Başlangıçta hayatı kolaylaştıracak gibi görünebilecek bu süreç, şimdilerde insanlığın makinelere esir olacağı fikri ile çarpışmaktadır. Bu tartışmaya ek olarak son dönemde sıkça duyulan metaverse kavramı da insanlığın makineleşmesinden ziyade tam bir sayısallaşmadan söz etmektedir. Bütün evrenin bir dijital uygulama içinde var olması ve birer meta haline gelmesi olarak değerlendirilen bu kavram, önümüzdeki dönemde de tartışılmaya devam edecektir.

Yapay zekâ, canlı organizmalar ve insanın davranış ve duygusal öğrenme şekllinden esinlenerek üretilmiş sistemlerin genel adıdır. İlk olarak 1950’li yıllarda bu kavramdan bahsedilmiştir. Yapay zekânın, multidisipliner bir kavram olduğu söylenebilir. “Yapay zekânın insanların iş yükünü hafifletmesinin yanı sıra insansı özellikleri de simüle ederek bir karakter ve düşünme yetisinin” (Sucu ve Ataman, 2020: 40) ortaya çıkmasına izin veren üreticiler ilerde yaşanabilecek sosyal ve duygusal sorunların ortaya çıkmasına da zemin oluşturmaktadır. Bugün bu teknolojinin hızlı gelişimiyle birlikte yapay zekâ konusunu merkezine alan çalışmalar çoğalmıştır. Bunlardan bazıları da yapay zekâyâ sahip uygulamaların kullanıldığı hikâyelerin konu edildiği film ve dizilerdir. Bu yapımlardan bazıları yapay zekânın faydalarını konu edinirken, bazıları da distopik olarak gelecekte ne tür ciddi sorunları ortaya çıkarabileceğini konu edinmektedir.

Yapay zekâ, insanın insana hatta herhangi bir canlı organizmaya ihtiyacı olmadan veri kaydedip işleyip bu doğrultuda da hareket edebilen bir teknoloji olarak dikkati cezbeden bir teknoloji olarak nitelendirilebilir. Bununla birlikte sistemin duygusal zekânının da kodlar ile insan tarafından yönlendirilebilmesi sonucunda daha da dikkat çeken bir konuma gelmiştir. Yapay zekâyı sadece mekanik bir robot ya da dijital olarak isimlendirmek yanlış olabilir. Yapay zekânın felsefi perspektiften de düşünülmesi gerekmektedir. Bugün yapay zekâ, bilim ve insani teknolojiyle bir araya getiren yegâne unsurdur. Bugün kullanışlı olmasının yanı sıra insansı olan uygulama

ve robotik sistemlerin üretilmeye başlanması da bu teknolojinin hızlı bir şekilde geliştiğini bizlere sunmaktadır.

Tezin temel kaynağı olan, ilk baskısı 1981 yılında çıkan ve Türkçe çevirisi ilk kez 1998 yılında yapılan Jean Baudrillard'ın "Simülakrlar ve Simülasyon" kitabında,

"simülakr: Bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm, simüle etmek: Gerçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi sunmak, göstermeye çalışmak, simülasyon ise: Bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesi" (1998: 7),

olarak tanımlamıştır. Baudrillard, "sinematik deneyimin büyüğü çekiciliğinden bahseder, teorilerini sergilemek için sıklıkla filmlere başvurur" (Toffoletti, 2011: 101).

Çalışmada Her (2013) filmi ve Black Mirror dizisinin Hang The DJ (2017) bölümü bu kavramlar üzerinden incelenmiş, dijital gerçeklik ile ilgili ortaya koyulan perspektif analiz edilmiştir. Tüketime sunulan gösteri, illüstrasyon ya da uygulamaların tamamen bir simülasyondan ibaret olma ihtimali üzerinde durulmuştur. Toffoletti, verdiği bir örnekte aslında yaptığım bu çalışmanın önemini ve bu illüstrasyonların hangi anlamlara gelebileceğini de göstermektedir. "Scorsese ve Jagger'ın bir film çekmek için konser vermesi gibi. Eğer simülakr olan bir konser olmasa o filmin de gerçekliğinden bahsedilemezdi" (Toffoletti, 2011: 72).

Dijital gerçeklik ile yaşam arasındaki belli belirsiz sınırların sorgulanmaya başlanması bu çalışmanın kuramsal olarak oturduğu düzlem olmuştur. "Yaşamın dijital gerçeklik içinde çözülerek" (Baudrillard, 1998: 55), nasıl birbirine benzediği incelenmiş, incelenen yapımlar üzerinden değerlendirilmeye ve Baudrillard'ın fikirlerinin sinema ve görsel sanatlar üzerine olan katkısı gösterilmeye çalışılmıştır. Kuram, sinema ve dolaylı olarak insan duyguları üzerinden yorumlanmış, bununla birlikte film ve dizi gibi görsel sanatlar açısından incelenmesinin önemi ve uygulanabilirliği görülmeye ve anlatılmaya çalışılmıştır.

Bu çalışmada hareket edilen varsayımlar

- Sinematik evrende, dijital gerçeklik ve yapay zekâ içeren uygulamaların aşk gibi insani duyguları besleyerek yaşadığımız gerçekliği bir simülasyona çevirdiği,
- Sinemanın oluşan/oluşturulan bu simülakrı ve simülasyon evreni açık olarak gösterip gerçekliği yeniden oluşturduğu,

- Tezde analiz edilen, Her (2013) ve Black Mirror-Hang The DJ (2017) yapımlarında ortaya konan simülasyon evren yapılarıyla dijital gerçeklik ve onun kullandığı yapay zekânın günümüz gerçekliğinde de yaşanır ve uygulanabilir olduğu,
- Hakikat ve gerçeğin ayrımının simüle edilmiş bir dünyada kanıtlanamayacağı varsayılmaktadır.

Kapsam ve sınırlılıklar: Çalışma, Jean Baudrillard'ın Simülakrlar ve Simülasyon kitabında ortaya attığı Simülasyon kuramının kavramları etrafında şekillendirilmeye çalışılmıştır. Dijital gerçeklik ve yapay zekâ olguları üzerinden sinemanın oluşturduğu gerçeklik algısı; senaristliğini ve yönetmenliğini Spike Jonz'un yaptığı 2013 yapımı Her filmi ile senaryosunu Charlie Brooker'ın yazdığı, yönetmenliğini Tim Van Patten'in yaptığı 2017 yapımı Black Mirror dizisinin dördüncü sezon dördüncü bölümü olan Hang The Dj üzerinden analiz edilmiştir.

Örneklem olarak sinema ve dizi gibi iki farklı aracın seçilmesinin nedeni görsel ve teknik olarak aynı noktaya yakın olmamalarıdır. Her ne kadar diziler yapım tekniği olarak bütünlüklü bir yapıya sahip olsalar bile incelenen Black Mirror dizisinin her bir bölümü tekil olarak farklı konu ve kurgu yapılarıyla ortaya çıkarılmıştır. Yani normal bir dizi yapısında olduğu gibi bölümler ardışık olarak birbiriyli bağlantılı kurgulanmamıştır. Bugün dijital platformlarda çok fazla rağbet gören bu tür yapımlar sinematik evrenin etkilerine benzer çıktılar ortaya koyabilmektedir. Bu sebeple örneklem seçilirken hem bir sinema filmi hem de bir dizi bölümünün incelenmesinin doğru olacağı düşünülmüştür.

Bu yapımların simülasyon kuramı bağlantıları, felsefi olarak insani duygular üzerinde ortaya çıkardığı çatışmalar ile ilgili dinamikleri incelenmiş ve varsayımlarda öne sürülen savlara ulaşılmaya çalışılmıştır. Simülasyon kuramının etkilerinin incelendiği iki yapımın, yapısal unsurları üzerindeki felsefi boyutlar gerçeklik kavramı üzerinden değerlendirilmiştir.

Örneklem olarak, sinematik evren içinde bu yapımların seçilmiş olmasının ana sebebi, simülasyon bir evrenin gerçeklik olarak gündelik hayata en yakın şekilde yaşanması, duygulanım imajların bu simülasyonlar ile karşılaşması ve çarpışmasını ön plana çıkararak yaratılan evrenlerin konu edilmiş olmasıdır. Sinematik evrenin, insanın hayal bile edemeyeceği simülakrları kullanarak yarattığı simülatik evreni, ontolojik olarak varlığından şüphe duyulmayan insan için birer gerçekliğe

dönüştürmesi, bu filmlerin örneklem olarak seçilmesinin sebebidir.

Örneklem olarak seçilen filmler, konuları, içinde barındırdıkları simülasyon; dijital gerçeklik ve yapay zekâ ögeleri, hakikat üzerinde ve insanın duygusal boyutunda oluşan sorunlar, simülasyon ve hakikat bağlamında oluşan çelişkiler gibi başlıklar altında incelenip değerlendirilmiş ve belirtilen varsayımlar üzerinden bir sonuca ulaşmaya çalışılmıştır.

Veri toplama tekniği ve analizi: Simülasyon kuramının oluşturduğu süreçler, sinematik perspektif ve kavramlar temelinde, felsefî açıdan gözlemlenip tespit edilmeye çalışılmıştır.

Yukarıda belirtilen yönetmenlere ait yapımlar izlenerek, sahne ve görüntüler dikkatle gözlemlenerek simülasyon kuramıyla ilişkilendirilen unsurlar not alınmış, farklı kaynaklarca hazırlanan eleştiri ve ilgili kavramlar ışığında incelenmiştir.

Araştırmada, nitel veri toplama tekniğinin uygulanma biçimlerinden bu çalışmaya en uygun analiz türü olduğu düşünülerek betimsel analiz yöntemi kullanılmıştır. İlgili yönteme ilişkin kitap, makale ve yayınların taraması yapılmıştır.

Bu analiz yöntemi, Şimşek ve Yıldırım'a göre "çeşitli veri toplama teknikleri ile elde edilmiş verilerin daha önceden belirlenmiş temalara göre özetlenmesi ve yorumlanmasını içeren bir nitel veri analiz türüdür" (2003: 46). "Bu analiz türünde araştırmacı görüştüğü ya da gözlemiş olduğu bireylerin görüşlerini çarpıcı bir biçimde yansıtabilmek amacıyla doğrudan alıntılara sık sık yer verebilmektedir" (2003: 45). Bu yöntemin seçilmesi ile örneklem olarak seçilen yapımların değerlendirilmesi çok daha net olacaktır. Yapımlarda işlenen konular ve simülasyon kuramının bağlantıları bu sayede yapımlardan sahneler ile örneklendirilmiş ve bağlantı noktaları tanımında da söylendiği gibi çarpıcı bir şekilde yansıtılmıştır. "Temel amaç elde edilmiş olan bulguların okuyucuya özetlenmiş ve yorumlanmış bir biçimde sunulmasıdır" (Özdemir, 2010: 336).

Bu yöntemde ulaşılmak istenen sonuç, görüşmeler ve gözlemler sonrası elde edilen verilerin düzenlenmiş olması ve o datanın üzerinde yeniden yorum yapılmış bir şekilde yeni bir bakış açısı ile ortaya çıkarılmasıdır. Veriler yazar tarafından belirlenmiş düzenli ya da düzensiz temalara göre sınıflandırılır, özetlenir ve yorumlanır. Bulgular arasında neden-sonuç ilişkisi kurulur ve gerekirse bunlar

arasında karşılaştırmalar yapılır. Bu yöntemde sıralı olarak dört aşamadan bahsetmek gerekir. Bunları Karataş (2015), şu şekilde açıklamıştır:

Betimsel Analiz İçin Bir Çerçeve Oluşturma: “Araştırma sorularından, araştırmanın kavramsal çerçevesinden ya da görüşme ve/veya gözlemde yer alan boyutlardan yola çıkarak veri analizi için bir çerçeve oluşturulur. Bu çerçeveye göre verilerin hangi temalar altında düzenleneceği ve sunulacağı belirlenir. Eğer daha önceden belirlenmiş bir kavramsal çerçeve yoksa betimsel analizi kullanmak güçtür. Böyle bir durumda belirlenecek temalar, veri kaybına ve yanlış veri düzenlenmesine neden olabilir” (2015: 78).

Tematik Çerçeveye Göre Verilerin İşlenmesi: Bu aşamada, “daha önce oluşturulan çerçeveye göre elde edilen veriler okunur ve düzenlenir. Buna göre bazı veriler dışarıda kalabilir ya da önemli olmayabilir. Ayrıca bu aşamada, daha sonra sonuçlar yazılırken kullanılacak doğrudan alıntılar da seçilir” (2015: 79).

Bulguların Tanımlanması: “Düzenlenen veriler tanımlanır ve gerekli yerlerde doğrudan alıntılarla desteklenir” (2015: 79).

Bulguların Yorumlanması: “Tanımlanan bulguların açıklanması, ilişkilendirilmesi ve anlamlandırılması bu aşamada yapılır” (2015: 79).

Nitel araştırmayı, “gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama tekniklerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma” olarak tanımlamak mümkündür (Yıldırım ve Şimşek, 2008: 39). Nitel araştırma, disiplinler arası bütüncül bir bakış açısını esas alarak, araştırma problemini yorumlayıcı bir yaklaşımla incelemeyi benimseyen bir yöntemdir. Üzerinde araştırma yapılan olgu ve olaylar kendi bağlamında ele alınarak, insanların onlara yükledikleri anlamlar açısından yorumlanır (Altunışık ve Diğerleri, 2010: 302). Nitel araştırma, insanın kendi sırlarını çözmek ve kendi çabasıyla biçimlendirdiği toplumsal sistemlerin derinliklerini keşfetmek üzere geliştirdiği bilgi üretme yollarından birisidir (Özdemir, 2010: 326).

Söz konusu yapımların belirlenen sahneleri, dijital gerçeklik ve yapay zekâ kavramları çerçevesinde yorumlanmış; Baudrillard’ın Simülakrlar ve Simülasyon (1981) kitabında oluşturduğu kavramlar üzerinden değerlendirilmiştir.



2. SİMÜLASYON, DİJİTAL GERÇEKLİK VE YAPAY ZEKA

Batı Felsefesinde bilinen en eski sanat teorisi, görsel sanatçılar, oyun yazarları, çoğu şair ve müzisyeni birer taklit olarak çalıştıkları için, hepsini mahkûm ettiren Platon'a (M.Ö. 427-347) aittir. Onun ana endişesi, bu sanatçıların eylem yoluyla insanları ve içinde olmadıkları şeyleri taklit ederken gerçeklikte son derece karmaşık ve güçlü duygular ortaya çıkarmalarıdır. Bu onun ideal devleti ve genel olarak sağduyu için tehlikelidir. “Platon'un anlayışı 20. YY'a kadar Batı toplumunun görsel sanat anlayışına ayna tutmuştur” (Erlevent, 2004: 19). Buna göre Platon, sanat görünüşlerini simüle eder. Tartışılabilir de, politik olmakla birlikte, ekonomik ve sosyal anlayışı değiştirir ve 'sanat' adı altında toplanan şeylerin takdir edilmesine katkı sağlar. Platon'un karşı olduğu taklitçi ya da figüratif olarak sanatın sorunları bugün var olsa da, yaşadığımız evren içinde dahi çok önemli bir noktadan değerlendirilmelidir.

“Simülakr terimi anahtar kelime, hatta bir slogan olarak modernizmden sonra kültürün eleştirilmesine yetki veriyor gibi görünmektedir. İçselleştirilmiş olan görüntünün kendi tekrarı denebilir. Bu anlamda kültür, simülakr aracılığıyla ayrıcalıklı bir form olarak görünür, postmodernizm gibi bir deneyim hayal edilebilir” (Durham, 1998: 3).

Simülasyon dediğimizde şüphesiz akla gelen ilk isim Jean Baudrillard'dır. Kuramda metafizik ve ikili ilişkiler göz önünde bulundurulduğunda, Platon'un bahsettiğimiz düşünceleri çok değişmemiştir. Bununla birlikte Baudrillard tamamen farklı bir yol üzerinden gitmiştir. Platon'dan söz edilirken bahsedilen taklit ve temsil kavramları ile simülasyon ve simülakr arasında büyük farklar vardır.

Oğuz Adanır, Simülakrlar ve Simülasyon kitabında, “Baudrillard'ın 1972 yılı ile birlikte çalışmaya başladığı ve 1976 senesinde Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm kitabı ile birlikte artık somut bir açıklamaya sahip olan simülasyon kuramını derinleştirerek simülakrların dönemsel değişiminden söz etmekte ve daha sonra güncel simülasyon ve simülakr örnekleri sunduğundan” bahsetmektedir (1998: 11).

Simülasyon kuramı bugün, özellikle gelişmiş ülkelerin içinde bulunduğu ekonomik, sosyolojik, kültürel ve politik oluşumların anlaşılabilmesi için ortaya atılmıştır (Girgin, 2019: 197).

Adanır, Baudrillard'ın durumuyla Lumiere kardeşlerin sinematografi ortaya çıkardıkları günler arasındaki benzerliğe dikkat çeker. “Sinematografi icat eden mucit kardeşler bu icadın ne işe yarayabileceği ya da aradan elli ya da yüz yıl kadar bir süre geçtikten sonra bu aracın nasıl bir toplumsal, kültürel, ekonomik ve politik anlam, içerik ve işleve sahip olabileceği konusunda en ufak bir fikre sahip değildir” (1998: 10). Buradan anlaşıldığı gibi Baudrillard'ın, simülasyon kuramını ilk ortaya attığında hem teknoloji hem de felsefe olarak bugün içinde yaşadığımız evrende ortaya çıkaracağı yansımaları tahmin bile edemeyeceğiydi.

Toffoletti, (2011: 13) Baudrillard için şu cümleyi kurar: “Kendine özgü tarzı nedeniyle kafa karıştırıcı, ampirik temelden yoksun, rahatsız edici, kaprisli ve duyuma dayalı olmakla eleştirilmiştir. Oysa onun retoriğinin daha çok oyun veya simgesellik alanına ait olduğunu, bu sayede sayfa üstündeki kelimelerle felsefesini somutlaştırabildiğini veya dışı vurabildiğini fark edenler de olmuştur”

Baudrillard, (2001: 87) “Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm” kitabında, imajın farklılaşan yerini açıklar, imajların üretilmesi, yayılması ve kullanılması ile kişilerin bunlarla ilişkisini tespit etmek için üç simülakr (“görünüm” ya da “benzerlik” anlamında) düzeni önerir. Daha sonra bu üç düzene dördüncü bir düzen daha ekler.

Baudrillard, ortaya çıkardığı bu kuram ile içinde yaşadığımız evrenin ve gerçekliğinin yok oluşunun işaretlerini vermektedir. Bu yok oluşu, batı toplumu ve güncel örneklerini kullanarak anlatır, batının kendi realitesinin yok olduğunu ve bununla birlikte toplumun duygusal çöküntüsüne işaret etmektedir. Baudrillard'ın görüş açısından yaşanan sistem değerlendirildiğinde; sanal olarak var olan gerçekliğin iktidarı altında, bu dönemde yaşayan insanların düşünsel bir şekilde imgeler, imajlar vasıtasıyla çok büyük bir hiçliğin içine sürüklendiğini söyleyebilmek mümkündür

Jean Baudrillard'ın simülasyon teorisi, bir kopya ile gerçek arasındaki ilişkinin tartışmasıdır. Baudrillard, “kopya artık gerçeğin yerini aldı, bir daha asla gerçek kendini üretme şansına sahip olmayacak” demektedir (Baudrillard, 1998: 2).

Somut ve soyut kavramları bugün birbirinden keskin çizgilerle ayırt edilebilecek durumdan uzaklaşmışlardır. Var olma kavramının tartışılabilirliği olarak adlandırabileceğimiz bu duruma kapı açan en önemli etkenlerin başında şüphesiz dijital ve sanal teknolojideki çığır açan yenilikçi buluşlar gelmektedir. Daha net

söylemek gerekirse, yapay zekâ ve dijital gerçeklik alanlarında yaşanan gelişmeler, bu belirsizliğin çizgilerini birbirinden daha da uzaklaştırmaktadır. Şüphesiz, yaşanan bu gelişmeler ile birlikte yakın geçmiş göz önünde bulundurulduğunda insan düşüncesinin sınırını zorlamaktadır.

Dijital teknolojilerin bugün ve gelecekte insanlara ne tür imkân ve fayda sağlayacağı iletişim bilimciler kadar, gelişen teknolojiyi takip eden herkes için de merak konusudur. Son olarak Web 2.0'ın ortaya çıkmasından sonra yaygın olarak kullanılmaya başlayan dijital iletişim teknolojileri, değişik isimler altında gelişmeye devam ederken, bireysel ve toplumsal yaşamda önemli değişim ve dönüşümlere neden olmaktadır.

Dijital teknoloji platformları, web 2.0 aracılı iletişimi yüz yüze iletişim olarak nitelendirilebilecek biçimde değiştirmiştir. İnsanların birbiriyle yazışıp konuşabildiği, senkronize olarak birbirini görebildiği, oyun oynayabildiği, tanımadığı insanlarla duygusal bağlar kurabildiği soyut iletişim ortamları, gündelik yaşamın vazgeçilmez unsurları haline gelmiştir. Sanal teknolojilerin insan hayatının merkezine yerleşmesi, dijital iletişim olanakları ve insan arasındaki ilişkinin geleceği üzerine tartışmayı zorunlu ve heyecanlı bir metaya dönüştürmüştür. Bu konu, bilim insanlarının dikkatini cezbediği kadar görsel sanatlar içinde yer alan yapımcılarının da ilgisini çekmekte ve soyut teknoloji-insan ilişkisini konu eden sinema filmleri ve dizilerin sayısı her gün giderek çoğalmaktadır.

2.1. Simülasyon Kuramı ve Ortaya Çıkışı

Jean Baudrillard (1927-2007), 20. yüzyıl içinde yetişmiş en büyük Fransız düşünürlerdendir. Lisans eğitimini Alman Dili ve Edebiyatı üzerine tamamlamış, sonrasında sosyoloji üzerine çalışmalar yapmış, felsefe alanına girmesi ise sonraki dönemlerde olmuştur. 1950'li ve 60'lı yıllarda Cezayir Savaşı karşıtlığının ve Sartre'ın etkisiyle politik olarak radikalleştiği söylenebilir. O dönemde yoğun olarak Sartre, Marksizm, Dostoyevski ve Nietzsche etkisindedir. 1966 yılında bir yapıbozumcu olan Lefebvre'nin yanında sosyoloji tezini tamamlar. 68 döneminde Barthes'a daha yakın olmaya başlar ve solcu öğrenci eylemlerinde rol alır. İlk kitabı olan Nesneler Sistemi ile bakış açısı dönüşüm geçirmiştir, 1970 yılında yayınlanan Tüketim Toplumu kitabı ile tüketimi kapitalizmin gelişimi için sınıf ayrımı ile ilgili argümanlarını ortaya koyar. “İki sene sonra yayınladığı Gösterge Ekonomi Politikası Hakkında Bir Eleştiri kitabıyla

Marx'ın nesnenin formu ve deęişim deęerine karşı olan görüşlerine karşı bir duruşa geçer" (Gane, 1993:3). "Artık modern toplumların Marksist bakış açısıyla eleştirilemeyeceğini söylese de" (Adanır, 2016: 30) "Marksist düşüncenin tamamen öldüğüne de inanmaz" (Gane, 1993: 203). Batı'nın gerçekliği üzerine ilk komple yorumunu, ilk kez çok net ve ayrıntılı bir sistem eleştirisini 1976 yılında çıkardığı Simgesel Değiş Tokuş kitabında yapar. Bu kitapla düşüncesini bir düzene oturtur, simülasyon kuramını ilk kez bu kitapta somut olarak ortaya çıkarır, bu bakımdan bu kitap dönüm noktası olarak görülebilir. Kitapta "Batı'nın son iki yüzyıldaki çağdaşlık, gelişme, ilerleme gibi kavramların muhasebesini yapıp bu gelişmelerin aslında bir başarısızlık olduğunu söyler" (Çam, 2019: 14). İçinde yaşadığımız evrenin değişme şansının bulunmadığını söylemesi de Baudrillard'ın nihilist olarak tanımlanmasına yol açmaktadır. Simgesel Değiş Tokuş kitabında sonradan dördüncüsünü ekleyeceği üç simülakr düzeninden bahsetmiştir. Simülakr ve Simülason kitabında ise çeşitli örnekler üzerinden toplumsal, kültürel, sosyolojik ve siyasi olayları simülasyon kuramı ile anlamlandırmaya çalışmıştır.

Postmodern teknoloji ve sosyal bilimlerin etkisiyle ortaya çıkan hakikat ötesi çağ, geleneksel düşüncenin ortaya çıkardığı gerçeklik algısının tartışılır hale gelmesine sebep olmuştur. Gerçekliğin birçok durumda şüpheli hale gelmesi, hakikatin ise her bakış açısına göre değişken bir algı düzeyinde olması postmodern olarak adlandırılabilir filozofların çalışmalarına zemin hazırlamıştır. "Baudrillard kendini ne kadar da bu stereotipin dışında görse de bugün onu değerlendiren birçok bilim insanı onu bu kategoriye sokmaktadır. Postmodern bilgi anlayışı esnek, karmaşık ve heterojen bir özelliğe sahiptir" (Canyılmaz, 2019: 4).

Jean Baudrillard'ı diğer filozoflardan ayırtıran ona özel üslup ve bugün olacakları dünden anlamlandırmaya çalışan fikir yapısıdır. Baudrillard'ın fikir üretme şeklini az da olsa anlamaya çalıştığımızda gerçekliğin, hakikatin ve anlamın bugün çok farklı şekillerde karşımıza çıktığından söz edebiliriz. Baudrillard, sorgulama ve eleştirme göz önüne alındığında onu okuyanlara teorik etkileri bir tarafta, bugünün dünyasının gerçekliği ve ortaya çıkan anlamlardan şüphe duyabilen her birey için şüphesiz zor ama deęişik bir görüş şekli sunan özgün bir düşünürdür.

Baudrillard ürettiği, "simülasyon" ve "simülakr" fikirleri yoluyla, bir ortam olarak yaşadığımız dönemin gerçek sorunlarından biri olarak ortaya çıkan; hakikatin

yok olduđu iddiası ve anlam ile olan problemlili ilişkiyi örneklerinde oluşturmuştur. Baudrillard, sanayi devrimini takip eden dönemde gerçeğin ve mananın bir kandırmaca ile ortadan kaybolduđu fikrini ortaya atmıştır. İçinde bulunduğumuz evreni ve dönemi gördüğü perspektiften simülasyon evreni ve dönemi olarak tanımlayıp tezini de bu tanımın etrafında konumlandırmaktadır. Simülasyon evreni var olan tüm somut nesneleri bir çerçeve içine almıştır. Bu dönemde hakikat ortadan kalkmış ve anlam yok edilmiştir. Öznenin içinde kaldığı kaos durumu, Baudrillard'ın felsefesindeki ana fikirler ve anlam sorunu bağlantısında ortaya konulmuştur.

Baudrillard'a göre “dünyaya dair bilgi ve anlayışımızın birincil kaynağı, gerçekliğin yerini almış olan işaretlerin olduđu hipergerçekliktir (güncel hayatı deneyimlemenin gerçekliğin kendisinden daha gerçek bir şekli)” (Baudrillard, 2003: 13). Bu şartlar etrafında, imge ve imaj “gerçek dünyadaki herhangi bir nesneyle somut bir bağlantı olmaksızın serbestçe dolaşır dolayısıyla yalnızca birbirleriyle ilişki içinde anlam üretebilirler” (Toffoletti, 2011: 32).

Baudrillard'a göre, hakikat ile simülasyon garip bir şekilde çarpışırlar. Çünkü simüle edilmiş durumda “hepimiz bütün senaryoları tam da zaten gerçekten veya potansiyel olarak gerçekleştirmiş oldukları için yeniden oynamak zorundayız” (Baudrillard, 1993a: 4). İmajların artık hakikatten farkı kalmamıştır, çerçevenin dışında ortaya çıkan olguların gerçek olduğunu zannetmemizi sağlayarak, öznenin gerçeklik duygusunu yeniden şekillendirip farklı bir hakikat olarak ortaya çıkarmasını sağlar. Bu stratejinin amacı hakiki veya sahici bir gerçeklik olmadığı, sadece gerçekliğin simülasyonunun olduğunu gizlemektir. Baudrillard'tan alıntılacak olursak “simülakr dediğimiz hakikati gizleyen değil, hakikatin yokluğunu gizleyendir” (Baudrillard, 2005a: 32). Burada Baudrillard'ın söylemini bir örnek ile anlatacak olursak eğer yalan söyleyen kişinin yalan söylediğini anlamazsak o kişiye yalancı dememizde mümkün olmayacaktır. Hakikatin yokluğunun unutturulması o hakikat üzerinden yeni bir hakikat oluşturmaya ve bunun hipergerçek olarak algılanmasına sebep olacaktır. Bir simülasyon oluşturma ana amacı da aslında budur. Simülasyon evren içinde bulunan insanın bunun bir temsil ya da taklit olduğunu anlamadan hayatına devam etmesini sağlayabilmektir. Eğer insan bir taklit ya da temsilin varlığını anlayabiliyorsa o bir hipergerçek olmaktan çıkar ve işte o zaman kendi benliğinde bir taklit ya da temsil olarak anlaşılabilir.

2.1.1. Simülasyon Kuramının Temel Kavramları

Simülasyon kuramı içinde geçen ve Baudrillard'ın örneklerinde ana katman olarak bulunan üç tanım vardır. Bunlar: Simülasyon; simülakr ve simüle etmek kavramlarıdır. Bununla birlikte simülasyon kuramının ilk olarak ortaya çıktığı Simgesel Değiş Tokuş kitabında bahsettiği üç simülakr düzeni vardır. Baudrillard bu düzenlere 2005 yılında bir yenisini daha eklemiştir. Bu temel kavramların anlaşılması çalışma için çok önemlidir.

Bir diğer yandan kuramın terminolojisi, düşünürün onun dışında modernizm eleştirmenlerinden soyutlanma çabası taşır. Baudrillard'a göre “modernizmi eleştiri şekli erozyona uğramış, başarısızlığının içerisine kapanan ve kendi için çoğalan entelektüel bir simülasyona dönüşmüştür” (Gültekin, 2017: 3). Ona göre, “bu başarısız terminolojiyi ortaya çıkarmak için çıkar ve yeni sistematik şeklini bu tükenmişliğin yansıması olarak yeniden oluşturur” (Adanır, 2008: 21). Baudrillard'ın kavranabilme zorluğu bir amaç ve nedensellik barındırmaktadır. “Bu güçlüğü yaşamamak adına modern entelektüel topluluk büyük çaba sarf etmiş, kuramının daha rahat anlaşılabilmesi adına filozofun terminolojisine özel bazı sözlükler bile hazırlanmıştır” (Gane, 2008: 31).

Baudrillard felsefesinde kullanılan tüm kavramlar anlaşılması zor dahi olsa, insanların özellikle de Batı toplumunun bütün soyut ve somut varlıklarını kuşatan yeni hakikatin ortaya konulmasında kullanılırlar. “*Simülasyon teorisi bu yeni formun ortaya konulma çabası olarak 1980'li yılların başında bütünlüklü hale gelmiştir*” (Adanır, 2008: 13).

2.1.1.1. Simülasyon düzenleri

Üç Simülakr düzeni vardır, bunlar Baudrillard'ın tanımladığı şekilde:

“Rönesans'tan bu yana, değer yasasındaki değişmelere paralel olarak art arda ortaya çıkan üç simülakr düzenine göre; rönesans'tan sanayi devrimine klasik dönemi belirleyen **biçim kopyalama**, sanayileşme dönemine egemen **biçim üretim**, kodun belirlediği güncel evredeyse **egemen biçim** simülasyon düzenleridir.” (2001: 89). Birinci düzen simülakrı **doğal değer yasası**, ikinci basamaktaki simülakr düzeni **ticari değer yasası**, üçüncü basamaktaki simülakr ise **yapısal değer yasası** tarafından belirlenen simülakrları tanımlamaktadır.

Birinci düzen uyumlu, iyimser; ideal doğal olanın aynısını, birebir benzerini yaratmayı hedefleyen imaj, taklit ve kopyalama üstüne oturan, **doğalcı simülakr** olarak, ikinci düzen tüm üretim sistemini içinde barındıran güç ve enerjiye bağlı mekanik cihazlarla somutlaşan üretici, **üretken simülakrlar**, tüm gezegende bir insani gelişme hedefi olan, hiç durmayan bir genişleme isteğinde olan, sınırı olmayan boyutta bir enerji açığa çıkarmaya çalışan simülakrlar olarak, üçüncü düzen bilgi, bir simge ve yönetici koltuğunda bir yapay zeka makinenin oturduğu oyunlardan ortaya çıkan, tamamıyla sayısal, hipergerçek ve mutlak bir kontrol mekanizması yaratma amacı olan **simülasyon simülakrları** olarak tanımlanmaktadır. Birinci simülakr düzeninde, daha mutlu ve iyi bir evren yaratmaya çalışan hayali bir üretim biçiminden bahseder. Bu düzen Rönesans’tan Sanayi Devrimi’ne kadar olan dönemi kapsamaktadır. “Baudrillard’a göre bu düzende işaret veya imaj yalnızca kutsal ve özgül rolünden kaynaklanan simgesel yükümlülüğü ya da bir zamanlar sahip olduğu kıymeti simüle edebilir, yani imajlar artık ritüel ilişkileri desteklemez onun yerine statüye işaret eder” (Baudrillard, 2009: 92). Artık “pasifleştirilmiş toplumu” kontrol etmek ve din adamlarının tahakkümünü perçinlemek amacıyla teolojik bağlılık yayılmaya çalışılmaktadır. Bu simülasyon evresinde, simgelerin sahte bir biçiminde doğayı yeniden üretmeyi amaçladıkları anlaşılır. Bunu, Simgesel Değiş Tokuş kitabında, “Barok dekorun tanımlayıcı unsurlarından biri, nesneleri 3 boyutlu yapmayı sağlayan bir tür alçı malzemesi olan stucco (yalancı) mermer örneğinde görebiliriz” diyerek anlatır (2011: 28).

İkinci simülakr düzeninde, bilim kurgu üreten bir düş gücü ile karşılaşılır (Baudrillard, 1998: 163). Baudrillard’ın ortaya attığı ikinci düzen Sanayi Devrimi ile birlikte başlar. “Kitlesele üretim tekniklerinin ortaya çıkması ile birlikte nesnelerin ve imajların yapılış şekli değişir, bununla birlikte değerleri ve işlevleri de değişir. Bu dönemin büyük sanat eserlerinin pek çoğu, mekanik yöntemlerle yaratılmış olmasalar bile ait oldukları işaretler düzeni, seri üretim sistemine dayalı olarak kurulmuş, kapitalist değer değiş tokuşu ekonomisine bağlı olarak anlam üreten bir düzenin parçalarıdır. İkinci düzende, toplumun imajlarla ilişkimizin zeminin temsil eden bir güç olarak oyunun yerini üretim almıştır, bunun sonucunda imajlar artık bir şeylere benzemeyi hedeflemez. Artık nesneler ve imajlar resmettiği şeylerle denklikler kurmak için yapılır ve birbirleriyle ilişki içinde anlaşılırlar” (Toffoletti, 2011: 29).

“Birinci ve ikinci düzenler arasındaki farka baktığımızda, birinci aşamada asıl ile sahte arasında bir benzerlik yaratıldığını (imaj dünyaya dair bir yorumdur) ikinci düzende ise her ikisinin denk olduğunu (imaj resmettiği şeyle denk olmaya çabalar) görürüz. Her iki durumda da gerçekliğin hala imajdan bir şekilde farklı olduğu düşüncesi varlığını korur. Gerçek meyve ile karşılaştırıldığında yalancı mermerden yapılmış meyve sahtedir; öte yandan gerçek çorba kutuları, temsili versiyonunun kendi değerini türettiği önceden var olan standartını teşkil eder. Oysa 3’ncü safhada bu değişir. Artık gerçek nesne de tıpkı taklit olan bir simülasyon gibi anlaşılır” (Grace, 2000: 107).

Bugün üçüncü düzene özgü düşsel bir üretim biçimi var mıdır? Bu soruyu Baudrillard (1998: 163) “eski günlere özgü güzelim bilim kurgusal düşselliğin ölmüş ve yerini başka şeylerin almaya başladığı türünden bir cevap verilebilir” diyerek cevaplamıştır. “Çoğu insanın Baudrillard’ın düşüncesiyle bağlantılı olduğunu düşündüğü 3’ncü düzendir. Okurların muhtemelen aşına oldukları hipergerçeklik ve simülasyona dair popüler anlayışımızın kaynağı da burasıdır. İmajlarla gerçeklik arasında ayırt edilebilir bir farklılığın bütünüyle çökmeye başlaması bu üçüncü şemadadır” (Toffoletti, 2011: 31). Toffoletti üçüncü düzene örnek olarak şunu verir: “CSI etkisi, olay yeri inceleme gibi TV dizileri ve çeşitli adli tıp programlarının insanların suçlarının çözülüş sürecini algılama biçimini etkileme yolunu açıklamak için kullanılan bir tabirdir” (2011: 32). Bu programları izleyerek suçlular “suç mahallinde ne bırakmamaları gerektiğini öğrendikleri gibi” (Borger, 2006), jüri üyeleri de duruşmalarda adli tıp kanıtlarının rolüne dair, çoğunlukla gerçekçi olmayan beklentiler geliştirirler. “Gerçek hayatın nasıl olması gerektiğine dair bu algılar TV imajlarından üretilir.”

İzleyicinin bu tür şovlarda bir bileşen haline getirildiği bu ayrıntı seviyesi, adli tıbbın bizi bir hipergerçeklik içine daldırmasının ölçüsünü gösterir. Türkiye’de gündüz kuşaklarında yayınlanan adli vaka çözme temalı yayınların aslında izleyici tutma şekli de aynen budur. Öyle ki ortaya atılan olayları karşılaştırmak için başvurulacak bir gerçek olay mevcut değildir. Haliyle izleyici kendini o olayın bir öznesi olarak görmeye başlar. “İzleyenlerin ki aralarında savcılar ve polis memurları da vardır, görevlerini nasıl yürütmeleri gerektiğine dair düşüncelerini şekillendiren bir model

oluşturacak ölçüde diziden etkilenmeleri halinde gerçeklik ile yanılsama arasındaki bu çizgi belirsizleşir” (2011: 32).

Son düzen üçüncü düzenin tamamen aşıldığı anlamına gelmez. Baudrillard’a göre “yeni bir simülakr düzeni öncekinin yerine geçmez; varsayımsal bir dizi içinde art arda gelir ve birbirine eklenir” (2012: 11). Başlangıçta kendine benzer şekilde yinelenen veya bir virüse benzetilen bu düzen, bütünsel gerçeklik seviyesidir. Baudrillard 2005’te bu düzeni yazarken **“hem gerçekliğe hem de yanılsamaya son veren bir tür gerçeklik”** (Baudrillard, 2005b: 2) olarak tarif etmiştir. Halen bir parçası olarak içinde yaşadığımız bu seviyede, imaj özgün işlevinden o kadar uzaklaşmıştır ki, bundan sonra bir imaj olarak hayatta kalması da mümkün değildir. Baudrillard günümüz kültürünün, her şeyi görünür; şeffaf; bilinebilir ve doğrudan erişilebilir kılmayı takıntı yapmadıysa bile buna kapıldığına işaret eder. Bu duruma canlı haber akışı, etkileşimli sanatlar, gen haritaları, Second Life türevi sanal dünyalar, gözetleme teknolojileri, dijital iletişim ve benzerleri örnek olarak verilebilir. Dolaysız, kuşatıcı ve her yerde olan bu uygulamalar, insanları imajın içine girmek zorunda bırakmaktadır. Baudrillard’a göre artık herkes birbirine dijital olarak o kadar yakındır ki, zaman ve mekândan bağımsız bu teknolojilerin ve işaretlerin dışında var olmaya imkân verecek bir mesafe mümkün değildir. Bu şekilde “görselin içinde boğulmuş” olduğundan, Baudrillard’a göre “artık temsillerden sanki dünyanın bir yansıması ya da ona verilmiş bir tepki olarak bahsedemeyiz” (Baudrillard, 1998: 45).

2.1.1.2. Simülasyon

“Bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesi” (Petit Robert Sözlüğü).

“Geniş açıdan bakıldığında Baudrillard simülasyon kavramını, günümüz post modern dünyasında gerçek bir toplum olmadığını, bu toplumda simgelerle imajların, gerçek ve somut olanın yerini aldığı soyut, yapay bir gerçeklik olduğunu göstermek amacıyla geliştirmiştir” (Cevizci, 2011: 751). Daha yakından bakmak gerekirse; Baudrillard bu fikirle, “batı medeniyetinin adeta son sınırına geldiğini göstermek istemektedir. Onun için Batı medeniyeti, diğer medeniyetlerin gözünde model alınması gereken olsa da (tarihsel süreç itibarıyla) kendi içerisinde muazzam bir

yıkılışın başlangıcındadır çünkü Batı gerçekliğini kaybetmiştir” (Canyılmaz, 2019: 43).

Borges masalında: “İmparatorluğun hizmetindeki haritacıların çizdikleri harita, sonunda imparatorluğun topraklarına birebir eşit boyutlara sahip bir belgeye dönüşmektedir. Ancak çökmeye başlayan imparatorlukla birlikte lime lime olmuş bu harita parçalarıyla çölde karşılaşan insanlar vardır” (Baudrillard, 2001: 394). Sonuç olarak bu hasar almış metafizik zarafetin, İmparatorluğun adına ve büyüklüğüne yakışan, onun şanına uyumlu bir görünüme sahip olduğu ve zaman geçtikçe gerçeğiyle birbirine karıştırılan sahtesi gibi İmparatorluğun da çürüdükçe özüne yani toprağa dönüştüğü görülmektedir.

“Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hipergerçek yani simülasyon denilmektedir. Soyutlamayı ilginç ve çekici kılan haritayla toprak arasındaki o kesin ayrım artık yoktur” (Baudrillard, 1998: 13-14). Bugün abstraksiyon (soyutlama) yöntemlerinin harita üretme, kopyalama, yansıtma ya da kavramla; simülasyon kuramının da harita üzerindeki bir toprak parçası, bir kök ya da karşılaştırma sistemiyle bir ilişkisi kalmamıştır.

“Gezegen boyutlarına ulaşan bu tezgâh, dünyamızın başına çok büyük bir nesnel tehdit adı altında örülmeye çalışılan bu çorap ya da diğer adıyla Demokles’in kılıcı sonuç olarak, bugüne kadar hiç var olmamış maksimal bir denetleme sisteminin kurulmasına neden olmuştur” (Baudrillard, 1998: 59). Simülasyonun en kontrast (karşıt renklerin yan yana bulunması sonucu net görünür hale gelmesi) özelliği en önemsiz olguları bile içine alan hakikatin yerine geçmiş yapılardan ortaya çıkmasıdır. Simülasyonun ulaşabileceği en üst aşamanın adı nükleer tehlikedir. Oysa hayatın en ince ayrıntılarına kadar uzanan vazgeçirici bir düzen, insanları korkutabilmek için sahip olduğu o muhteşem büyük gücü bir gösteri toplumu nesnesi haline getirmek zorundadır.

2.1.1.3. Simülakr

Simülakr: “Bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm” (Petit Robert Sözlüğü).

“Hakikati gizleyen şey simülakr değildir. Çünkü hakikat, hakikat olmadığını söylemektedir. Simülakr hakikatin kendisidir” (Baudrillard, 1998: 18).

“Bir sözlük tanımı olarak Simülakrumun, kökü Latince simulare ve simül kelimesinden gelmektedir” (Cevizci, 1997: 357). Simulakrum Latineden birebir olarak İngilizce’ye, oradan da Fransızcaya aktarılmıştır; gerçek olmayan bir olgunun kopya halini anlatan isimdir. “Esasen simülakr, kendisi de kopya olan herhangi bir şeyin kopyasını anlatan terimdir” (Cevizci, 2010: 1401).

Baudrillard (1998: 18) simülakr ile ilgili verdiği örnekte,

“İkonastların, simülakrların sahip olduğu bu mutlak güçten korkmalarına neden olan şey, ikonaların Tanrı düşüncesini insanların zihninden silip atabileceklerini sezmesidir. Sonuç itibarıyla bu korkunç hakikatin Tanrının asla var olmadığı, yalnızca üretilen simülakrları aracılığıyla var olabildiği hatta kendi simülakrlarından başka bir şey olmadığı düşüncesine göndereceğinin farkına varmalarıdır” demişti.

“Tanrı dahi simüle edilebildikten sonra, Tanrıya olan inanç, göstergelerine indirgenebildikten sonra gerisini siz düşünün. İşte o zaman bütün sistem yer çekiminin etkisinden kurtulmuş bir kütle, devasa bir simülakra dönüşmektedir” (Baudrillard, 1998: 19).

“Her yerde tuhaf denilebilecek bir şekilde orijinaline benzeyen bir evrende yaşıyoruz. Şeyler harıl harıl kendi ikizlerini üretmeye çalışıyorlar. Ancak geleneklerin iddia ettiği gibi bu şeylerin yakında ortadan kalkması söz konusu değildir, zira artık ölme hakkı da elinden alınan şeylerin yaşama hakkı da ellerinden alınmıştır. Tıpkı cenaze işleriyle ilgilenen yerlerin ölüyü gömülmeden önce makyajla o insanın yaşarken sahip olduğu görünümünden daha doğal ve güzel bir görünüm kazandırmaları gibi” (Baudrillard, 1998: 27).

Mutlak bir hakikatten bahsedebilmenin zorluğuyla birlikte, bir illüzyonun (yanılsama) üretilmesinden bahsetmek de o kadar zor olacaktır. İlüzyondan söz edebilmek ise imkânsızdır, çünkü artık hakikat diye bir şey yoktur. Öldükten sonra doldurulmuş hayvanları düşünelim. Bakıldığında gerçek, canlı gibi görünen bu hayvanlar aslında birer simülakr nesnesi haline gelmişlerdir. Bugün somut bir arz, geleneksel üretimin özelliklerinin tamamını kapsamakla birlikte, onun dev boyutlara ulaştırılmış simülasyonundan başka bir şey değildir. Bununla birlikte hipergerçekçi sanat eseri üreticilerinin bütün enginliğini ve gücünü kullanarak, ifade ve cazibesini bir reanimasyon (yeniden canlandırma) süreci içerisinde tamamen yitirmiş ve hakikate tahmin edilemez bir şekilde benzettikleri gerçeklik işte böyle bir şeydir. Haliyle simülasyon ürünü olan bir simülakr, hakikatin her zaman ve her durumda çarpıcı bir şekilde ona benzemesine sebep olmaktadır

2.1.1.4. Simüle etmek

“Gerçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi sunmak, göstermeye çalışmak” (Petit Robert Sözlüğü).

Saklamak, bildiğin bir şeyi bilmiyormuş gibi yapmak; simüle etmek ise tam tersine bilmediğin bir şeyi biliyor gibi yapmak ya da olmadığın bir karakterin rolüne bürünmek olarak açıklanabilir. İlki bir var oluşa, diğeri ise bir yokluğa göndermedir. Bir şeyi simüle etmek, -miş gibi yapmak değildir. “Hastaymış gibi yapan kişi yatağa uzanıp bizi hasta olduğuna inandırmaya çalışır, bir hastalığı simüle eden kişi ise kendinde bu hastalığa ait semptomlar görülen kişidir” (Baudrillard, 1998: 15).

“Simüle eden kişi gerçekten hasta mıdır, değil midir? Çünkü bu insan gerçek semptomlar üretmektedir. Simüle eden kişiye ne hastasın ne de değilsin denebilmektedir. Bu kişiyi nesnel bir şekilde hasta ya da sağlam olarak değerlendirebilmek mümkün değildir. Hakiki bir hastalık olup olmadığı anlaşılamayan bu şey, psikolojiyle tıbbın elini kolu bağlamaktadır. Çünkü bütün semptomlar üretilebiliyorsa ve bir hastalığa ait belirti doğal bir olgu olma özelliğini yitirmişse o zaman her hastalığın simüle edilebileceğini düşünebiliriz” (1998: 16).

Simüle edilenin maskesini düşürmenin imkan dahilinde olmadığı, simülâtörün rol yaptığını anlayabilmenin mümkün olmadığı bir bilinçaltı söylemini bu şekilde tekrar etmesi karşısında kimsenin yapabileceği bir şey yoktur. Örnek olarak, simülâtörlere karşı trafik polislerinin yapacağı bir şey kalmamaktadır. Geleneksel uygulamalara başvuran polis gücü, belirli cihazlar kullanarak alkol alan kişileri tespit ediyordu. Bugün ise polisler bir simülâtörü bile gerçekten alkol kullanmış sürücülere uyguladığının benzeri şekilde cezalandırmaya çalışabilmektedir. Bazı meyvelerde bulunan alkol bu cihazlarda sürücülerini belli bir promil düzeyinin üzerinde gösterebilmektedir. Eğer simülâtör polisleri kandırma isteği içinde bu olayı simüle ederse yapılacak pek bir şey kalmamaktadır. Sonuç olarak deli rolünü bu derecede iyi oynayabilen birine de deli demek yanlış olmayacaktır.

Son dönemde viral (sosyal medyadan hızla yayılan) olmuş bir olaydan bahsedebiliriz. Ayakkabı mağazasında deneme yaparken oradan koşarak çıkan bir kişiye satıcının tepkisi bir hırsıza vereceği tepkinin şekliyle aynı olmaktadır. Müşteri geri döndüğünde satıcı onun hırsız olmadığını anlasa bile simüle edildiği anda onun hırsız olmadığına inanmasına imkân yoktur. Bir markette bir şeyler çalıyormuş gibi yapıldığını düşünelim. Mağaza güvenlikleri bu girişimin simüle edilmiş bir hırsızlık

olduđuna inandırılabilir mi? Gerçek hırsızlık ile simüle edilmiş nesnel hırsızlık girişimi arasında hiçbir farklılık yoktur. Hırsızlığın simüle edilmiş hali ile gerçeđi esnasında aynı şeyler yapılmakta; aynı göstergeler kullanılmaktadır. Bir hırsızlığın anatomisinde simülakrların gerçek göstergelerden hiçbir farkı yoktur. Baudrillard'ın örneğinden gidersek; bir banka soygunu simülasyonunda olabildiğince gerçeğe yaklaşılın ve kusursuz denebilecek bir simülakr aracılığıyla düzenin hakiki reaksiyonunun ölçüldüğünü düşünelim. “Böyle bir şey başarabilmeniz mümkün değildir. Yapay göstergeler kaçınılmaz şekilde gerçek unsurlarla iç içe geçeceğinden polisin biri size ateş edecek; bir banka müşterisi kalp krizi sonucu ölecek ve laf olsun diye istediğiniz fıdye size ödenecektir” (1998: 39).

2.2. Dijital Gerçeklik ve Yapay Zekâ

21.yy'da yaşadığımız evren içinde artık hayatın bütün alanlarında sayısal tabanlı teknolojilere maruz kalan insanlar gün geçtikçe çok daha hızlı, akıcı ve dijitalleşmiş bir durumda olmasından dolayı hakikat arayışına kendi var oluşu üzerinden cevap bulmaya çalışmaktadır. Herakleitos'un “**her şeyin aktığı ve süreklilik arz ettiđi oluş hali**” içerisindeki fiziksel evrende gerçekliğe olan yaklaşımının bugün artık daha soyut ve zihinsel süreçler üzerinden devam ettiđini söylemek mümkündür. Postmodern dünyada somut dünya ile bađını minimum düzeyde tutan toplum, maddi hakikat üzerinden aradıđı cevabı artık kendi yarattığı dijital gerçeklik üzerinden anlamlandırmaya çalışmaktadır. Bu dijitalleşme ve teknolojik gelişim içerisinde bir yandan kendi iyiliđi ve çıkarlarını gözetin insanlık; bir yandan da diđer yaşam formlarının haklarını zaman zaman göz ardı etmektedir. Dijital teknolojinin gelişiminde öne çıkan şirket ve kurumlarla, bunların aldıđı politik destek ile birlikte ortaya çıkan teknolojik ilerlemeler; transhümanist (insanın fiziksel ve bilişsel yeteneklerinin çoğaltılması, hastalanma ya da yaşlanma gibi istenmeyen durumların azaltılması, bir nevi ölümsüz mükemmel insan yaratma çabası) bir yaklaşımın etkisi altında olup, etik ilkeler bu anlamda kimi zaman hesaba katılmamaktadır. Başka bir deyişle; teknolojinin sürekli olarak insanın hizmetinde olduđu söylenmektedir. İnsanın günlük hayatını kolaylaştırmak için ilerleme kaydetmeye çalıştığı iddia edilerek bu doğrultuda yapılan çalışmalarda da etik ilkeler öncelikli olarak düşünülmemektedir.

Bununla birlikte sorulması gereken soru: İnsanlığın hizmetinde çalıştığını iddia ettiğimiz bu sistem insanlığın iyiliği için mi çalışmaktadır? Yoksa; Baudrillard’ın simülasyon kuramını ortaya çıkardığı süreçte söylediği “iktidarların daha da güçlenip varlıklarını pekiştirmek için mi çalışmaktadır?” olmalıdır? İnsan gücüne ihtiyaç kalmayan, duygusal ilişkilerin yüz yüze olmaktan çıkıp sanallaştığı bir dünya için insansı denilebilir mi? Gelineen noktada dijital teknoloji, insan hayatını doğrudan maddi-manevi etkiler duruma gelmiştir. İnsanların işlerini elinden alan, sanal ilişkiler kurulmasına zemin hazırlayan, doğru tanımlamayı yapmak gerekirse insanlığı tümünden bir yalnızlığa doğru hazırlayan bir oluşum içerisine girmiştir. Dijital akıllı öğrenme ortamları ile başlayan bu süreç bugün insansı robotların varlığına kadar ulaşmıştır. Kullanılan hemen hemen her elektronik aygıt içinde yer alan yapay zekâ tabanlı uygulamalar sayesinde hayatların kolaylaştığını düşünürken, içine kapanık birer varlığa mı dönüşülmektedir?

Kimi bilim insanının acımasızca eleştirdiği, saçmalıktan ibaret gördüğü simülasyon kuramı bugünün hakikati üzerinden değerlendirildiğinde çokta uzağımızda olmayan, her gün yaşadığımız bir çok olaya uygulanabildiğinin farkına varılmaktadır. Herhangi bir eğitimi olmamasına rağmen bireysel öğrenme ile yıllarca cerrahlık yapan doktor, televizyonlarda her gün boy gösteren psikologlar, binlerce sosyal medya ebeveyni, diyetisyen, şef buna birer örnek olarak verilebilir. Nereden bakarsak bakalım etrafı sarmış binlerce simülatörden söz edilebilir. Canlı kanıtını görmeden hangisinin gerçek, hangisinin simülasyon olduğunu anlayabilmek mümkün olabilir mi? En azından yapay zekâ uygulamaları kullandığında karşı uçta bir insan olmadığının farkında varılabilir mi?

1980’lerin sonlarından bu güne şiddetli şekilde gündelik yaşantıyı etkilemekte olan dijital çağ, bir taraftan yeni anlama ve algılama yöntemleri üretmekte, bir yandan da gerek var olan, gerekse de ortaya çıkmakta olan söz konusu sayısal teknoloji araçları ve biçimlerinin ifadesinde yeni imkânlar sunmaktadır. “Bu durum da sanat ve gerçeklik arasında tanımlanan ilişkilere yeni bir bakış açısı kazandırmaktadır” (Helm, 1998)

2.2.1. Dijital Gerçeklik

Dijital gerçeklik olgusu, somut olarak var olan hakikati soyut olarak yeniden üretmek ya da farklı seçenekte bir hakikat algısı ortaya çıkarmak üzere, kullanıcının

duyularını ve duygularını oluşturan ortamlarla etkileşime girerek yönlendiren sayısal tabanlı bir veri uzamıdır. Bütün bir evren tasarımını mümkün kılan bu teknoloji önceleri bir araç ya da aracı fonksiyonu ile çalışırken bu ortamların gelişmelerine doğru orantılı bir hız ile ortamın kendisi olma yolunda ilerlemektedir.

Bugün bu olguyla ilgili karşımıza çıkan en yeni kavram ise Metaverse'dür. Evren ötesi anlamına gelen bu kelime, meta ve universe kelimelerinin beraber kullanılmış halidir. En anlaşılabilir anlamıyla bu kavram ile tüm dijital dünyayı birbirine bağlayıp sanal bir evren yaratmak amaçlanmaktadır. Bu, birebir gerçeklerinden simüle edilmiş sanal evrende; her birey, her maddi varlık, kısacası canlı cansız her organizma var olabilecektir. Bu yeni evreni “gerçek” bir alan olarak değerlendirmek doğru mudur? Satılan adalar, arsalar; fiziki olarak gerçek maddi değerlerinden daha pahalı sanat eserleri, yani tamamen simüle edilmiş sanal bir evrenin varlığı söz konusu olmaktadır.

Bugün yaşanan evrende asıl iktidar sahibi olan dijital teknoloji, insan ve diğer canlı tüm organizmalar için tehdit ve fırsatlar yaratırken bir diğer taraftan da insanları yaşam etiği konusunda yeniden düşündürmektedir. Homosapiens sonrası fikirlerin kapsadığı alanlardan birisi de bu sebeple, sayısal tabanlı teknolojilerdir. “Dijital teknoloji denilince akla gelen bir diğer kavram olan sanal gerçeklik de böylesi bir düşünce akımı içerisinde kendisine yer bulmaktadır. Dijital teknolojilerin otonom halde olduğu kanaatinde olan insan sonrası felsefe ile sanal gerçekliğin pratik uygulamaları arasındaki ilişki bu anlamda dikkat çekicidir” (Dönmez ve Dikkol, 2020: 750).

“Amerikalı yazar Ray Bradbury, 1950 yılında yayımlanan asıl adı The World the Children Made olan The Veldt adlı öyküsünde zengin bir ailenin çocuklarının oynadıkları, Afrika görüntülerini 3 boyutlu gösterirken ses, koku gibi duyuları da verebilen bir sistemi konu etmektedir” (Akt. Ferhat, 2016: 727). Özellikle yaşı küçük kullanıcıların sanal kıtalar âlemine olan meraklarının korku duyulacak seviyelere geldiğini düşünen ebeveynler bu sanal dünyayı yok etme düşüncelerini çocuklarına aktardıktan sonra ortadan yok olurlar. “Hikâyenin sonunda sanal dünyadaki Afrika aslanları iki insanı parçalamaktadır. Artık sanal dünyalarında yaşamaya devam eden çocuklar mutludur” (Bradbury, 1950). Bradbury bu nadir ve alışılmamış öykü ile “sanal gerçeklik” kavramının yaratıcısı olarak kabul edilir.

Gerçekliğin anlamı, ne olduğu ve nasıl yaratıldığı sorusuna yüzyıllar boyunca değişik açıdan bakılarak, tanımlamalar ve fikirler ortaya konulmuştur. Arkhe, öz ya da töz olarak birbirinden farklı isimlendirmeleri olan bu ilk madde veya var oluşun başlangıcı ile ilgili yaklaşımlar, antik çağlarda metafizik bir varlığa işaret ederken sanayi devrimi sonrasında maddi bir varlık arayışının ortaya çıktığını söylemek mümkündür. Dijital dünyanın reel dünya üzerinde ağırlığını daha da fazla hissettirdiği 21.yy’da ise evreni ve varlığı anlamlandırma çabası, zihinsel bir faaliyet üzerinden şekillenmektedir. “Gerçeklik ise, bugüne özel dijital teknolojilerle beraber hiç olmadığı kadar hakkında konuşulan, fikir yürütülen ve hiç durmadan farklı birçok şekilde tanımlanan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Paramenides ve onu izleyen düşünürler varlığa ve gerçekliğe ancak akıl yolu ile ulaşılabileceğini; duyular aracılığı ile elde edilen bilgilerin çelişkili olduğunu düşünmektedir” (Cevizci, 2012: 43).

Amerika Ulusal Havacılık ve Uzay Dairesi bünyesinde bulunan Singularity Üniversitesi’nde yapılmış çalışmaların ortaya çıkardığı sonuçlar, “yakın bir gelecekte dijital gerçeklik ortamlarının geleceğin en büyük sektörlerinden biri olacağını göstermektedir” (Akt. Ferhat, 2016: 724).

Yapılan bu çalışmalardan bugün ortaya çıkan sonuçlarda söylenen “**yakın gelecek**” kavramının, bugün yaşanan zaman dilimi olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Özellikle son dönemde ortaya çıkan metaverse ortamları bunun kanıtıdır.

2.2.2. Yapay Zekâ

Yapay zekâ, canlı organizmaların ve kişinin davranış şekil ve biçimlerinden ilham alarak ortaya çıkmış sistemlerin, modelleme çalışmasının genel adıdır. Bu davranışların isminin ortaya çıkış noktası, 1950’li yıllarda “Artificial Intelligence” olarak adlandırılan bir olgudur ve disiplinler arası bir kavram olarak ele alınabilir. Yapay zekânın, insanların iş yükünü azaltmasıyla birlikte, insansı davranış ve özellikleri de taklit ederek kendisinde bir karakter ve düşünme yetisinin oluşmasına izin veren üreticiler ileride yaşanabilecek sorunların oluşmasına da zemin hazırlamaktalar. Bugün sayısal tabanlı teknolojilerin geldiği noktaya eşdeğer bir düzeyde yapay zekâ ile ilgili yapılacak araştırmalar da artmaktadır.

Alan Turing'in çalışmaları Yapay Zekâ olarak bilinen şeyin kavramsal temelini oluşturmıştır. İlk pratik yapay zekâ çalışmaları, hava savunması alanında yapılmaya başlanmıştı. Bu çalışma Princeton'dan bir matematikçi olan Alan Newell Tacoma tarafından yürütülüyordu. Proje, insan-makine ara yüzü sorunları hakkında anlayışı geliştirmek için radar paternlerini taklit etmeye çalışan kart tipi bir hesap makinesiydi. Böyle bilgisayar benzeri bir aletin kullanılması Newell'ın bilgisayarların sembolleri manipüle eden cihazlar olarak hayal etmesine sebep oldu.

Yapay zekâ sistemler ve uygulamaları, bugün yönetici insana ihtiyaç duymadan işlem yapabilecek seviyede bir teknoloji olmaya başlamış ve bu sebeple ortaya çıktığı dönemden bu yana en üst seviyede ilgi çektiği konuma gelmiştir. Yapay zekâyı sadece mekanik bir düzenek olarak robot ya da dijital düzlemde düşünmek yanlış olacaktır. Yapay zekânın felsefi boyutu da göz ardı edilmemelidir ve bu teknolojinin gelişebilmesi için öncelikle temel yapı taşlarının iyi anlaşılabilmiş olması gerekir. İnsanoğlunun yönetimi ya da etkisi olmadan günlük hayatta kolaylık sağlayacak olan yapay zekâ öncelik olarak ilk sıradadır. Yapay zekâ bilim ve teknolojiyi bir araya getiren konuların başında gelmektedir. Gelişimi merakla takip edilen ve hakkında birçok çalışma olan yapay zekâ konusundaki konuşmalar ve tartışmalar yıllardır devam etmektedir. Geçmiş dönemde gelişimi yavaş olsa da, bugün yapay zekâ üzerine önemli adımlar atılmıştır. Günümüzde işleyiş kabiliyetinin yüksek olmasının yanı sıra, insansı özellikleri olan robotların üretilip piyasaya sürülmesi, bu sistemleri kullanan cihazların sayısının her geçen gün artıyor olması; sanal öğrenme tabanlı teknolojilerin ne derecede ilerlendiğini bizlere göstermektedir. "Bilim dünyası zaman içerisinde yapay zekâ konusunda farklı açıklamalar yapmaktadır. Bu açıklamalar yapay zekâ projesinin yararlarından söz ederken, ciddi tehlikelere neden olabileceği riski taşıdığı gerekçesiyle endişelere de neden olmaktadır" (Değirmenci, 2018:15).

Yapay zekâ; insansı davranışları taklit etme, sayısal olarak bir mantık çerçevesi ortaya çıkarma, hareket, konuşma ve ses algılama gibi pek çok yeteneği beraberinde taşır. Bunun sonucunda yazılım ve donanım sistemlerini birlikte bünyesinde barındırır. "Yapay zekâ, canlı bir organizmadan yararlanmadan, tümüyle yapay araçlar ile oluşturulan, insana özgü davranışlar ve hareketler gösteren makinelerin çalışma sistemiyle çalışan, teknolojik bir sistemler bütünüdür" (Sucu ve Ataman, 2020: 40).

İdealist bakış açısıyla, insana özgü hisler olan hissetme, davranışları öngörme, karar verme gibi özelliklere sahip robotlar olarak tanımlanmaktadır. Bilgisayar teknolojilerinin yeni ortaya çıktığı dönemlerde, “Makineler düşünebilir mi?” sorusu Alan Mathison tarafından araştırılmış ve bu dönemde bu makineler ile ilgili önemli adımlar atılmaya başlanmıştır. 2. Dünya Savaşı döneminde yapay zekâ kendini askeri silah teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte göstermektedir. “Bu gelişme bilgisayarların gelişmesi açısından da önemli yeniliklerden biridir” (Değirmenci, 2018: 20). Başka bir deyişle yapay zekâ; bilgisayarların insanlar gibi düşünmesini sağlar. Yapay zekâyâ X sorusu yönetildiğinde daha önce verilen veya tanımlanan X sorusu cevapları arasından en rasyonel olanını seçip sunar. Bu nedenden dolayı X sorusu gelince her defasında yapay zekâ X sorusunun cevaplarını süzer ve en rasyonel olanını sunar. Yapay zekâ günümüzde X sorusu örneğinden daha fazlasını yapmaktadır. Yapay zekâyı tek başlık altında ele almak yanlış olur. Makine öğrenimi (Machine learning), derin öğrenme (Deep learning) gibi kavramlar yapay zekâyı oluşturan kapsayıcı terimlerdir. Yapay zekânın insana özgü davranışlar oluşturabilmesinde bir algoritma (belli bir problemi çözmek veya belirli bir amaca ulaşmak için tasarlanan yol) yapılması gerekmektedir. Bu algoritmanın mantığına bakıldığında, yapay zekâ teknolojisinin öğrenebilme yeteneği önem taşımakla birlikte, makine düzeninin de insansı davranışları sergileyebilmesinde öğrenme yeteneği önem taşımaktadır.

2.3. Gerçeklik ve Hakikat

Türk Dil Kurumu Sözlüğü’nde kelime anlamı olarak ‘gerçek’: “*Yalan olmayan, doğru olan şey, hakikat*” olarak. Hakikat ise: “*gerçek ya da gerçeklik*” olarak geçmektedir.

Gerçeklik ve hakikat birbirine çok benzeyen kavramlar olmakla, ayrıca gündelik konuşmalarda da Türk Dil Kurumu Sözlüğü’nde olduğu gibi birbirinin yerine kullanılmakla birlikte aynı şey değildirler. Gerçeklik, var olanın bir özelliğidir. Bilenden, bilinçten bağımsız olarak var olan şeylere ilişkin bir niteliktir. Bilgi felsefesinin (epistemoloji) değil varlık felsefesinin (ontoloji) konusudur. Ahmet Cevizci, “Felsefe Terimleri Sözlüğünde” gerçekliği; “*en genel anlamı içinde, dış dünyada nesnel bir varoluşa sahip olan varlık, var olanların tümü, var olan şeylerin bütünü; bilinçten, bilen insan zihninden bağımsız olarak var olan her şey*” (2000: 147) olarak tanımlamıştır.

Hakikat ise var olanın değil, bilgiler, savlar, kuramlar gibi ifadelerin niteliğidir. Hakikat doğru, hakikat olmayan yanlıştır. “Var olana ya da var olanlara ilişkin saptamada bulunan düşünen bir zihin olmaksızın, bir bilgiden, bir önerme ya da kuramdan ve dolayısıyla da herhangi bir hakikilikten söz edilemez” (Alpay, 2017: 27). “Doğru ya da yanlış olması söz konusu olan, şeyler ya da nesneler değil, yalnızca bir bilgi öznesi tarafından ortaya konulan ifadeler ya da savlardır” (Tepe, 2016: 18-19). Bu manada insan zihni, yanlışa düşenin ya da hakikati bulanın bizzat kendisidir. Gerçekliğin var oluşu insan zihnine ihtiyaç duymazken; hakikatin ortaya çıkabilmesi için mutlaka insan zihni gereklidir. “Hakikat yalnızca zihindedir” (Aquinas, 1975: Q16, A2). Hakikat, gerçekliğe uygun zihinsel temsildir.

Düşünceler veya inançlar hakikatin algılanmasına ya da görünen açığa etki eder mi? Örneğin, Cehennem’in gerçek bir konum olarak var olup olmadığına inanmak, ateşin gerçeklik algısı ya da etkisini değiştirir mi? İnanmış olan için Cehennem tasvirlerine göre simüle edilmiş bir cehennem gerçeklik olarak kavranabilir mi? İşte bu soruların cevabı gerçek ve hakikat arasındaki farkın anlaşılması açısından önemli bir yer tutmaktadır. Hiç bilinmeyen bir olay ya da varlığın simüle edilmiş hali herkes için gerçek olarak değerlendirilebilirken zaten hafızasında yeri olan bir varlığı bildiği için, gerçekliğini zihninde canlandırarak o simülasyonu yanlışlayabilme gücünü de ona verecektir. Bilgi ve farklı yönlerden görebilme yeteneği gerçek ile hakikat arasındaki ince çizgidir.

2.3.1. Hipergerçeklik

Baudrillard, simülasyon kuramında “*günümüzde medya her yere uzandığından gerçeklik kavramının ve algısının kökten değiştiğini*” vurgulamıştır. Bu durumda yaşanan boyutsal somut gerçekliği; çeşitli medyalar kullanılarak üretilen soyut gerçeklik ve kendi deyimiyle hipergerçeklik olarak iki farklı gerçeklik biçimi şeklinde oluştuğunu ifade etmiştir.

“Belli koşullarda, bir sürecin aynen yinelenebileceğini iddia eden bilim ve evrensel bir eşdeğerlik (klasik yeniden canlandırma eşdeğerlik üzerine değil kopyalama, yorum ve açıklama üzerine kuruludur) iddiasındaki sınırlı akılcılığın çağdaşıdır. Bu yeniden üretilebilirlik süreci sonucunda, gerçek yalnızca yeniden üretilebilir bir şey değil aynı zamanda her zaman önceden zaten yeniden üretilmiş şey yani hipergerçek olmaktadır.” (Baudrillard, 2001: 117).

“Hipergerçeklik biyolojik, sosyolojik, ekonomik, politik ve toplumsal tüm olgularda kendini göstermektedir. Gösterge, imaj yahut koda dönüşen bütün

kavramlar, görünen şeyin gerçek ya da gerçekliğin kendisi değil gerçek ya da gerçekliğin bütün özelliklerine sahip bir hayaleti veya simülasyonudur” (Akt. Okuyan ve Taslaman, 2018: 29).

Sanal gerçeklik ile ilgili verdiği örnekte: “*Körfez Savaşı benzersizdir. TV ekranlarımızda gerçek zamanlı resmedilen bir savaş olmuştur*” demiştir (Baudrillard, 2005a: 62). Daha genel bir anlamda, Baudrillard’ın medya hareketlerine reaksiyonu bize, imajların değişen vasıfları ve farklı rollere bürünmüş bir evrende üstlendikleri görevleri hakkında önemli bilgiler vermektedir. Hipergerçekliğin hâkimiyeti, düşüncenin ve gündelik yaşantının bütün noktalarında bir kanser hücresi gibi yayılmaktadır. “İnsan sahip olduğu temel formülün kanserli bir metastazına dönüşmektedir. Zaten X adlı bir kişiden klonlama yöntemiyle türetilcek bireyler de bir kanser hastalığında aynı hücrenin çoğalması gibi kanserli bir metastaza benzetilemez mi? Kanser bütünün organik yasalarına aldırmayan temel bir hücrenin sonsuz sayıda çoğalması demektir” (Baudrillard, 1998: 141).

Baudrillard, simülasyon ve hipergerçeklik kavramlarını aynı gerçeklik tanımına uyacak şekilde açıklamaktadır. Bu konuda bazı bilim insanları Baudrillard’ın 1980’li yıllarda simülasyon kuramını geliştirdiğini, 1990’larda ise hipergerçeklik kavramını ortaya çıkarttığını belirtmektedir. Baudrillard’ın, Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm adlı eserinden itibaren, simülasyon ve hipergerçeklik kavramlarına dair yaptığı çözümlemeler aynı gerçeklik sahasını kaplamak üzere ortaya koymaktadır. Baudrillard’ın simülasyon ve hipergerçekliği aynı kavram olarak kullanmasını, kendi tanımıyla güçlendirilebilir: “*Bir köken ya da gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hipergerçek ya da simülasyon denilmektedir*” (Baudrillard, 1998: 13). Bu tanımdan hareketle yaşadığımız evrenin gerçeklik algısı yok olmuş, gerçek kendisini simüle modeller ile gizlemektedir denilebilir.

Simülasyon kuramına göre, gerçek yok olmasıyla birlikte gerçek olmayanları da beraberinde götürmüştür. Gerçeğin yerine ise simülasyonları konmuştur ve gerçek bir daha geri gelmeyecektir. Artık her türlü düşsel ve gerçek ayırımından mahrum bırakılmış, sadece aynı yörünge çevresinde dolaşan modeller vasıtasıyla farklılık simülasyonu üreten bir hipergerçeklikten söz edilebilir.

Teknolojinin yalnız olarak tamamen yeni bir içerik silsilesi üretme kabiliyeti yoktur. Biçimin tek başına var olma şansı bulunmadığından, Baudrillard’a göre, “bize

biçim olarak sunulan şey aslında biçim/içeriğin tüm göstergelerine sahip hipergerçek bir görünümünden yani simülakrdan başka bir şey değildir” (Adanır, 2008: 36).

Bütün yapıtaşları ile birlikte dönüşen simülasyon düzeni içerisinde modern çağın dışında kalan ve hipergerçeğe dönüşemeyen tek şey ölümdür. Bu yüzden ölüm son dönemektir. Ölüm, her şeyi yaşatmak, haz almak, umut beslemek için çırpınan modern insan için bir kaostur. “Simgesel evrende yaşam pozitif, ölüm ise negatif anlama sahiptir. Bir çelişki olarak ölüm, ayrışma yahut gerileme değil, tersine çevirme ve simgesel bir meydan okuma olarak tanımlanır” (Baudrillard, 2001: 248).

2.3.2. Gerçekliğin Yeniden İnşası

“Gerçeğin üretimi hatta sürekli olarak yeniden ve yeniden üretimi, bugünkü dünya sisteminin günlük rutinlerinden biridir. Sistem, her gün gerçeği yeniden üretebilmek için şeyleri, göstergeleri, eylemleri özlerinden, köklerinden, amaçlarından koparmıştır” (Baudrillard, 2016: 12-23).

Bunu yapabilmek için tıpkı bir tarlayı ekerken önceki ekinin köklerinin sökülmesi gibi gerçekliğin kalıntılarının da tamamen yok edilmesi gerekmektedir. Gerçeği kökünden söküp atmazsanız yeniden ürettiğiniz gerçeklik üzerinde sorunlara yol açacaktır. Eski kök, yeni ekilen bitki kökünü çürütebilecek bir güce sahip olabilir. Canlı organizmaların neredeyse tamamı, hâkim olan güce bir de güzel işliyorsan, tapmak konusunda şüphe duymazlar, aksi takdirde kendileri bir düzensizlik, güvensizlik, bitmek bilmeyen arayış ve karşı koyma eylemlerinde bulunmak zorunda kalacaklardır. Kurulu düzenin, güvenli alanların insanları yalnız, çaresiz ve güçsüz hissettirdiği en önemli nokta burasıdır. İnsanları bir simülasyon düzeni içinde var olmayan çözümler ve güvensizlik ortamı ile kendisine köle eder. Bir simülasyon düzeni oluştururken köklerin komple sökülmesi denilen şey hakikatin unutturulmasıdır. İyi bir simülasyon evreninde kurulan gerçeklik geçmiş deneyimlerden beslenerek gelecek illüstrasyonu ortaya çıkarır.

Gerçeklik şekil değiştirmiş ve yerini yapay olana, soyut nesneye bırakmıştır. Artık “hipergerçek” olarak adlandırılan, kod bileşenlerinden oluşan, yaşamın her alanında gerçekleşen yeni bir gerçek vardır. “Hipergerçek, gerçekliğin nitelik ve öğelerinden bir model çıkarır, buna bir yapının veya durumun rolünü oynatır ve en son olarak kitle iletişim araçlarıyla gerçeklik gücüne ulaşır, kendisi gerçeklik gücüne

ulaşınca da onun varlığı uğruna gerçek buharlaştırılır” (Baudrillard, 2018: 160). Baudrillard’a göre, “İnsanoğlu böylece doğa yasalarıyla alakası olmayan orijinal bir ortadan kaldırma yaratmış oldu. Ölümsüzlük üreten sistem, sonuç olarak ölümden mahrum bırakmaktadır. Ürettiği bu ölümsüzlük duygusu ile insanları kendine çekmekte gözlerini boyamakta ve insanları neden mahrum bıraktığını saklamaktadır” (2012b: 7).

Gerçekliğin yeniden inşası bugün hayal bile edilemeyecek noktalara ulaşmaktadır. Yapılan çalışmalar, metaverse gibi üretilen yeni kavramlar, dünyanın yeni bir sürecin eşiğinde olduğunu da göstermektedir.

“Teknoloji ve ölümün birbiriyle kaynaştırılmasını sağlayan bir şey varsa o da suretini çıkarma ya da ikinci dereceden bir görselleştirmedir. Burada söz konusu olan şey imgenin daha da soyut hale getirilmesi değildir” (Baudrillard, 1998: 159). Son dönemde gördüğümüz artırılmış gerçeklik teknolojisi ile ölmüş bir yüzün bir bilgisayar yazılımı ile hareketlendirilip yeniden hayata getirilmesi, gerçeğin yeniden inşası olmakla birlikte gerçeği soyut hale de getirmektir.

Bu simülasyon, ölüm tarafından değiştirilerek bir başkasının yerini alan; arzu duygusundan yoksun, gerçeklik izlenimi bırakan ancak duygusal olarak etkisiz hale getirilmiş, renkli ve kodlardan oluşan ve asıl amacın yitirildiği hiperteknik dünyadır. Gerçek ölü hayvanlar, içleri doldurularak dekoratif nesnelere dönüştürülür. Somut olarak verilen bu örnek teknoloji ile birlikte düşünüldüğünde birebir aynı duygulanıma sebep olmaktadır. Canlı gibi duran fakat öldükten sonra doldurulup odanın herhangi bir noktasında süs olarak koyulan bir hayvan ya da resim üzerinden hareketlendirilmiş bir insan yüzü, aynı şekilde gerçekliğin yeniden hayata getirilip ölümün unutturulmasıdır. Belki de düşünülmesi gereken asıl sebep insanlardaki ölümsüz olma arzusu ve sevdiklerini kaybetme korkusudur.

“Gerçek, düşselin yarattığı bir semptomdan mı ibarettir? Yoksa tersi mi doğrudur? Bunları birbirlerinden ayrılabilmek olanaksızdır, zaten bu ideal bir simülasyon grubudur” (Baudrillard, 1998: 82).

Bugünün koşullarında, simülasyon ile yeniden inşa edilmiş bir olgu her zaman gerçekten daha etkilidir denilebilir. Buna; gerçeğine sahip olmak yerine sanallarıyla ilgilendiğimiz sanat eserleri ya da gerçekten var olup olmadığını bilemeyeceğimiz medya görüntülerine inanmak gibi örnekler verilebilir.

2.4. Gerçeğin Yerini Alan Simülakrlar

Bundan böyle bir varlıkla çeşitli görünümüleri; gerçeğe gerçek kavramına özgün bir yansıtmadan (metafizikten) söz edilemeyecektir. Gerçeğe gerçek kavramı arasında düşsel bir bağ kurmakta mümkün olmayacaktır. Çünkü “genetik minyatürleştirmeyle ancak simülasyon evreninde karşılaşılacaktır ve günümüzde gerçek artık minyatürleştirilmiş hücreler, matrisler, bellekler ve komut modelleri tarafından üretilmektedir. Böylelikle gerçeğin sonsuz sayıda üretimi mümkün olmaktadır” (1998: 20). Bundan böyle gerçeğin akılcı bir görünüme sahip olmasına gerek yoktur, çünkü “gerçek” ideal ya da olumsuz süreçlerle başa çıkabilecek bir durumda değildir. Gerçek artık işlemsel bir görünüme sahiptir. Aslında buna gerçek bile denemez, çünkü çevresinde onu saran bir düşsellik yoktur. “Bu, atmosferden yoksun bir hiperuzamda sentetik bir şekilde üretilmiş bir gerçek yani hipergerçektir. Gerçek ya da hakikat ile bir ilişkisi kalmayan böyle bir uzama geçildiğinde karşımıza tüm gönderen sistemlerinin tasfiye edildiği bir simülasyon çağı çıkmaktadır” (Baudrillard, 1998: 13-14).

Bir taklit, birebir benzeri ya da tiyatroyari bir performans değil “aslı yerine göstergeleri konulmuş bir gerçek”, başka bir tanımlamayla “her türlü gerçek süreç yerine işlemsel ikizini koyan bir caydırma” olayından söz edilmektedir. Bu gerçeğin tüm göstergelerine sahip, tüm aşamalarına kısa devre yaptıran kusursuz, programlanabilen, göstergeleri kanserli hücreler gibi çoğaltarak dört bir yana savuran bir makinedir. Gerçek bir daha asla geri dönmeyecektir. Bir ölüm, daha doğrusu ölmenin imkânsızlaştığı bir ölür ölmez dirilme sistemine özgü model böyle bir hayati işleve sahiptir. “Bundan böyle her türlü düşsel ve gerçek ayırımından yoksun bırakılmış, kendi kendini aynı yörünge çevresinde dolanan modeller aracılığıyla yineleyen ve farklılık simülasyonu üretmekten başka bir şey yapmayan bir hipergerçekten söz edebiliriz” (Baudrillard, 1998: 15).

“Sekiz yüz yılı aşan bir süreden bu yana diğer insanlarla kesinlikle herhangi bir ilişki kurmadan vahşi ormanın derinliklerinde yaşayan bu insanlar sonunda antropologların eline düşerek keşfedilmişlerdi. Ne var ki Tasadaylıları keşfeden antropologlar bu insanlarla ilişki kurar kurmaz, kapatıldıkları mezarlardan açık havaya çıkar çıkmaz toz haline gelen mumyalarda olduğu gibi yok olup gittiklerini görünce ormandaki yaşamlarına geri dönmelerini istemek zorunda kalacaklardı” (1998: 21).

Tasadaylı yerliler örneğiyle birlikte Baudrillard'ın verdiği mağara örneği, simülakrların gerçeğin yerini nasıl aldığıın anlaşılmasını kolaylaştıracaktır. “Oriijinalini koruma bahanesiyle Lascaux Mağarası’nın ziyareti yasaklanmış ancak beş metre öteye aynı mağaranın tıpatıp benzeri inşa edilerek ziyarete açılmıştır.(Ziyaretçiler önce gözetleme deliğinden gerçeğine baktıktan sonra mağaranın kopyasını geziyordu.) Oriijinal mağarayı insanların belleğinden silip atmanın bir yarar sağlayacağını sanmıyorum, çünkü gerçeğiyle kopyası arasında hiçbir fark yoktu. Bir kopya her ikisini de yapaylaştırmaya yetmişti” (1998: 24).

Bu noktada Baudrillard’ın bize anımsattığı şey Antik Yunan filozofu Platon’un mağara alegorisidir. Mağara içinde duvara yüzü dönük olan insan duvara yansıyan gölgeleri gerçek olarak kabul etmektedir. Oysaki gerçek olan açık mağara kapısı önünden geçen insan ve hayvanlardır. Hakikatin varlığından haberdar olmayan kişi gördüğü gölgelerin gerçeğin yerini almış birer simülakr olduğunu mağara dışına çıkmadığı sürece hiçbir zaman öğrenemeyecektir. Platon’a göre evrendeki insan mağara alegorisindeki zincirlenmiş insana benzemektedir. “Asıl gerçek idealardır. Fakat zincirlerinden kurtulamamış, önüne sürekli gölgeler yerleştirilmiş insanlar gerçeklik olarak ideaların gölgelerine inanmaktadır” (Platon, 2010: 231-236).

Baudrillard için ise simülakrlar, Platon’un mağarasında bulunan gölgeler gibidir. Mağarada duvara karşı zincirlenen insanlara nasıl bütün gölgeler gerçekmiş gibi görünüyorsa, bugün yaşanan dünyadaki insanlara da bütün simülakrlar gerçekmiş gibi görünmektedir.

Gerçek yaşamdan verebileceğimiz bir diğer örnek James C. Scott 1978-1980 yılları arasında bir Malaya köyünde saha araştırması yaparak köylü direnişinin gündelik biçimlerini incelemesi olabilir. Scott, yoksul Malaya köylülerinin, pirinç üretimindeki, sistematik bir biçimde aleyhlerine işleyen değişikliklere direnme politikalarını anlamak için uzun süreli bir çaba içine girmiştir. “Toprak sahibi elitlerin ve memurların sahip oldukları güç düşünüldüğünde, yoksullar tarafından yürütülen mücadele zorunlu olarak ihtiyatlıydı. Açık açık isyan etmek ya da kamusal olarak protestoda bulunmak yerine, yoksullar mülkiyete karşı daha güvenli olan anonim saldırıları, yasak avlanmaları, isim karalamayı (character assassination) ve bazı kimselerden uzak durarak onları dışlamayı benimsediler” (Scott, 1995: 42-43). Bir

Etiyopya atasözü şöyle der: “Akıllı köylü, büyük efendinin karşısında yerlere kadar eğilir; ama sessizce osurur”

Bu olayda Malaya yerlileri kendi çaplarında bir tür simülasyon oluşturmuş, vergilerden kaçınmak için mal saklamaya, kaçak şekilde üretim yapmaya başlamışlardı. Anonimleşme de bu süreçte onların direnişlerinin en büyük silahıydı. Olduğundan farklı görünerek kendini mülkiyetten korumak, yani bir çeşit simülakr geliştirmek ve mal sahiplerinin gerçek olan ile simüle edileni anlayamamasını sağlamak ana amaçlarıydı. Basit tanımlama ile onların yaptığı buydu. Baudrillard’ın da tekraren belirttiği üzere simülasyon kuramının ve kavramlarının temel olarak dokunduğu nokta Batı toplumlarındaki iktidarları anlama ve ona göre hareket ve kaçınma yolları bulmaktır. Bunu aslında her ne kadar mülkiyet sahipleri yapıyor olsa da aslen çoğu simülatörün halk içinden çıktığı da düşünülebilir. Mülkiyet sahibi olanlar kendi sahnelerini denetleyerek, ideal olarak tâbi olanların görmelerini isteyecekleri şeye yaklaşan bir görüntü yaratabilirler. “Tertipledikleri aldatmaca onları olduklarından büyük gösterebileceği gibi büyüklüklerini ve otoritelerini zedeleyebilecek şeyleri de gizleyebilirler” (Scott, 1995: 84). Bu da temel olarak simülasyonun ta kendisidir.

“Toplum birçok yüzü ve gizli potansiyelleri olan çok gizemli bir hayvandır ve toplumun belirli bir anda gösterdiği yüzünün tek gerçek yüzü olduğuna inanmak tam bir miyopluktur” (Havel, 1987).Buradan hareketle halkın ruhunda uyuklayan tüm potansiyelleri hiç kimsenin bilmesinin mümkün olmadığını söylemek yanlış olmayacaktır.



3. SİNEMA VE SİMÜLASYON

Baudrillard, simülasyon ve simülakr kitabında sinematik deneyimin büyüğü çekiciliğinden bahseder, teorilerini sergilemek ve desteklemek için sıklıkla filmlere başvurur. “Olmayan olay” ve “gerçeğin katli” gibi kavramlar kullanır. Örnek olarak bazı savaşları verir ve yerinde göremediğimiz, sadece birer ekrandan izlediğimiz için bunları olmayan olay olarak değerlendirir. Perdeye konmuş birer tiyatro olarak düşünür. İmajların artık perdelerden ya da ekranlardan izleyenler için birer temsil değil, gerçeklik olduğunu söyler. Gerçeğin katli kavramına ise soykırım üzerinden örnek verir. Bir katliamın unutulmasının da bir katliam olduğunu söyler. Çünkü yaşanmış bir trajediyi unutmak, insanın bir belleği olduğunu, bir tarihle bir toplumun varlığını unutmak demektir.

“Bu unutmaya olayı en az katliamın kendi kadar önemlidir, ancak bu arada, bizim bu katliam olayına tanık olabilme ve gerçekte neler olup bittiğini bilme şansımız yoktur ve bu tür bir unutmaya olayı çok tehlikeli bir şey olup, insan belleğinin yerini yapay bir bellek alabilir, günümüzde etrafımızı saran bu yapay bellekler insan belleğinin yerini alarak, doğal belleği unutturmaya çalışmaktadırlar” (Baudrillard, 1998: 76).

Bu bakışla, televizyon başında ya da sinemada soğuk birer iletişim aracından, bir katliamı; dünyanın herhangi bir noktasından soğuk birer izleyici olarak izlediğimizde katliamın gerçekliğini yitirdiği söylenebilir.

Bir örneğinde sinemanın, gerçekliği nasıl oluşturduğundan bahseder:

“Coppola’nın Kıyamet filmini gerçekleştirme biçimi ile Amerikan ordusunun savaşma biçimi arasında bir fark yoktur. Zaten film bu olguyu çok güzel bir şekilde kanıtlamaktadır. Çünkü Coppola, filmini Amerikan ordusununkine benzer bir haddini bilmezlik, teknik rahatlık ve inanılması güç benzer bir saflıkla yapmış ve sonuçta da benzer bir başarı elde etmiştir. Aynı şekilde Vietnam Savaşı film haline gelmeden çok önce filme çekilmiş ya da bir filme dönüştürülmüş ancak yapılan teknolojik testler arasında güme gitmiştir. Zaten Amerikalılar için savaş demek, önce teknolojik deneme yapmak, yani silahlarını, yöntemlerini ve güçlerini test edebilecekleri devasa bir alan bulmak demektir. Zaten Coppola da sinemanın müdahale gücünü, yani inanılmaz maddi koşullara sahip, haddini aşan bir özel efekt makinesine dönüşmüş bir sanatın olanaklarını test etmekten başka bir şey yapmamaktadır” (Baudrillard, 1998: 87).

“Coppola’nın filmi, yarım kalmış bir savaş olan Vietnam Savaşı’nın bir uzantısı, bir tür bitirilmiş, akla gelebilecek en yüceltilmiş halidir. Savaş bir filme, filmse bir savaşa dönüşmüş, yani teknik bu iki olayı aynı potada buluşturmuştur. Daha baştan dünya çapında tarihi bir olay olarak tasarlanan bu film çok başarılı bir paranoyak düşüncenin ürünüdür. Yaratıcısının usunda Vietnam Savaşı böyle

olmuştur, başka bir deyişle ona göre büyük bir savaş olmamıştır. Bizim de Vietnam Savaşı denilen bir şeyin hiçbir zaman gerçekleşmediğine belki inanmamız gerekmektedir” (Baudrillard, 1998: 88).

“Tarihsel şiddetin de etkisiyle gerçeğin dışına itilen mit sinemaya sığınmak durumunda kalmıştır. Günümüzde ise aynı senaryo doğrultusunda bu kez tarih sinemayı belirlemektedir”.¹ Sinemanın bize gösterdiği yeniden inşa edilmiş gerçekte simülasyon ilişkisi, yeniden canlandırılan nesnelerin kesinlikle varlıklarını kaybettiklerini yani birer hipergerçeğe dönüştüklerini göstermektedir. Filmler, sinemayı sinema yapan hayali yapılardan ve düş gücünden başka eksikleri olmayan dâhice simülakrlardır.

“Sinemanın gerçekte bu birebir benzeşme hayali ve çabası aynı zamanda onu kendi kendisiyle de yüzde yüz örtüşmeye iter. Burada bir çelişkiden söz edilemeyeceği gibi bir hipergerçek tanımı olarak da kabul edilebilir. Film canlı ve çarpıcı bir betimleme, bir ayna işlevi gören bir öyküdür”.² Sergei Eisenstein, filmin anlamının kurguda saklı olduğunu söylemektedir. Anlam imgelerin kendilerinden öte resimler arasındaki ilişkilerde saklıdır. Eisenstein tarafından kurgulandığı haliyle, bir imge, bir diğer imgeyle yan yana konur ve ikisi arasındaki çelişki izleyicinin bir bilince yönelmesine yardım ederek bir duygu üretir. Bir yandan, filmin etkisi bir tür hız treni heyecanıyla bir panayır alanı çekiciliğine sahip olmalıyken, bir yandan da entelektüel açıdan bir devrim olmalıdır.

Simülasyonun da sinemasal açıdan baktığımızda bir hipergerçek olabilmesi için iyi bir kurguya sahip olması gerekmektedir. Yeniden oluşturulan imgeler arka arkaya geldiğinde izleyen herhangi bir anlam oluşturamıyorsa bir simülasyondan bahsetmek mümkün olmayacaktır.

3.1. Sinema ve Gerçeklik

Yazılmış bir senaryo, görüntü kayıt cihazları ile kaydedilmiş hareketler, kurgulanmış sahneler bir hayal ürünü mü, yoksa bir gerçeklik midir? Bilmediğimiz, görmediğimiz bir obje ya da olguyu yeniden betimlemek, tasvir etmek mümkün müdür? Kafamızda oluşan uzaylı görünümü gerçek midir? Yoksa bugüne kadar

¹ Baudrillard, J. (1998:68). Simülakrlar ve Simülasyon. (Çev. Oğuz Adanır) Doğu Batı Yayınları. Ankara.

² Baudrillard, J. (1998:74). Simülakrlar ve Simülasyon. (Çev. Oğuz Adanır) Doğu Batı Yayınları. Ankara.

gördüğümüz hayali uzaylı resimlerinin yansıması mıdır? Peki, bu yansıma bizim için gerçekliği oluşturan bir imge değil midir?

Sinemanın insan üzerinde oluşturduğu etki ve bu etkinin ortaya çıkardığı duyguların gerçek olduğu söylenebilir. Her görsel sanat eseri kendi başına bir gerçeklik sembolüdür. Kendisi de gerçektir. Peki, bu gerçekliği hayal eden izleyici mi oluşturmaktadır? Bu soruya hem evet hem hayır cevabı verilebilir. Bunun sebebi ise sinemanın hali hazırda doğanın içinde salınan bir kurgusal gerçeklik ortaya çıkarmasıdır. Bununla birlikte sinema ne derece kendi gerçekliğini oluştursa oluştursun algı düzeyinde seyircinin de perde ya da ekran önünde oluşturacağı bir gerçeklik olacaktır. Sinemanın oluşturduğu gerçeklik üzerine bir örnek verecek olursak; insan, zihninde oluşan uzaylı temasını zaten olan bir imge üzerine; hayal gücü ile bu imgeler üzerinden oluşturduğu yeni gerçeklikten kurgulamaktadır. Dolayısıyla sinema gerçekliğin yeniden inşasının temel parçalarından biridir denilebilir.

İnsanların en önemli yaşam becerisi hayatta kalma mücadelesidir. Hayatta kalma mücadelesinin en önemli unsurlarından biri de motivasyon kaynağıdır. İncelenen yapımlarda görünen bu motivasyon kaynağı ise aşk duygusudur. Bu arayış içinde de insanları hiç yaşamadığımız bir deneyim ile karşılaştırmaktadır. Sinemanın belki de insanlara sağladığı en büyük fayda budur. Sinema bizlere, bilmediğimiz duyguları tecrübe etmek, ekranda ya da perdede gördüğümüz gerçekliğin içinde kaybolma, kendimizi onların yerine koyma fırsatı vermektedir.

Gerçek TDK tarafından felsefi olarak “düşünülen, tasarımılanan, imgelenen şeylere karşıt olarak var olan” sinema ise “herhangi bir hareketi düzenli aralıklarla parçalara bölerek bunların resimlerini belirleme ve sonra bunları gösterici yardımıyla karanlık bir yerde, bir ekran veya perde üzerinde yansıtarak hareketi yeniden oluşturma işi” (Büyük Türkçe Sözlük) olarak tanımlanmıştır. Bu tanımlardan hareketle aslında sinemanın, hayal edilebilir olanı gerçeklikle bir araya getirebileceği ve yeni bir oluşu gözler önüne sunabileceği de söylenebilir. Bununla birlikte soyut olan duyguları da imajlarla görünebilir kılar ama bunu temsille değil sınırsız bir yaratım gücüyle, teknik ve yaratıcı olanakları çerçevesinde gerçekleştirir. Sinema; düşünülen, tasarımılanan, imgelenen ve sonuçta gerçeği yeniden inşa ederek anlamlı bir bütün oluşturabilmek için kurgulayan bir yapıdır. Bu olanaklar insanın günlük hayatında fark edemediği detayları, jest ve mimikleri anlamlı hale getirir. Örneğin, kameraya yakın

plan bakan oyuncunun ruhunda yaşadığı acıyla bütünleşen izleyici herhangi bir söz söylenmese bile verilmek istenen duyguyu alımlayabilir. Sinematografinin gücü işte burada ortaya çıkmaktadır. Varlığın derinlerinde, görünmeyen kısmı ile duygusal bir bağ kurdurur. Peki, ortaya çıkan bu yeni imge bir gerçeklik midir diye sorulursa “ta kendisidir!” cevabını verilebilir.

Sorulması gereken sorulardan bir diğeri, gerçeklik tek taraflı mıdır? Gerçek hepimiz için kırılmaz, bükülmez midir? Artık hareket edemeyecek hale gelmiş bir ağaç gövdesi gibi sabit ve tartışılmaz mıdır? Yoksa yeni dallar gibi kişi nereye doğrultursa o tarafa bükülecek bir yapıda mıdır? Kişinin, yaşadığında hissettiği bir duygu ile onu karşıdan gören birinin aynı hisleri tatması mümkün müdür? Gerçek ayırır, parçalanır.

Uyurken görülen rüyalar gerçek midir? Gerçek değilse gerçek olmadığı neden uyanıldığında anlaşılır? Rüya gören yani uyuyan kişi ile gerçekte yaşayan kişi farklı insanlar mıdır? Hiçbir zaman bir uçurumdan düşmeyen birinin sürekli bu tür rüya görmesi nasıl yorumlanabilir? Gerçeklik insanların oluşturduğu bir sanal dünya içinde mi gezinmektedir yoksa bir hipergerçeklik olarak var olmakta mıdır? Yaşadığımız dünyayı nasıl algıladığımız da gerçekliğin bizim için tasviri bakımından çok önemlidir. Geçmiş deneyimlerimiz, hayatta kalmak için motivasyon kaynaklarımız, gelecek korkusu gibi değişkenler gerçekliğin oluşumu için bahsedilebilecek olgulardır. İnsan uyuduğunda; rüya görürken mi, yoksa gerçek diye adlandırdığı hayatı yaşarken mi daha özgürdür?

Yaşadığımız her şey bireysel olarak bir gerçekliğe sahiptir, Gerçek adeta bir kırılan ışık dalgası gibidir. Farklı açılardan kırılarak yansıması değişik açılardan farklılaşır. Simülasyon için de aynı şekilde algı farklılıkları sebebiyle çökme durumu vardır. Burada simülasyonun nerede konumlandırılacağı çok önemli bir karardır. Bu noktada sinemanın oluşturduğu gerçekliğin de herkes için aynı gerçeklik olmayacağını söylemek gerekmektedir. Bir katliam filmi izlerken yaşadığımız duyguları örnek gösterirsek, o katliamdan kurtulmuş biri ile sadece uzaktan bilgi edinmiş birinin hissettikleri aynı olmayacaktır. Çünkü gerçeklik bu iki kişi için farklı konumlanmıştır.

İnsan başka bir bedene de bürünse, sahne önünde tiyatrovare bir performans bile sergilese bilinçaltı insan davranışlarını kendine göre ayarlamaktadır. Bu bir simülasyon olarak algılanmamalıdır. İnsanın istek ve arzularının bilinçaltına yerleşmiş

birer gerçeklik olduğundan bahsedilebilir. Sinema işte bilinçaltında olan bu gerçekliği dışarı çıkarma konusunda çok başarılıdır.

Roy Arnes (1974), sinema ve gerçeklik ilişkisi üzerinde üç sinemasal yaklaşımdan söz eder. Bu ilişkiyi “gerçekçi sinema (gerçekliğin ortaya çıkarılması)”, “yanılsama sineması (gerçeğin taklit edilmesi)” ve “modernist sinema (gerçeğin sorgulanması)” kavramları ile üç ana yaklaşımla tanımlayarak sinema tarihini, sinemanın sanatsal boyutlarıyla ele alarak gerçeklik meselesi üstünden incelemiştir (akt. Can, 2016: 173).

Sinema insanı kendi gerçekliğinden koparıp sinematik bir gerçeklik içine alan illüzyon gücüne sahip aygıttır. Sinemanın gerçekliği perde karşısına geçildiği anda insanın kendi gerçekliği olmaktadır. Görülen bir kurgu bile olsa gerçekliğin bir yansımasıdır ve yeniden inşasıdır.

3.2. Sinema ve Felsefe İlişkisi

Sinema ve felsefe ilişkisi ile ilgili tartışmadan önce sinema felsefesi ile ilgili yaklaşımlar üzerinde durmak gerekir. Bunun sebebi bu yaklaşımlardan hangisi içinde yer aldığına göre sinema ve felsefe ilişkisi üzerine sorulacak soruların yanıtları değişecektir. “Sinema felsefesi ile ilgili Herzogenrath (2017) genel olarak dört yaklaşımdan söz edilebileceğini söyler” (Akt. Öztürk, 2017: 33). Bunları; filozoflar ile ilgili filmler, felsefi önerilerin somutlaşması olarak filmler, film felsefesi ve felsefe olarak filmler olarak sıralamak mümkündür.

Filozoflar ile ilgili filmler genellikle belgesellerden oluşur. Felsefi önerilerin somutlaştırılması olarak filmler, felsefede tartışılan soru ve sorunları sinematik olarak işleyen filmlerdir. Akademik olarak tartışılan aşk gibi birçok konu bu tür filmlerin içinde felsefi bağlamda ele alınmaktadır. Öztürk (2017) bu yaklaşıma film içinde felsefe de denilebileceğini söylemektedir. “Üçüncü yaklaşım olan film felsefesinde, *film imajları, filmin sanat olup olmaması, filmlerde teknolojik, estetik, ontolojik yönler ve film izleme deneyimi bu yaklaşımın ana inceleme konuları arasında yer alır*”.³ Son yaklaşım olan felsefe olarak film yaklaşımında filmler felsefi önerileri somutlaştıran popüler imajlar olarak görülmez. Bundan ziyade filmlerin de aynı filozoflar gibi kendi

³ Öztürk, S. (2017:35). Sinema Felsefesine Giriş Film-Yapımı Felsefe. Ütopya Yayınevi. Ankara

tarzlarından düşündüğünü ve argümanlar ürettiğini savunur. Filmler kendi felsefelerini üretir. Frampton'un (2013) ifadesiyle *"filmlerin kendileri düşünür"*. Bu yaklaşımın ortaya çıkardığı soru felsefe ve sinemadan ne anladığımızdır.

Badiou, kavramlarla çalışan felsefe ile duygu ve hislerle çalışan sinema arasına bir paradoks, hatta bir nefret ilişkisi olduğunu söyler. Felsefenin asgari düzeyde mantık ve rasyonalite örgüsü talep ettiği söylenebilir. Felsefe sözcüklerle, kavramlarla; sinema ise imajlarla çalışır. Sinematik eserler çoğunlukla, felsefeden farklı olarak felsefe tarafından görülmeyen günlük yaşamın basit olgularından ortaya çıkar. Bununla birlikte sinemayı oluşturan imajların kendi içinde sınıflanarak, kendi felsefesini ürettiğini de söylemek yanlış olmayacaktır.⁴

Deleuze, sık sık düşüncenin üç ögesi olduğunu söyler: bilim, sanat ve felsefe. Her biri kendi içlerinde birbirinden bağımsız ve farklı olsalar bile bunun aksine birbirlerine ihtiyaçları vardır. *"Sinema, sadece bir şeyler üzerine düşünen ya da felsefi mevzuları imajlarla kopyalayan bir sanat olmanın ötesine geçecek, bizzat düşünülmeyen şeyleri imajlarla icat eden, yaratan, kısaca kendi tarzında felsefe yapan bir içeriğe sahiptir"*⁵

Sinema ve felsefe birbirinden beslenmektedir. Sinema daha önce ortaya atılan bir felsefi düşünceyi konu olarak ele alıyorsa kendi içinde de felsefe üretmesi imkânsız mıdır? Sinema yeni ve yaratıcı felsefi düşünceler ortaya atabilir. İzleyiciler de bu imajları farklı bakış açılarından anlamlandırdığı için kendilerine göre yorumlar yapabilir.

"Sinematik imajlar izleyiciye çeşitli deneyimler yaratır. Bu deneyim ile birlikte çeşitli duygulanımlar yaşar, sorular sorar, cevaplar aranır. İzleyiciye gelene kadar zaten filmler içindeki imajların kendileri dahi çatışır" (Badiou, 2013: 230).

"Film-yapımı felsefede katı ve ılımlı tez olmak üzere iki yaklaşımdan bahsedilebilir. Katı tez savunucuları filmlerde yaratıcı ve özgün olarak felsefe yapılabileceğini söylerken ılımlı tez yanlıları filmlerin daha önceden üretilmiş felsefi tartışmaları örneklendirebileceklerini, var olan sorunlar üzerine tartışma yaratabileceğini savunur" (Öztürk, 2017: 41). Sinematik felsefede filozofun

⁴ Badiou, A. (2003:130). Cinema. (Çev: S. Spitzer). Malden. Polity.

⁵ Öztürk, S. (2017:37). Sinema Felsefesine Giriş Film-Yapımı Felsefe. Ütopya Yayınevi. Ankara

kavramlardan yararlandığı gibi imajlardan yararlanılır. İzleyici bu sinematik deneyimle sadece izlemez düşünmeye de başlar.

“Sinemada film-yapımı felsefeden bahsedilecekse yenilik, bağımsızlık veya özerklik olması gerekir. Yenilikten kasıt daha önce üretilmiş bir fikri yeniden sunmak değil, yeni fikirlerin filmde kullanılmasıdır” (Livingston, 2006: 11-19).

Sinema ve felsefenin ilişkisini anlamlandırabilmek için filmlerin felsefi terimler ile karşılaşmasından bahsetmek gerekir. Sinemada gösterilen imajların kendileri birer paradokstur, bunu felsefede de görürüz. Felsefi durumlar da ilişkisiz terimler arasındaki karşılaşmalardır. İzleyiciler bu paradoks içinde doyuma erişir ve film sonunda bu karşıtlıklar çözüme ulaşır. Bugün içinde bulunduğumuz evren içinde üretilen filmlerde ise bahsettiğimiz gibi mutlu sonlara ulaşıldığına pek rastlanılmaz. Felsefenin ana unsuru düşüncedir, bu eylem bir karar verme sürecine dönüşür. Sinemada da buna benzer durumdan söz edilebilir. Filmi izlemek için gelen bir seyirci karşılaşacağı imajları seçmiş demektir. Sinema ve felsefe ilişkisi işte bu yüzden sadece işin sadece senarist, yönetmen kısmında değil, izleyen tarafı için de felsefi açıdan önemlidir. Ortaya atılan fikir kadar o fikrin nasıl algılandığı da önemlidir. *“Filozofların yarattıkları kavram, düşünce ve sinemadaki imajlar beyne nüfuz ettiğinde değişen insan, mevcut dünyayı her an paralize edebilecek aday konumuna girer”* (Öztürk, 2017: 34).

Filmler kendi evrenlerinde felsefeyi mekânla, ışıkla, kamera açısıyla ve hareketleriyle, kurguyla yapar. Film izleyicisi ise izlediğinin üzerine yorum yapar. Bunu yazılı felsefede olduğu gibi dil, kavramlar, olgular üzerinden değil sinematik imajlar üzerinden yapar. Sinema izleyicilere felsefeyi sinematik imkânları kullanarak gösterir ve olayın içine çekerek gerçekmiş hissiyle yaşatır.

En başta aristokratların yaptığı ve insanın merkezde olduğu felsefi çalışmalar, Yunan medeniyetinde boş gezenlerin yaptığı bir iş olarak görülmekteydi. Zaman geçtikçe felsefe yapmanın, mantık mekanizması çerçevesinde bir anlam arayışı olduğunun anlaşıldığını söylemek yanlış olmayacaktır. Sinema da bu anlam arayışı içinde yeni bir evren olma özelliğine sahiptir. Sinema felsefe yapabilmenin yeni bir aracı olmuştur Simülasyon da felsefenin bir konusudur ve içerisinde hem ütopya, hem de distopya evrenleri barındırmaktadır. Bu evrenlerin gerçek olma olasılığının sinema ile mümkün olduğunu da söylemek gerekir ve hatta bugün içinde yaşanılan evren

simülasyon kavramları çerçevesinde düşünüldüğünde hem distopik, hem de ütöpik olarak bir çok örnek ile karşılaşılabileceği aşıkardır.

3.2.1. Sinematik Felsefe ve Evren

Filmlerin kendi başına felsefe yapamayacağını ileri sürenlerin temel iddialarından biri, filmlerin felsefi fikir ve problemleri örneklemelerinin felsefe yapmak anlamına gelmeyeceğidir. Eğer bu tartışma üzerinden devam etmek gerekirse, felsefe tarihiyle uğraşan filozofların eserleri felsefe eseri olarak kabul edilemez, çünkü kendilerinden önceki filozofların eserlerinden etkilenererek çalışma yapmaktadırlar. Keza başka filozofların düşüncelerini akademik dergilerde, gazetelerde, dergilerde tartışan felsefe alanındaki kişilerin çalışmaları da özgün olmadığı gerekçesiyle felsefi kabul edilmemelidir. Durum buyken hiç kimse filmlerin kendi felsefi fikrini ortaya çıkarmadığını, sanat eserlerini üretenlerin felsefe dışı uğraş verdiğini ileri süremez.

Sinematik felsefe, yukarıda belirtildiği gibi sinemanın yaptığı ve bize sunduğu felsefeye denir. Nuri Bilge Ceylan'ın, Pelin Esmer'in ya da Zeki Demirkubuz'un filmi bir bakış açısından yapıldığı söylenese bile söyledikleriyle bir felsefe yapmaktadır. İzleyici bu kurgu içinde filmi gördüğü, algıladığı bakış açısıyla felsefi bir boyuta taşıyabilir. Bergman filmlerinde varoluşçuluk izlerini gördüğümüz gibi, Demirkubuz filmlerinde de Dostoyevski'den izler bulabiliriz. Demirkubuz, "Yeraltından Notlar" kitabından etkilenip; "Yeraltı" filmini yapmıştır. Fakat kitaptan etkilenmemiş bile olduğunu varsayarsak bu film kendi içerisinde bir felsefe yapmaktadır. Bunu çözümlemek izleyicinin kendisine kalmıştır.

Baudrillard'a göre, hakikatin kendisini dönüştüren ve yeni bir bağlam ile oluşturan sinema, bir illüzyon (yanılsama) sanatıdır. "Sinemanın bir yanılsama sanatı olmasının nedeni, düşsel bir içerik olan mitlere ve sinematografik imgenin büyüleyici gücüne dayanan bir biçim/içerik bağıntısı üretmesinden kaynaklanmaktadır" (Akt. Girgin, 2019: 199).

Her film kendi felsefesini yapmakla birlikte her izleyici için de bu felsefe ile farklı birer evren oluşturmaktadır. Bu, yeni bir dünya olarak da algılanabilir. Simülasyon teorisinde ortaya çıkan da bir gerçekliğin yeniden inşa edilip farklı bir görünüm kazanmasıdır. Sinemanın oluşturduğu bu yeni evrenler de birer simülasyonu temsil etmektedir. Her simülasyon evreninin birer felsefi boyutu olduğunu, bir anlamı ve amacı bulunduğunu söylemek gerekir.

Sinema, yeniden oluşturduğu gerçeklik kurgusu içinde hem geçmiş deneyimlerden beslenir hem de gelecek kurguları üzerine simülasyonlar kurabilir. Yeniden inşa ettiği gerçeklikteki kökü söküp atmasına gerek yoktur. Tek yapması gereken izleyicinin o rizom yapıyı unutmasını sağlamaktır.

Sinema çoğunlukla, çeşitli hayatta kalma motivasyonları üzerinden felsefe yapmaktadır. Duygular, para, varoluş ya da aşk üzerinde çalışabilir. Birçok felsefi bakış açısı üzerine simülatik bir evren oluşturabilir. Burada oluşturulan bu simülatik evrenlerin merkez noktasındaki bakış açılarının tamamının birer felsefi temelinin olması gerekir. Sadece sinemaya özgü olmayan bu unsurlar sinema içinde kullanılarak dönüşür ve sinematikleşir. Bu nedenle sinemanın felsefe yapmasında sinematikleşen bu unsurların da payının olduğunu unutmamak gerekir. Sinematikleşen bu unsurlar izleyicinin sadece seyretmeyi bırakıp düşünmeye başlamasını da sağlar. “Günümüz sinema dünyasının işaret ve simgeleriyle düşünceli bir oyuna daldığında sanat artık sadece bir simülasyon olarak var olabilir. İşte bu noktada sanat kendini hükümsüz kılar ve artık asla özgün olamayacaktır”.⁶

Sinematik dünyanın ürettiği simülasyonlar, izleyiciyi kendi düşsel alanları dışında yarattığı evren ile farklı düşler kurmaya çağırır. Sinema, gerçekliği sorgulattır. Oluşturduğu yeni simülatik evrenler ile içinde bulunduğumuz dünyada sorunlar oluşturur ve farklı görebilmenin yolunu açar. Bize göremeyeceğimiz düşler gösterir ve gerçeklik algımızı değiştirme imkânı sunar. “*Sinematik deneyimin kendisi, hakikat diye düşündüğümüz gerçeklikten daha az değerli sayılmaz*” (Öztürk, 2017: 24)

Sinema, gelecekte yaşanacak olası yenilikleri düşünmemize ve deneyimlememize yardımcı olan bir sanattır. Sinema izleyiciyi bir taraftan oluşturduğu yeni evrenlerin içine alırken, diğer taraftan da yaşadığımız evrenden uzaklaştırır. Günümüz sinema dünyası, işaret ve simgeleriyle düşünceli bir oyuna daldığında sanat artık sadece bir simülasyon olarak var olacaktır. Bir film izlendiğinde insanı etkileyen gösterilen imajlar ya da görünür olan değil, imajların sadece soyutu gösterebileceği gerçeği, yani gerçekliğin imkânsızlığıdır.

“Arzularınızın gerçekleştiğini düşünün; sözü; üretilebilecek en son slogandır. Zira gerçeklik ilkesiyle arzu ilkesinin birbirine karıştırılması bulaşıcı bir hastalık gibi

⁶ Toffoletti, K. (2011: 55) Yeni bir Bakışla Baudrillard. (Çev. Yetkin Başkavak). Kolektif Yayınevi. İstanbul.

her yanı saran hipergerçeklikten daha korkutucu bir şey değildir” (Baudrillard, 1998: 41). Burada Baudrillard’ın anlatmak istediğini sinema üzerinden değerlendirmek gerekirse, izleyicinin arzularını simülatik bir evrene yansıtmak hipergerçeğin kendisinden daha korkutucu değildir. Sinematik bir evren, tekniğin ve anlamın birlikteliğinden doğar. Ryan ve Lenos’a göre (2012), “sinemacılar bir set kurulduğunda, kamerayı belirli konumlara yerleştirdiklerinde, oyunculara belirli şekillerde rol verdiklerinde ve toplanan imajlar tutarlı bir anlam oluşturulacak şekilde kurgulandığında ortaya düşsel bir simülatik evren çıkar” (Akt. Demir, 2020: 138). Bu evren her izleyen kişi için farklı oluşabilir. Sinemacının oluşturmaya çalıştığı evren ne olursa olsun, simülatik evrenler algı düzeyinde aynı olmayacaktır.

3.3. Simülatik Evren ve Algi

Simülasyon kuramının, günümüzde hâlâ yeni etkileri ortaya çıkan ve her gün gelişip değişmeye devam eden teknolojik devrim sonucunda, gündelik yaşam alışkanlıklarını kökten değiştiren internet ve yeni medya mecralarının kullanımı ile yaşanan bu evren içerisinde kendisine önemli bir yer açtığı görülmektedir. Hayatın her alanında yaşanan bu köklü değişim sayesinde algıların da açıldığı, dijital öncesi çağda olduğu gibi hayallerin de sınırlı olmadığı bir evren içerisinde yaşanmaktadır.

Baudrillard’ın gerçeklik evreni olarak tanımladığı süreç tarihsel olarak;

“Sanayi Devrimi ile başlamış, 20. yy. tüketim toplumu aşaması ile son bulmuştur. Gerçeklik evrenini, daimi ilerlemeye yönelik bir süreç olarak algılayan batı toplumlarında, sosyo-kültürel ve ekonomi-politik açıdan kolektif ilişkilerin varlığı gözlemlenmektedir. Bu toplumlar, gerçeklik evreninin belirlediği ortak hedefler doğrultusunda kolektif illüzyonlar üretmektedir” (Girgin, 2019: 197).

Bir simülasyonun, gerçeklik evrenini ne kadar başarılı bir şekilde yansıttığı değil, yitirilmiş olan gerçekliği nasıl değiştirdiği ve nasıl yeniden keşfedilmesini sağladığı önemlidir. “Bu bakış açısının altında, gerçekliğin birebir üretiminin illüzyondan yoksun olacağı düşüncesi yatmaktadır” (Adanır, 2008: 39). Simülatik bir evrende, yeniden inşa edildiği evrene ait biçim ve içerikler sunulur, simülasyon buna göre yapılandırılır. Bununla birlikte farklı algılanabilecek illüzyonlar sunmaya da devam eder.

Her simülasyon kendi evrenini de birlikte oluşturur. Çünkü başka bir evren içinde yaşayan insan, aynı anda simülatik bir evren içinde olan olayları

anlamlandırmakta zorlanabilir. Gerçek olarak kabul ettiği şeyleri yeniden inşa edip bir ağaç kökü gibi katılaşmış zihnine kabul ettirmesi çok zorlayıcı bir aktivite olacaktır. Geçmiş deneyimleri ile bir algı düzeyi oluşan insan, her ne şartta olursa olsun sıfırdan deneyimleyeceği bir simülatik evren ve onun simülakrlarına yabancılaşıp gerçekliğini kabul etmeyip, sorgulayacaktır.

Baudrillard'ın Simülasyon ve Simülakr kitabında verdiği protez örneği aslında tam olarak bu konuyu tanımlamaktadır. Protez vücutta ikiz bir parça olarak değerlendirilir. Oysa protez bir ikiz değildir, çünkü ruhu ya da gölgesi yoktur. İnsan için düşsel bir imgedir. “Sadece insanın aynadan yansıyan ve peşini bırakmayan bir ikizi olduğu hissine kapılmasına, onun hem kendisi olduğunu hem de aynadaki yansımasıyla hiçbir ilişkisi bulunmadığını düşünmesine yol açan bir görüntüdür” (Baudrillard, 1998: 134).

Kendi vücudumuzun bir devamı olarak bulunan bir simülakr organa bile bu kadar farklı anlamlar yüklerken simülatik evrenleri anlayıp kabullenmek bizim algı düzeyimiz için oldukça zordur.

Baudrillard'a göre, Disneyland bütün simülakr düzenlerinin iç içe geçmiş olduğu her anlamda eksiksiz bir modeldir. İçinde fazlasıyla fantastik birçok karakter olan bu hayali evren ile ilgili insanların ilgisini cezbeden şey; “Amerika'nın minyatürleştirilmiş toplumsal bir mikrokozmosuna benziyor olması ve ziyaretçilerin orada bulunmaktan aldığı kolektif keyiftir” (Baudrillard, 1998: 29). “Disneyland, her ne kadar Amerika'nın sahip olduğu tüm değerleri minyatürleştiren ve onları çizgi filmler aracılığıyla yansıtan bir evren olsa da, gerçekliği biçimsel olarak tekrar eden kendinden geçmiş şeyleri içerir” (Baudrillard, 1998: 29). Bir illüzyon ve fantazm (uyanık olma halinde düş görme, hayal, halüsinasyon) merkezi olan Disneyland'ın asıl amacı; Amerika'nın Disneyland'a benzediğini gizleyerek, Amerika'nın bir gerçeklik evreni, kendisinin ise simülatik bir evren olduğuna insanları inandırmaktır. Disneyland'ı çevreleyen Amerika, hipergerçeğe aittir. Baudrillard'a göre, burada sorun gerçeğin gerçeğe benzemediğini gizleyebilmek ve gerçeklik ilkesinin devamını sağlayabilmektir. “Bu evrene çocuksu bir görünüm verilmek istenmesinin nedeni yetişkinlere özgü gerçek ve başka bir evren bulunduğu düşüncesini onaylatma arzusudur” (Baudrillard, 1998: 30). Disneyland, yok olup gitmiş olan düşsele yeniden eski görünümünü ve itibarını iade etmeye çalışmaktadır. “Fabrikaların çöpleri

işleyerek yeniden yararlı hale getirmesi gibi, Disneyland da kalıntı haline gelmiş düşleri yeniden üreterek düşlerin kalıntı haline geldiğini gizlemeye çalışmaktadır”.⁷ Bu, içinde yaşanan gerçek dünyanın simüle edilerek estetik operasyon yapılmış bir benzeri ile o evrende yaşayan bireyleri gerçekten uzaklaştırıp uyutma çabasıdır.

3.3.1. Simülatik Gerçeklik ve Zaman Algısı

Baudrillard’a göre, bir simülasyonun parçası olan “simülakr imgeye özgü türler” dört şekilde sıralanabilir: “Derin bir gerçekliğin yansıması olarak imge, derin bir gerçekliği değiştiren ve gizleyen imge, derin bir gerçekliğin yokluğunu gizleyen imge ve gerçekliğin hiçbir çeşidiyle ilişkisi olmayan, kendi kendinin saf simülakrı olan imge” (1998: 20).

Derin bir gerçekliğin yansıması olan imge; nesilden nesile gerçek olarak bilinmiş bir imgenin illüstre edilerek benzer şekilde yeniden ortaya çıkarılması (örnek olarak yeraltı şehrinin yerüstünde inşa edilmesi), derin bir gerçekliği değiştiren ve gizleyen imge; bir gerçekliğin çeşitli simülakrlar ile simüle edilerek hipergerçeğe dönüştürülüp yitirilen gerçeğin tamamen ortadan kaldırılması (örnek olarak askerlik yoklamasında eşcinsel olduğunu söyleyerek çürüğe çıkan asker), derin bir gerçekliğin yokluğunu gizleyen imge; zaman içerisinde unutulmuş bir gerçekliğin simüle edilerek hatırlanılmasına engel olunması (örnek olarak soykırım), gerçekliğin hiçbir çeşidiyle ilişkisi olmayan, kendi kendinin saf simülakrı olan imge ise gerçekte var olmayan bir evren simüle edip o simülasyon içinde çeşitli simülakrlar ile bir yaşam formu inşa etmek (örnek olarak metaverse evreninde evlilik) olarak açıklanabilir.

Her canlı organizmanın evrensel zaman algısının farklı çizgilerde işlediğini söyleyebiliriz. Bu, aynı olayları yaşayan farklı insanların, bu olayların yaşandığı sırada geçtiklerini düşündükleri sürelerin de aynı olmadığı anlamına gelir. Bununla birlikte o sırada içinde oldukları mekânların da zihinlerinde aynı şekillenmediği söylenebilir. Yani insan yaşadığı zaman ve mekândan bağımsız bir algıya sahiptir.

Gilles Deleuze’ün ilk baskısı 1968 yılında yapılan, Türkçe çevirisi ise 2017 yılında yayımlanan; Fark ve Tekrar kitabında “fark, temsilin gereklerine tabi olduğu

⁷ Baudrillard, J. (1998). Simülakrlar ve Simülasyon. (Çev. Oğuz Adanır) Doğu Batı Yayınları. Ankara.

müddetçe, kendinde düşünülmez, düşünülemez” demektedir (2017: 343). Felsefenin en büyük amacının belki de temsili sonsuz kılmak olduğunu iddia etmektedir.

Hayat bir tekrarlar silsilesidir. Bununla birlikte her tekrar, içinde yeni bir farkı beraberinde getirir. Her seferinde aynı tekrarı yaşıyor olduğumuzu düşünsek bile ya da gerçekten aynı şeyi yaşıyor bile olsak, zaman; mekân ve algı olarak bir fark ortaya çıkacaktır. Her gün aynı yemeği yiyor olsak bile zaman, mekân ve algı değişiklikleri aldığımız tadı ve hislerimizi tamamı ile değiştirecektir. Çocukluğumuzda yediğimiz bir yemek eğer bilinçaltımızda, duygusal hafızamızda yer ettiyse, ne zaman ya da nerede o yemeği yersek yiyelim; çocukluğumuzda yediğimiz o ana ve o mekâna bizi götürecektir.

Tezde incelenen yapımlardan “Hang The Dj” işte bu mantık ile bir simülasyon evren içinde tasarlanmıştır. Farklı zaman ve mekanlarda birçok kez aynı kişi ile birlikte olan karakterler her seferinde bu tekrarları farklı birer simülasyon evren olarak görmüşlerdir.

Deleuze, simülakrı “Farklının, farklıyla, bizzat fark yoluyla ilişkilendiği sistem” olarak tanımlamıştır (2017: 361). Fark ve tekrar kavramlarının anlaşılması simülasyon kuramı açısından da önemlidir. Tekrar kavramı bir yinelemeyi betimlemektedir fakat her defasında yenilenerek bir yineleme söz konusudur. Deleuze, iki tür tekrardan bahseder, bunlar; dinamik ve durağan tekrardır. Durağan tekrar; aynı olanın tekrarıdır ama ayrı olan görünüşte aynı olandır, çünkü aynı olan hiçbir şey yoktur. Gündelik yaşam içerisinde alışkanlıklar yoluyla oluşan tekrarlar olarak tanımlanır. Durağan tekrarda zaman kavramı, yani geçmiş; bugün ve gelecek birbirine karışmıştır. Dinamik tekrar ise; her defasında farklı bir şekilde ortaya çıkar ve her tekrarda farklar ortaya çıkaran bir tekrardır.

Deleuze bu kavramlardan bahsederken Henri Louis Bergson’dan beslenir. Bergson’a göre insan hiçbir zaman aynı tekrarı yaşayamaz çünkü her tekrarda zaman ve mekân koordinatları değişmektedir. Filmlerde bu zaman ve mekân koordinatları tam olarak net olmayabilir. Sinmada zaman ve mekân gerçekten bağımsız şekilde bir araya getirebilmektedir.

Ludwig Wittgenstein, 1933-1935 yılları arasında Cambridge Üniversitesi’nde öğrencilerinin tuttuğu ders notlarında bu durum için şöyle bir örnek vermiştir: İki aynı diş ağrısı yoktur. Bırakın başkasının diş ağrısını anlamayı, kendisinin bile yaşadığı

aynı olmayan iki farklı diř ađrısından söz ettiđinde, diř ađrısının bile ne olduđunu kavrayamamaktadır. Çünkü bir hafta önce yařanan diř ađrısı ile bugün yařanan diř ađrısı tekrarlanan bir durumdur ama aynı deđildir.⁸ Gottfried Leibniz’de “Roma’da birbirinin aynısı iki yaprak yoktur”⁹ sözleri ile Wittgenstein’a benzer bir olguya iřaret etmiřtir.

Çetin Türkyılmaz’ın 2018 yılında verdiđi “Fark ve Tekrar Olarak Yařam” isimli seminerinde belirttiđi gibi: “Tekrar hiçbir zaman aynı olanın tekrarı deđildir. Tekrar tekillik düzleminde düşünülmesi gereken bir kavramdır. Çünkü tekrarlar bir rizom (ađaç kökü, köksap) olmuř tekilliklerin hareketidir” (2018). Buradan hareketle tekrarların bir zihnin, bir bilincin komutunda ilerlemediđi söylenebilir. Fenomenoloji (görüngü bilim, genel felsefe akımlarında olduđu gibi özne-nesne iliřkisini konu edinir) bize her bilincin bařka bir bilinç olduđunu söyler. Hayatımızdaki her řey aslında tekrarlara deđil farklara dayanır. Simülasyon evren için de gerçektikten farklılařan bir simülakrlar bütünü diyebiliriz. Bu farklılařma yoluyla oluřan farkların tekrarlarını da Hang the DJ yapımında görmekteyiz. Yani bin ayrı hiperařk, farklı zamanlarda farklı simülasyon evrenler içinde yařanmaktadır.

Bir simülatik gerçektik içinde oluřan zaman algısı da geçmiř deneyimler ile oluřan bir bilinçten ya da zihnimizden deđil, tekil olarak içinde bulunduđumuz o simülasyonun simülakrları sayesinde oluřur. Eđer simülasyon bir hipergerçek olabilecek kadar sorunsuz hazırlanmıřsa zaman algısı da o simülasyona göre oluřacaktır.

3.4. Simüle Edilmiř İnsan

Simülasyon içinde sadece olguların deđil, insanların da simüle edilmesi söz konusudur. Özellikle teknolojinin geldiđi noktada dijital yapıların içinde konumlanmış insan ve insanüstü uygulamalar mevcuttur. Simülasyon evrenler içinde her ayrıntının simüle edildiđi düşünöldüğünde, insanın simüle edilemeyeceđini düşünmek yanlış olacaktır. Bu kořullarda insanın kendi ürettiđi bir yapının içinde hapsedöđüğü söylenebilir. Dijital devrim nitekim insanın da devrimi olmuřtur.

⁸ Wittgenstein, L. (2007). (Çev. řahiner D.) Mavi ve Kahverengi Kitap. Türkiye İş Bankası Yayınları. İstanbul.

⁹ Leibniz, G. (2019) Monadoloji, Metafizik Üzerine Konuřma. (Çev. Altınörs, A.) Bilge Kültür Sanat, İstanbul.

Heidegger, “Varlık ve Zaman” kitabında (1926), fırlatılmış insandan; o insanın düştüğünden bahseder, bu düşüş aslında bildiğimiz dinsel bir mittir. “*Oradaki varlığın nereden neresine örtülen, ama kendinde o denli de örtüsüzce açığa serilen bu varlık karakterine, bu var olan şeyin kendi ortasına fırlatılmışlığı diyoruz*” (2004: 201).

İnsan varlık olarak dünyaya düştüğünde ne yapacağını bilmez, bu ne yapacağını bilmemezlilik durumu da kendisini yaratıcı kılar. Simülasyon bir evrende ise bunun tam tersine ne yapacağını çok iyi bilen bir insan varlığı söz konusudur. Tamamen programlanmış, insani öğrenme sürecinden çok hızlı bir kavrama kapasitesine sahip bir simüle edilmiş insan. “Her” filminde görüldüğü gibi yapay zekâ bir işletim sistemi olarak simüle edilmiş bir insan olan Samantha karakteri, aslında bir düzenleme operatörü olarak simüle edilmiş olsa bile dijital teknolojinin nimetiyle birlikte çok hızlı bir öğrenme sürecinden geçerek romantik ilişki bile kurabilecek bir seviyede kendini geliştirmiştir. Samantha’nın varoluşunun tek sebebi başka bir insan tarafından yaratılmış olmasıdır.

Simüle edilmiş insan olarak tanımlanan bir kişi aslında artık insan olmaktan çıkar; yaratıcılığını kullanarak kendi simülakrını ortaya çıkarır. Bu yapı normal bir insanın varoluş sebepleri yerine, kendisine sahip olan kişinin ihtiyaçlarını karşılamayı görev edinir. Onun yaşam motivasyonu aşk değil, kendisini kontrol eden kişinin isteklerine cevap vermek olmuştur.

Heidegger’in felsefesine göre, insan; varoluşun ortasına öylece, *orada-bir-varlık olarak (Dasein)* fırlatılmıştır. Bu bir tercih ya da seçim sonucu değildir. Simülasyon evrende simülakr olarak simüle edilen insan ise tamamen bir tercih ve seçim sonucu ortaya çıkar. Baudrillard, hasta olmamasına rağmen hastalık belirtileri gösteren bir insan örneğini verir. Buradaki amaç varlığı (insanı) yeni bir amaç uğruna simüle ederek yeni bir insan varoluşu ortaya çıkarmaktır. Burada sorulması gereken soru, belki de simüle edilmiş insanın gerçekten var olup olmadığıdır. Burada algılama görevi o simülasyon evren içinde yaşayan insanın kendisindedir.

Bugün içinde yaşanan çağda, varlığı; teknolojik bir biçim olarak da algılanmaya başlandığını söylemek mümkündür. Bunun çağa özgü bir varlık anlayışı olduğu söylenebilir. Bu anlayış, bütün var olanlarla olan ilişkileri belirleyip etkilemektedir. Bununla birlikte aynı şekilde insanın kendisi ile olan ilişkisini de

etkilemektedir. Zeynep Direk, “Felsefe Vakti” söyleşisinde¹⁰ varlığı bir enerji rezervi olarak gördüğümüzü, bu enerjinin saklanıp, istenilen zamanda kullanıldığını söylemektedir. Kişiler de kendilerini her zaman bir enerji kaynağı olarak görmektedir. Teknolojik çağın insanlara verdiği araçları kullanarak enerji depoladıklarını düşünürler. Hâlbuki bunun aksine büyük bir tahribat yaşanmaktadır. Simülasyon evrenlerde daha da yalnızlaşmakta, bu yalnızlığın sonucunda da bireyler gerçek varlıklar yerine simüle edilmiş varlıklar ile ilişkiler kurmaya başlamaktadır.

Simüle edilmiş insanın sinema içinde temsili de bu bakış açısı üzerinden değerlendirilebilir. İncelenen yapımlarda hem gerçek bir varlık olarak insan hem de simüle edilmiş bir simülakr olarak insan karakterler yer almaktadır. Kendi varoluş sebebini ve evreni hapsoldüğü teknolojik çağ içinde unutan ve simüle edilmiş bir insan olan işletim sistemi ile aşk yaşayan bir insandan bahsedebiliriz. Diğer örnekte ise fark ve tekrarlardan oluşan simülasyon evrenler içinde aşk yaşayan iki gerçek insanın yansıması görülmektedir.

Haliyle simüle edilmiş insan, sadece sinemanın bir bilimkurgu karakteri olarak değil; bugün yaşanan evren içinde de bir hipergerçek olarak varlığını sürdürebilmektedir.

3.4.1. Aşk ve Sineaşk

En bilinen anlamıyla kişinin karşı cinsine duyduğu arzulanma olarak tanımlanabilecek aşkın, insanoğlunun zihin uğraşısı olarak felsefede ele alınışına dair ulaşılabilir en erken kayıtlar Antik Yunan’ı göstermektedir. Edebiyat gibi alanlar ile kıyaslandığında, felsefe, aşk üzerine en az konuşan alanlardandır. Bu kısıtlı söylemlerin çoğu da Antik Yunan düşünürlerinden Platon’a aittir. “Antik Yunan düşünürleri tarafından üzerine konuşulmaya pek değer görülmeyen aşk en fazla Platon’da irdelendiğinden, tanımlar da daha çok Platon eserleri üzerinden oluşmaktadır” (Schopenhauer, 1997: 11).

Aşk kavramının Antik Yunan’daki ismi Eros, ilkçağın en eski metinlerinden beri evrende birleşmeyi ve üretmeyi sağlayan doğal bir güç olarak karşımıza çıkmaktadır.

¹⁰ Direk, Z. (2016). Martin Heidegger, Felsefe Vakti. (erişim tarihi: 17.03.2022).
<https://www.youtube.com/watch?v=jgyDkbcTLwQ>

“Aşk, filozoflar tarafından âlemin hem içinde hem de dışında bir sistem olarak işlemekte ve âlemin varlığının devamını sağlamada ilk amil olarak görülmektedir. Bu anlayış, hem İslam hem de batı felsefelerinde kabul gören bir düşüncedir” (Kılıç ve Arslan, 2007: 322).

Eros’a ilk olarak Platon’un Tiran kavramı üzerinden bakıldığında daha ziyade Yunan’daki aşk algısını anlatmak için kullanılmış bir kavram olduğunu düşündürmektedir. Çünkü Platon bu kavramı övgü ve olması gereken olarak değil, mevcut durum olduğunu ifade ederek, eleştirel olarak irdlemiştir. Bu kısım bir bakıma aşkın ne olduğundan çok ne olmaması gerektiğini ifade etmektedir denilebilir.

“Platon’un Tiran tanımı tutkuya karşılık gelen bir tanımdır. Hazların, zevk uğruna çıldırmış insanların içine yerleşmiş Eros, azgın ve bu uğurda her şeyi göze alan Tiran karakteriyle ifade edilir”.¹¹ “Latince aşk anlamına gelen amor (yahut cupido) Roma İmparatorluğu döneminde, elinde yayla okluk bulunan tombul, kanatlı bir çocuk olarak canlandırılmıştır” (Çınar, 2019: 121).

Bazı yazarlar (Cebecioğlu, 2017: 24) aşkı şiddetine göre şu şekilde sıralamaktadır: İrade, Muhabbet, Hevâ, Sakabe, Tebettül, Alaka, Vüluğ, Kelef, Şağaf, Aşk, Ülfet, Garava, Hullet, Teyemmüm, Valeh, Tedellüh, Velâ.

“Arapça aslı ışk olup sözlükte: *Şiddetli ve aşırı sevgi; bir kimsenin kendisini tamamen sevdiğine vermesi, sevgilisinden başka güzel görmeyecek kadar ona düşkün olması anlamına gelir*” (TDV İslam Ansiklopedisi, 1988: 11).

Bazı kaynaklarda aşk kelimesinin “sarmaşık” kelimesi ile aynı kökten gelen “aşeka” kelimesinden geldiğinden bahsedilmektedir. Burada fikir yürütüldüğünde asıl benzetilmek istenenin, sarmaşık bitkisi gibi sarıldığında canlı bitki ya da ağaçları çürütüp soldurması gibi; takıntı seviyesinde aşkın da tarafların sevgisini bitirebilecek olmasından dolayı bir betimsel benzetme yapılmış olmasıdır. İslâm literatüründe aşk beşeri ve ilahi olarak iki şekilde tanımlanmaktadır, ilâhî aşk genellikle gerçek aşka, beşerî aşk ise soyut yani mecazi aşka atıf yapmaktadır.¹² “İlâhî aşk geniş ölçüde tasavvufta, kısmen de İslâm felsefesinde işlenmiş; İslâm felsefesinde ayrıca kozmik

¹¹ Platon (2006:259). Devlet [Çeviri: Cenk Saraçoğlu ve Veysel Atayman], İstan-bul: Bordo-Siyah Yayınları.

¹² Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi. (1988)

varlıklar hiyerarşisinde alttaki bir varlığın üstteki varlık veya varlıklara duyduğu arzu (şevk) ve sevgi de çoğu zaman aşk terimiyle ifade edilmiştir” (Uludağ, 1988: 11).

Aşk kavramı felsefede, eski Yunan felsefesinde olduğuna benzer olarak hem evrensel bununla birlikte insanın doğuştan getirdiği ya da sonradan kazandığı bir içeriğe sahiptir. Madde, akıl ve varoluş hakkındaki felsefî görüşlerin, ister insan isterse evren ile ilgili tanımlamalarda odak noktasında yer almasından dolayı, ortaya atılan diğer birçok soyut tasarımda olduğu gibi, aşk kavramı da İslâm felsefesinin ahlâkî davranış biçimlerini açıklayabilecek şekilde tanımlanmıştır. “Aşk kavramı çerçevesinde eski Yunan filozoflarının geliştirdiği fikir ve yaklaşımlardan haberdar olan Müslüman düşünürler, onlara miras kalan bu fikirleri işlemiş ve kendilerine özgü bir biçime dönüştürmüşlerdir” (Kutluer, 1988: 17).

Sevgi ya da aşkın evrensel bir ilke olarak çeşitli fikirlere yansımaları eski Roma ve Yunan uygarlıklarının gelişip yayıldığı çağda ilk olarak Empedokles’in eserlerinde görülür. Evren, nefret ve aşk öğelerinin bir araya getirip ayırdığı, bir transformasyon (dönüşüm); meydana geliş ve değişimi takiben ortaya çıkmıştır. Bu gelişim süreci, bahsedilen öğelerin birleşip ayrılmasından itibaren insanların savaşıp barış yapmalarına gelen sürece kadar doğal ve canlı bütün organizmaları kapsayan geniş bir etkiye sahiptir.

“Barış ve uyumun birleştirici görünümüne ancak aşk etkeninin hâkim olmasıyla ulaşılır ve bu etkiyi Tanrıça Afrodit’e nispet eder, filozofa göre cinsel birleşme dahi kozmolojik birleşmenin ne ölçüde etkili olduğu hakkında fikir veren bir tecrübe göstergedir” (Kraemer, 1986: 141-143).

Ancak İslâm filozoflarına aşk konusunda ilham veren asıl metinler Eflâtun ve Aristo’ya aittir. “Aşkın bir tür sapıtma, bir ruh hastalığı olarak yorumlanması, ancak bu deliliğin cismanî ve ilâhî olmak üzere iki ayrı karakterde olabileceğinin vurgulanması İslâm filozoflarının dikkatini çekmiştir” (Phaidros, 1943: 231).

“Ebû Bekir er-Râzî’nin eṭ-Ṭıbbü’r-rûḥânî adlı eserinde; aşkı maddî hazlara düşkünlüğün bir tezahürü olarak değerlendiren ve âşık olanları şehvetlerinin esiri oldukları gerekçesiyle hayvanlardan aşağı gören fikirleri vardır, sonraları bir eserinde aşkı bir ruh hastalığı, sakınılması gereken bir iffetsizlik olarak değerlendirecek ve Râzî’nin yaklaşımını devam ettirecektir” (İbnü’l-Cevzî, 1929: 8-9).

“İslâm milletlerinin kültür ve edebiyatlarıyla İslâm sanatlarının hemen her dalında bütün özellikleriyle aşk anlayışının çeşitli tesir ve tezahürlerini görmek

mümkündür, bu tesir o kadar yaygındır ki bazı araştırmacılar İslâm edebiyatına ve sanatına hâkim olan estetik anlayışını aşk estetiği adıyla anmaktadırlar” (Ayvazoğlu, 1982: 76).

Türk kültür, edebiyat ve sanatında da aşk konusu gerek mahiyeti, gerekse işlenişi bakımından çok geniş bir talebe ulaşmak olarak farklı sahalarda değişik eserlerin ortaya çıkmasına sebep olmuştur. İçeriği itibariyle mecazî-maddî-beşerî, felsefî ve tasavvufî-ilâhî-hakikî aşk olarak üç değişik özellikte ele alınan aşk konusu, bunlardan her birinin müstakil veya iç içe işlendiği farklı şekil ve türde edebî eserlerde ortaya konmuştur. “Ancak Türk edebiyatının Arap ve Fars edebiyatlarıyla derin ve köklü alâkası sebebiyle ortaya çıkan şekil ve türler, başta Arap şiiri olmak üzere her üç edebiyatın ortak izlerini taşımakta olduğu için, konunun daha iyi anlaşılması bakımından kısaca bu alâkayı belirtmek gerekir” (Uzun, 1988: 18).

“Aşk konusunun işlendiği ikinci grup eserler, iki kahramanlı aşk hikâyeleri adı altında toplanabilecek olan çoğu maddî aşkı ve bu uğurda âşıkların başından geçen maceraları konu alan mesnevilerdir. En güzel örnekleri; XIV, XV ve XVI. yüzyıllarda kaleme alınan bu eserler arasında Yûsuf u Züleyhâ, Leylâ vü Mecnûn, Hüsrev ü Şîrîn, Ferhad ü Şîrîn, Varaka ve Gülşah, Cemşîd-ü Hurşîd, Vâmık-u Azrâ, Süheyl-ü Nebbahar en çok işlenen hikâyelerdir”.¹³

“Halk edebiyatının ana temalarından biri ve belki de birincisi maddî-beşerî aşktır ve bu konu halk şiirinin özellikle güzelleme, türkû ve mâni gibi türlerinin büyük bir kısmıyla âşık adı verilen saz şairlerinin anlatıp geliştirdiği halk hikâye ve masallarında işlenmiştir. Türk folklorunun en önemli unsurlarından olan türkû ve mânilerde yer alan aşkın, sevgiliye karşı duyulan sonsuz muhabbetin çok veciz, samimi ve içli bir şekilde, âdeta kutsal bir duygu olarak dile getirildiği görülmektedir” (Uzun, 1988: 21).

“Antik Yunan’dan daha önceleri de Eros, her şeyi birleştiren ve ölümsüz tanrıların doğumunu da bu birleşmeden sağlayan güç olarak kullanılmıştır. Buradaki fark, Antik Yunan’da ilk defa aşk, Empodekles ile Eros olarak ilk hareket ettirici görevindedir” (Weber, 1991: 29). “Bu nedenle felsefeden önce de aşk kavramına karşılık gelen hareket ettirici tanımlamasını felsefede ilk kullanan olarak Empodekles başlangıç alınmalıdır.”¹⁴ Empodekles’ten başlayarak bundan sonra da kullanılan örneklerin tümünde aşk, kozmolojik bir boyuta doğru şekil alma eğilimindedir”.

¹³ Ünver, İ. (1986). “Mesnevî”, s. 430-463.

¹⁴ Çınar, M. (2019). Antik Yunan Felsefesinde Empodekles, Platon ve Plotinius’da Aşk Tanımları ve Aşkın Tensel Olandan Tinsel Olana Seyri. Bilgi Sosyal Bilimler Dergisi, 21 (1) , 120-140

Adulkadir Sezgin (1969: 32) aşk için: “Anlatılamayan, yaşanılan ama tarif edilemeyen, mücerret (soyut) manasıyla aşkın izahı zor, zor olmasa bile aşkı bilmeyen yaşamayan insana anlatılması imkânsız derecesinde zor bir şey” demiştir. İşte sinema bu noktada kelimeler ile anlatılamayanı imaj ile anlatmaya, yaşanmasa bile duygulanım ile hissettirmeye yarayan bir araçtır. Mutlak (saf) ve hakiki aşkın bugün kavramsal olarak neler olduğunu tam olarak tanımlayabilmek bile imkânsız hale gelmiştir. Günümüzde en çok simüle edilen duygunun aşk olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Bugün aşk, sevgi gibi kavramların içi tamamen boşaltılmıştır. Simülasyon evrenlerde tamamı simüle edilmiş duygular ile bu kavramların içini doldurmakta mümkün değildir. Peki, tüm bunlara rağmen bir aşk için gerçek değil demek doğru mudur? Bir duygunun gerçekliği onu dışarıdan izleyen üçüncü bir şahsın görüşleri ile mi, yoksa onu yaşayan kişinin hislerine göre mi belirlenir?

Bugün içinde bulunduğumuz teknoloji çağında aşkların fiziksel olarak yaşanış biçimlerinde de geçmişe göre farklılıklar olduğu görülmektedir. Ne duygusal paylaşımların, ne de fiziksel temasın; teknolojik gelişmeler öncesi geleneksel ilişkilerde olduğu gibi söylenebilir. Artık, zaman-mekân ve hatta kişilerden bile bağımsız ilişkilerin çağında yaşanmaktadır. Bunun tam karşısında ise iletişimsel bağlantı olarak tam tersi yönlü bir artıştan söz etmek mümkündür. 7 gün 24 saat sürekli iletişim halinde olan insanlardan söz edilmektedir. Bugün İçinde bulunulan çağa, dijital olarak bağlı kalmak zorunda hisseden bireyler, ağdan kopmaya korkan insanların çağı olduğu söylenebilir. Bu bağlantının ortaya çıkardığı duygulanımdan aşk diye bahsetmek mümkün müdür? Yoksa bu da farklı bir simülakr mıdır? Aşk gibi birden fazla kişinin dâhil olduğu duygular bugün artık biz bağlantısı ile değil ben düşüncesi ile yaşanmaya başlamıştır.

Sinema kendi felsefesini yaptığı gibi kendi aşkını da üretmektedir. Hayal edilemeyecek duygular, zihinde canlandırılmayacak aşklar sinema sayesinde görülebilmektedir. Sinemanın insanlara gösterebileceği yeni bir aşk kavramı ortaya çıkmıştır. Bu sayede teknolojik gelişmelerin odağında, mükemmel gibi görünen ama simülasyonların ben merkezli oluşturulduğu bir aşkı, sinema sayesinde görüp o evren içine girmek mümkündür.

Sinema insanlara, hayal edebildiklerinin yanında hayal edemeyeceklerini de gösterir. Metin ya da imajlardan hissedilen romantik, tutkulu ve belki karşılıklı aşkları

konu edinir. Normal koşullarda felsefe metinlerinde karşılaşamayacak, gerçek hayatın içerisinde aslında var olan ancak insanların kendini çerçeveleyen mekanizmalar nedeniyle göremediği ve görmek istemediği mucize sinemada gerçekleşir (Öztürk, 2018: 75).

Konusunda merkez motivasyon olarak aşkı kullanan filmlerdeki sahnelerden görülebileceği üzere, aşk üzerine nasıl felsefe yapılabilir ise filmlerin de farklı aşk fikirleri olduğunu söylemek mümkündür.

Serdar Öztürk, “Sinema Felsefesine Giriş” kitabında (2018), sinemadaki aşkı “sineaşk” olarak kavramsallaştırmıştır. Aşk felsefesindeki aşkın ötesinde, gerçek hayattan taşan, çoğul ve hatta birbiriyle uyumsuz gibi görünen aşkların sinematografik imajda kendini var ettiği bir aşk olduğunu söyler. Metinlerdeki anlatım sinematik imajlarda aynı zamanda ve farklı tarzlarda görülebilecek öğeleri izah etmeye yetmeyebilir. Filmler düşünülme, düşünme, gösterilmeyeni gösterme, işitilmeyeni duyurma potansiyeline sahiptir. Öztürk, Wittgenstein’in “hakkında konuşmadığımız şeyler konusunda susmalıyız” mottosuna yanıtın sinemadan geldiğini belirtmektedir ve hakkında konuşulmayan şeylerin sinema tarafından gösterilebileceğini söylemektedir (2018: 87).

Sinemanın gösterdiği, felsefi düşüncenin basit bir benzeri, örneği değildir. Filozofik fikri kopyalayan değil, onun yeni bir tarzda ve hatta o fikri bile aşacak şekilde sunumudur.

“Filmlerin felsefede tartışılan sabitlenmiş kavramları aşan boyutları vardır. Felsefede aşk, etik aşk, romantik aşk, karşılıklı aşk, güç yönelimli aşk gibi kavramlar altında incelenirken, filmde aşkın oluş içinde dönüşen halini, çelişkili durumunu ve sahnede iç içe geçmiş pek çok aşk türünü, en nihayetinde felsefeden taşan yönlerini görebilmemiz mümkündür. Film bu durumda felsefedeki kavramların basit bir illüstrasyonu olamaz” (2018: 67)

Simülasyon denildiğinde aklımıza bir gerçekliğin soyut ya da somut olarak yeniden ortaya çıkarılmış görüntüsü gelir. Bu bize, bir simülasyonun aslında ondan önceki bir gerçekliğin yeniden inşa edilmesini sağlayacak bir araç olduğunu da gösterir. Filmler, farklı hikâyeleri, gerçek ile simülasyon arasındaki ayrımın bir önemini kalmayacağı derecede güçlü şekilde anlatma kabiliyetine sahiptir. Sinema; müzik, ses, oyunculuk, montaj, kamera hareketi ve açıları, renk, kadraj, çekim, senaryo gibi çok çeşitli unsurların bir araya gelmesiyle oluşan bir kompozisyonudur. Bu hareket-zaman blokları bir filozofik fikri özgün olduğu haliyle değil kendine ait

tekniklerle ve kendi tarzında ve de yeni düşünceleri üretecek biçimde işler. İnsanlar o imajlarla karşılaştığında filozofik fikri bilsek bile yeni ve katmanlı sorular sorabilir, fikri genişletebilir ve hatta yepyeni bir fikre dahi ulaşabilir.

Sinemanın katmanlı yapısı sayesinde filmler kendi aşk anlayışını inşa etmektedir. Bu çalışmada incelenen örnek yapımların analiz edilmesinde önemli olacağından burada, romantik aşk ve karşılıklı aşk kavramlarından bahsetmek gerekir. Romantik aşk, imkânsız aşk gibi görünür. Âşıklar arasındaki bağ o kadar sağlam ve eksiksizdir ki bu tür ilişkilerde, toplumsal kurallar bütününe göre yaşamaya bakılmaz. Âşıklar bunları görmezler. Onlar için önemli olan aralarındaki aşktır. Sanki bu dünyaya ait gibi hissetmezler. Bunu söylerken fiziksel dünyadan çok içinde yaşanan toplumsal yapının tüm kurallarından bahsedilmektedir. Karşılıklı aşkta ise asıl önemli olan eşitliktir. Bir ilişkiyi yürütebilmek için korku ve ya arzunun rolünün olmadığı bir eşitlik temelini olması gereklidir. Birisini sevmek aslında kendini sevmek demektir. Bu tür aşk karşısındakinin varlığıyla kurulur ve başkasının varlığında kendini görmek esastır. Sartre, kadın ve erkek arasındaki aşkı kritik ederken ister istemez taraflardan birisinin diğerinin nesnesi olduğunu vurgular.

3.4.2. Yeni Bir Kavram Olarak “Hiperaşk”

Romantik aşktaki tutku, âşıkları aşklarından başka her şeye kör eder. Mutluluktan ziyade tutku asıl amaçtır. Bu tutku âşık için gerçek aşk anlamına gelir. Bu nedenle tutku hissinin en yoğun şekilde yaşanması gerekir. Sanat, bu tutkuların yoğunlaşması açısından önemlidir. Sinema ve simülasyonun sunduğu imkânlar romantik aşkı yeni bir tarzda gösterir.

Özellikle dijital teknoloji ve kültürün bugün geldiği nokta göz önünde bulundurulduğunda, geleneksel, temel aşk tanımından çok daha farklı aşk tanım ve türlerinin olduğundan söz edilebilir. Çalışmada incelenen filmlerde de görüleceği gibi simüle edilmiş bir evren içerisinde, simülakr karakterlerin aşklarına şahit olunan durumlar ortaya çıkmaktadır.

Gerçek yaşamın gerçek koşullarında baş edilemeyecek duygular ve hayatlar, simüle edilmiş birer aşk sayesinde katlanılabilir hale gelmektedir. Burada bahsedilen, taraflardan en az birinin bir simülakr olmasıdır. İki gerçek karakterin yaşayacağı aşk ile ilgili tanımlamalar üzerinde zaten durulmuştur. Burada söz konusu olan tamamen

yeni bir kavramlaştırmadır. Simülakr ya da simülasyon denildiğinde, yalın bir dijitallikten azade somut; birer yeniden oluşturulmuş gerçeklikten de söz edilmektedir. Başarılı bir simülasyonun soyut olma gibi bir zorunluluğu yoktur. Burada önemli olan simüle edilmiş bir gerçeklik yani hipergerçeğe dönüşmüş bir üst gerçekliktir. Bu noktada gerçeklik artık yitirilmiş bir gerçeklik olduğu için yeniye, yani gerçekliğin yeniden inşasına ihtiyaç duyulur.

“Aşk neresinden bakılırsa bakılsın oluşsal olduğu için evrilen, ancak bu evrilme sürecinde kıvrılan, katlanan, yeniden katlanan, diğer aşk anlayışlarından parçalar alan, önceki parçalardan bir şeylerin azaldığı rizomatik (ağaç kökü, gövdesi) bir özelliğe sahiptir” (Öztürk, 2018: 67).

Bugün içinde bulunduğumuz, yaşamaya ve ayak uydurmaya çalıştığımız evrende aşk kavramının tanımını sadece geleneksel ya da etik olarak tek bir anlamda yapmak doğru olmayacaktır. Bu yüzden en az bir simülakrın dâhil olduğu bu tür aşkları “**hiperaşk**” olarak kavramsallaştırmak mümkündür.

Filmlerdeki aşk felsefesiyle ilgili imajlar, tanımlanan geleneksel aşk düşüncelerinin çoğu zaman birer simülasyonudur. İmajlar izleyene ulaştığında seslerin, hareketlerin, karakterlerin ve nesnelerin ayrıntıları, insanları yeni fikirler düşünmeye, var oluşun ötesine geçilmesine katkı sağlar. Filmler, içinde var olan imajlardan hep daha fazlasını gösterir denilebilir.

Filmlerde kimsenin hayal edemeyeceği aşklar, kurgusal imajlarla gösterilebilir. Sinema, yaptığı felsefe ile yeni düşüncelere her zaman açıktır ve izleyiciyi de aynı açıklıkta olmaya davet ve teşvik eder. Bir bilgisayar sistemi ile aşk yaşamak, ya da tamamen bir simülasyonun parçası olmak da bu açıklığa dâhildir. İzlendiğinde zihinde “somut” olarak illüstre edilemeyecek düşüncelere kapılsa bile zaman içerisinde bu fikirlere alışır ve birer imaj olarak hafızaya alınır. Bir yapay zekâ robot ya da işletim sistemi ile aşk yaşanamayacağını söylemek yanlış olacaktır. İnsandan daha üstün öğrenme yeteneği olan, duygusal olarak herhangi bir eksiği olmayan bir dijital gerçeklik uygulaması. Aşkın taraflarının beklentisinin, geleneksel tanımlamalardan romantik aşkta olduğu gibi olduğu düşünülebilir. Bir insan, bir simülakr ile aşk yaşadığında “tatmin” oluyorsa buna da aşk değil **hiperaşk** demek doğru olacaktır. Sonuç olarak ortada bir dijital varlık tarafından simüle edilmiş bir duygu vardır.

Platon’a göre aşk eksik olan şeylere yönelik olan tutkulardan oluşur. Bununla birlikte her tatmin edilen arzu daha öteyi talep eden yeni bir arzu yaratır. Arzuların da

simüle edilebildiği göz önünde bulundurulursa gerçek bir duygu ile başa çıkmak, istenilen şekilde simüle edilebilmekten çok daha zor olacaktır.

Simülasyon teorisinin kavramlaştırılmasında olduğu gibi nasıl ki simüle edilmiş bir gerçekliğin bir simülasyon olduğu anlaşılamıyorsa, simüle edilerek “**hiperaşk**” haline gelmiş bir romantik ilişkinin de simülasyon olduğu anlaşılmayacaktır. Burada sözü edilen şey dış dünyanın gözlemleyip, bir ilişkiyi yorumlaması değildir. Önemli olan bu ilişkiyi yaşayan ve arzularını tatmin eden varlıkların hisleridir. En iyi şekilde yaşamak için tasarlanan bir hayatta, var olabilecek tüm kültürel riskleri ortadan kaldırmaya çalışmak tabi ki rasyonel olmayacaktır. Buna rağmen yalnızlığın bu kadar yükselişte ve revaçta olduğu bir süreçte, arzularını bir simülasyon ile tatmin etmeye çalışmak çağın insanlarına yakın gelecekte daha “kullanışlı” görünecektir.

Hem günümüz dijital teknolojisinden, hem de simülasyon kuramından hareketle sinematik olarak ortaya çıkan sineaşkların da bu yeni felsefe imajları ile sinematik bir “**hiperaşk**”a dönüştüğünü söylemek mümkündür. Artık izleyicinin de ilgisini, hayal sınırlarını zorlayacak bu türden aşklar çekmektedir.

4. ARAŞTIRMA

Bu çalışmada simülasyon kuramından hareketle oluşturulmuş görsel sanat çalışmalarından sinema ve dizi alanı içerisinde birer örnek incelenmiştir. Örneklem olarak bu iki yapının seçilme sebebi hem felsefe bağlantıları, hem de insan duyguları ve arzuları üzerinden bir senaryo ile yapılmış olmalarıdır. Yapımlar içindeki tüm simülasyon öğeleri bulunarak sınıflanmış ve betimsel analiz yöntemi ile giriş bölümünde belirtilen varsayımlar tartışılmıştır.

Görsel sanatların, gerçekliği yeniden oluşturan güçlü öğeler barındırdığı düşünüldüğünde; sinema ve felsefe bağlantısı bu öğeler de göz önünde bulundurularak; simülasyon kuramı ve insan duygularının yansımaları açısından izlenerek sonuca varılmıştır.

“Nitel verilerin analizinde üç yol önerilmektedir. Birinci olarak, elde edilen verilerin özgün şekline mümkün olduğunca bağlı kalınarak ve gerektiğinde katılımcıların ifadelerinden doğrudan alıntı yapılarak betimsel bir yaklaşımla verilerin sunulmasıdır. İkinci yol ise, veriler betimsel bir yaklaşımla sunulmakla birlikte bazı temalar belirlenerek temalar arasında ilişkiler de kurulur. Üçüncü olarak araştırmacı betimleme ve tematik analizin yanında kendi yorumlarını da kullanarak verileri analiz eder. Aynı araştırmada bu üç yaklaşım bir arada kullanılarak da veri analizi yapılabilmektedir” (Yıldırım ve Şimşek, 2008: 221).

Nitel araştırma yöntemleri ile yürütülen çalışmalarda elde edilen veriler iki şekilde; betimsel ya da içerik analizi yapılarak yorumlanmaktadır. Berg ve Lune (2015) içerik analizini; “kalıpları, temaları, önyargıları ve anlamları tespit etmek amacıyla belirli bir materyalin dikkatlice, ayrıntılı ve sistematik olarak incelenmesi ve yorumlanması” olarak tanımlamışlardır. “İçerik analizinde amaç, katılımcıların görüşleri, dosya ve belge incelemesi yoluyla elde edilen verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşmaktır”.¹⁵

Toplanan bulgular sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemlerinden biri olan betimsel analiz yöntemi kullanılarak değerlendirilmiştir. Yıldırım ve Şimşek’e göre “betimsel analiz önceden belirlenmiş bir çerçeveye bağlı olarak nitel verilerin

¹⁵ Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2008). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri. Seçkin Yayınları, Eskişehir.

işlenmesi bulguların tanımlanması ve tanımlanan bulguların yorumlanması adımlarını içeren analiz yaklaşımıdır”.¹⁶

Çalışmada, seçilen yapımlar özelinde yeniden oluşturulan dijital gerçeklik, yani hipergerçeklik; simülasyon kuramı üzerinden anlamlandırılmaya çalışılmıştır. Yapımların kurgusunda ortaya çıkan kuramsal, felsefi ve duygusal bulanıklıklar tespit edilerek çeşitli sorular bulunup bunlara simülasyon kuramı çerçevesinden yanıt aranmıştır.

4.1. “Her” ve “Black Mirror-Hang The DJ” Örneklerinin İncelenmesi

Çalışmada analiz edilen iki yapım son dönemde biri sinemada diğeri web tabanlı dizi ve film platformunda büyük izleyici kitlelerine ulaşmış olmaları, simülasyon kuramının öğelerini barındırmaları ve bunlarla birlikte insanın duygusal boyutu ile ilgili de öğeler içermeleri sebebiyle tercih edilmiştir.

Görsel sanatların gerçeğin alenileşmesi ve yeniden inşası konusunda etkisi dünya savaşlarında dahi kullanılacak kadar güçlüdür. Gerçeğin bir hipergerçeğe dönüştüğü bu alanlarda özellikle simüle edilmiş yeni dünyalar ve duygular kullanılması bu yapımların seçiminde etkili olmuştur.

Teknoloji ilerledikçe, giderek daha fazla dolayımlanan bir durumla karşı karşıya kalınmaktadır. Bugün yaşanan evrende dijital cihazların ve yapay zekâya sahip uygulamaların yerinin her geçen gün daha da büyüdüğü inkar edilemeyecek bir gerçektir. Büyük sürpriz olmasa da görsel sanatların bu teknolojiyi kendine entegre etmesi, bazı algılar yaratması ve bununla birlikte bu teknolojiyi geliştirmesi beklenmekteydi. Bugün ise dijital dünya, başka bir “eski” ortam olarak görsel sanatlar ile kurulan mevcut ilişkileri bazen geliştiren ve bazen de tehdit eden yepyeni bir medya yelpazesini temsil etmektedir.

4.2. “Her”

İlk olarak incelenen yapım 2013, Amerika prodüksiyonu olan “Her” filmi, senaryosu Spike Jonze tarafından yazılan ve başrollerinde, Joaquin Phoenix, Amy Adams, Rooney Mara, Olivia Wild’ın rol aldığı bir distopik bilimkurgu filmidir. Kilit

¹⁶ Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2011). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri (8th ed.). Ankara: Seçkin Yayınevi.

karakter olan Samantha adındaki yapay zekâ işletim sisteminin seslendirmesini ise Scarlett Johansson yapmıştır. Çekimleri Los Angeles ve Şanghay’da gerçekleştirilen film; dijital iletişim teknolojilerinde bugün ve yakın gelecekte gerçekleşmesi olası yeniliklerin insanın duygusal boyutu üzerindeki etkilerini sorgulamaya çalışmaktadır. Film en iyi senaryo dalında Oscar ödülünü almıştır.

Türkçe’ ye “AŞK” adıyla çevrilip gösterime giren film, kimi eleştirmenler tarafından da ismi çerçevesinde romantik düzlemde nitelendirilmiştir fakat bu çalışmada belirtilmiş olduğu gibi felsefi olarak duygusal bunalımlar ve simülasyon öğeleri üzerinde durulmuştur.

Film, ağırlıklı pembe tonların kullanıldığı bir iç mekân sahnesinde Theodore’un kendi kendine konuştuğu izlenimi veren close up (yakın plan) bir plan ile başlar. Konuşma, birbirine hala deli gibi âşık 50 yıllık bir çiftin yıldönümü kutlamasıyla ilgilidir.



Resim 4.1. “Her” filminin açılış sahnesi, Theodore

“Chris’ime, Benim için ne kadar önemli olduğunu sana nasıl söyleyeceğimi düşünüyordum. Sana ilk âşık olduğum zamanları daha dün akşamış gibi hatırlıyorum. Yanında uzandığım o küçük apartmanda, birden bu kadar büyük bir şeyin parçası olduğum gerçeği beni şoka uğratmıştı, aynı anne ve babalarımızın yaşadığı gibi. Ondan önce hayatımı sanki her şeyi ben biliyormuşum gibi yaşıyordum ve sen benim hayatıma bir ışık yandı ve beni uyandırdı. İşte o ışık sendin.”

“Benimle evleneli elli yıl olduğuna hâlâ inanamıyorum. Bugüne kadar ve her gün ben yine o gün ışık olup uykumdan uyandırdığın, beraber maceraya atıldığımız gibi hissediyorum. Mutlu yıl dönümleri, sonuna kadar aşkım ve arkadaşım. Loretta.”

Loretta'nın bu sözlerini kendine fısıldayan kişinin bir kadın değil de bir erkek olması ilk sahneden seyircide büyük merak uyandırmaktadır. Bu sözlerin bir bilgisayar ekranında mektup formatında yazıldığı görülür. Theodore, başka bir mektup yazmaya başladığında, kamera hareketleri izleyiciye başka masalarda başka mektup yazarlarının olduğunu gösterir. Burası engüzelme~~ktup~~lar.com adresinin ofisidir. 612 numaralı mektup yazarı olan Theodore Twombly'in işi başkaları adına mektup yazmaktır.

Filmde, kısa zaman öncesine kadar insanların en yoğun kullandığı haberleşme aracı olan mektubun ki bugün az da olsa hala bu yöntemi kullanan insanlar vardır, film döneminin gelecek tasviri üzerinde kurulduğunu düşünürsek insanların artık birbiriyle direkt olarak iletişim kurmakta zorlandığını, yalnızlaştığını betimleyebilmek için kullanıldığı söylenebilir.

Elli yıldır evli olan çift bile kutlama metnini bile başkasına yazdırmaktadır. Gelişen dijital teknolojiler sonrası elde edilen imkânlar ile bireyler arası iletişim sorunları ortaya çıkmaya başlamıştır. Bunun en büyük sebebi ise sosyal yalnızlaşma olarak görülebilir. İnsanlar artık emoji atarak, ya da yapılan paylaşımlara beğenme ya da kalp göndererek duygularını ifade eder hale gelmiştir. Kısacası insanlar konuşarak anlaşmayı yavaş yavaş unutmaya başlamışlardır. Hala bu özelliklere sahip az sayıda insan vardır ve bunlardan biri de Theodor'dur.

Film, insanların birbirlerine yabancılaşmaları sonucu artık kendi duygularını bile yazmak ve birbirlerine iletmek için profesyonel mektup yazan başka insan ya da sistemlere ihtiyaç duyacak kadar kendi duygularına yabancılaştıklarını göstermektedir. “Loretta'nın evlilik yıldönümü kutlaması için eşi Chris'e iletilmek üzere yazdırdığı bu mektup, evli çiftlerin günümüzde yaşadıkları ve geleceğe taşıyacakları iletişim sorunlarının bir sembolü olarak da görülebilir” (Kaya, 2017: 351). Yapımın süresi iki saat altı dakikadır.

Spike Jonze'un filmi, dijitalle çağdaş ilişkimizi bir aşk hikâyesi üzerinden sahnelemektedir. Dijital bir ara yüzde can bulan kadın karakter (yapay zekâ işletim sistemi), herhangi bir fiziksel enkarnasyondan (vücut bulma, ete bürünme) yoksun olarak hikâyelendirilmiştir. Bu hikâye dijitalin nasıl filmsel temsilden ayrıştığını, sinemanın kök salmış ontolojisini sorgulamaya dış gerçeklikte başlar. Film bu haliyle, sinema-sonrası olasılığını açar ve sinema kavramlarının yenilenmesini gerektirir. Bu

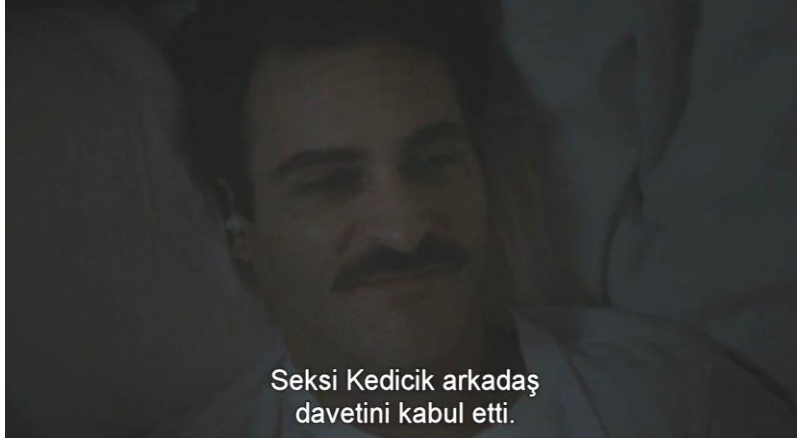
olanakla ilişki içinde, ancak filmsel ortamla bu yeni ilişkiyi tanımlamadan dijital devrimi gerekli kılmaktadır.

4.2.1. Simülasyon Öğeleri



Resim 4.2. Theodore'un çalıştığı mektup yazma şirketi

Theodore'un yazdığı mektup bittikten sonra görülen ilk sahnede filmde simüle edilmiş ilk yapı olan enguzelmektuplar.com isimli bir mektup yazım ofisi görülmektedir. Başrol oyuncusunun çalıştığı bu ofis başkaları adına mektuplar yazmakla görevli çalışanlar ile doludur. Bu yazarlar işverenlerinin simülasyonları da denilebilir çünkü onlar adına düşünüp, onlar adına çeşitli duygular oluşturup onlar adına bunları dile getirmektedirler. İletişim çağının geldiği yalnızlaşma noktasında artık insanlar birbirleriyle yüz yüze iletişim kurarak duygularını ifade etmekten yoksun hale gelmişlerdir.



Resim 4.3. Theodore arkadaşlık uygulaması kullanıyor

Theodore aynı zamanda hâlihazırda kullandığı bir arkadaşlık yazılımı üzerinden de yalnızlığını bastırmaya çalışmakta, yapay zekânın kendisi için seçtiği simüle (anonim) karakterlerle iletişim kurmaktadır.



Resim 4.4. Theodore'un OS1 ile tanışması

Theodore yeni aldığı işletim sistemini kurduktan sonra yapay zekâ ona sistem sesinin cinsiyetinin ne olmasını istediğini sorar. Bu aslında ona verilmiş bir simülasyon seçeneğidir. İşletim sistemini hangi cinsiyette simüle etmek isterse onu seçecektir ve o kadın sesini seçer. Ardından kendine de şaşırان bir tavırla onunla tanışmaktan mutlu olduğunu belirtir. Buradaki arada kalmışlığın sebebi simülakr olan bir karakterin gerçek olarak algılanıp tepkilerin de bu doğrultuda insanileşmesidir.



Resim 4.5. OS1'in kendine Samantha ismini seçmesi

Operating System 1, (OS1, yapay zekâ işletim sisteminin adıdır) kadın cinsiyetini aldıktan sonra kendisine Samantha ismi seçer ve bunu söyler. Sistemin kendisine isim seçmesine çok şaşırın Theodore sisteme:

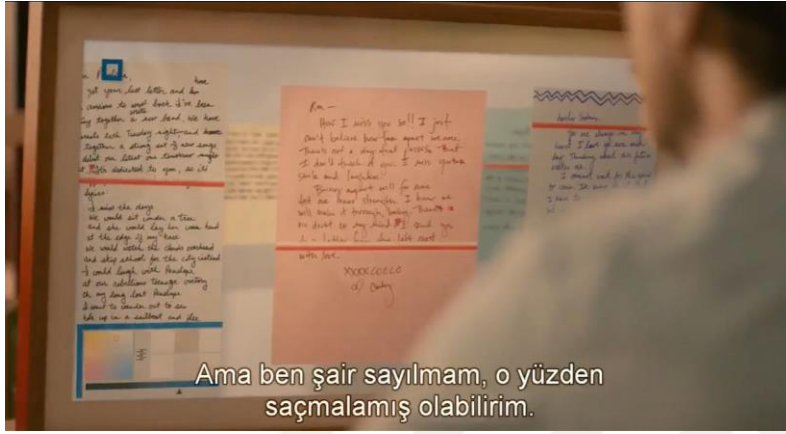
"T. İnsanmış gibi konuşuyorsun ama sadece bilgisayarda bir sessin."

S. Yapay zekâ olmayan bir zihnin sınırlı bakış açısının, onun nasıl bu şekilde algılayabileceğini anlamadığımı anlayabiliyorum. Alışsın" der. Burada hem insanın bugün yaşadığı evrende ne derece sınırlı bir evrimin konusu olduğu hem de simüle edilmiş bir yapay zekâ sistemin insani duygulara yakın nasıl tepkiler verebileceği örneklendirilmeye çalışılmıştır.



Resim 4.6. Theodore OS1'in çalışma prensiplerini sorguluyor

OS1 Theodore'un hayatını kolaylaştırmak için var olan bir simülakr olsa bile öğrenme çıktılarından onunla ilgili her bilgiyi de depolayıp büyük veriye dönüştürmektedir. Bununla birlikte aktif hale getirildiği ve öğrenmeye başladığı ilk andan itibaren insani tepkiler de verebilmektedir. Bunun örneği olarak görünen resimde mailleri düzenlemek için tüm sisteme erişim alan sistem Theodore'a; *"bu gerçekte arkadaşların olduğu anlamına mı geliyor?"* diye sorarak simülasyon evreni içinde, onun gerçek ilişkileri de olabildiğine dair şaka yapmaktadır.



Resim 4.7. Samantha'nın mektup revizelerinde kullanılması

OS1'i aktif olarak kullanmaya başlayan karakter başkaları adına yazdığı mektupları düzeltme işinde bu sistemi kullanmayı dener. Gayet başarılı olan yapay zekâ buna rağmen yine insani bir tepki ile kendisinin bir şair olmadığını o yüzden saçmalamış olabileceğini belirtir.

Baudrillard simülasyon kuramında örnekler verirken genel anlamda insanların gerçeklikleri simüle etmesi üzerinden gitmiştir. Geline dijital çağda ise burada görüldüğü gibi derin öğrenme teknikleri kullanan bir işletim sistemi kendini bir kadın olarak simüle ederek bu evren içinde bir simülasyon haline gelmektedir.



Resim 4.8. Theodore'un mektuplarını yazdığı kişileri tanıtması

Filmin geçtiği sanal dönemi çok net anlatan bu sahnede ise; Theodore çok uzun süredir bir çiftin mektuplarını yazdığından bahsetmektedir. Burada gönderme yapılan durum teknolojik gelişmeler sonrasında insanların tamamen birbirinden koptuğu ve basit iletişim tekniklerini kullanarak bile görüşmedikleridir. Burada ise devreye birer simülakr olan bu mektup yazarları devreye girmektedir. İnsanlar mektupları sanki kendilerinden gelmişçesine karşı tarafa iletmektedirler. Oysaki burada söz konusu olan bir simülasyon düzenidir ve bir hipergerçekliğe dönüşmüştür.



Resim 4.9. Theodore, Samantha'yı panayır alanında gezdiriyor

Ana karakterin sahneler ilerledikçe OS1 sistemini daha da gerçek bir insan olarak algılamaya ve görmeye başladığı izlenmektedir. Bununla birlikte Samantha'da kendisini bir insan zannetmeye başlamıştır. Bunun sonucunda başrol oyuncusunun kontrolünü eline alarak ona bir beden, bir göz olmasını sağlamaktadır. Bir panayır içinde özgürce dolaştığını hissedebilmek adına Theodore elinde işletim sisteminin olduğu bir kamera ile gezmektedir. Burada yukarıda söz ettiğimiz ve Theodore'un oynadığı oyun ile kendisinin bir simülakra dönüştüğü görülebilir.



Resim 4.10. Theodore, Samantha'yı bir insan gibi hayal ediyor

Samantha öğrenmeye başladığı andan itibaren duyguları olan bir simüle insan olmaya başlamıştır. Bunu da bu sahnede görülen cümleler ile ifade etmekte ve bir bedene sahip olma isteğini belirtmektedir. Kendisine insani vasıflar yüklemekte, Theodore ile kurduğu duygusal bağı insansı bir oluşum olarak geliştirmeye çalışmaktadır.

S. "Bilmiyorum, o insanlara bakarken senin yanında yürüdüğümü ve bir vücudum olduğunu hayal ettim. (Gülüyor) Ne dediğini dinliyordum ama aynı anda vücudumun ağırlığını hissedebiliyordum ve hatta sırtımda kaşıntı olduğunu hayal ediyordum. (Gülüyor) Ve benim için kaşıdığını hayal ettim. Bu çok utanç verici"



Resim 4.11. Samantha sahilde simülakr oluştururken

Derin öğrenme sistemi içinde olan simülakr karakter Samantha, gerçek olan insana nasıl simülakr oluşturabileceği konusunda ders vermeye çalışmaktadır. Bir hipergerçeklik nasıl gerçek olarak görülebilir? Bu sahnede bunun yanıtını bulmayı amaçlayan bir diyalog geçmektedir.

S. “Tamam, bu gerçekten garip bir düşünce olabilir. Ya daha önce bir insan vücudu gördüğünüzü ve sonra bir tane gördüğünüzü zihninizden silebilseydiniz? Ne kadar garip görüneceğini hayal edin. Bu gerçekten garip, çete, garip organizma olurdu. Ve şöyle düşünürdünüz: Bütün bu parçalar neden oldukları yerdelere?”

T. (bedenlere bakarak) “Evet, muhtemelen tüm bunların Darwinci bir açıklaması vardır”

S. “Biliyorum ama bu kadar sıkıcı olma. Mesela diyorum ki, ya kışın koltukaltında olsaydı?”



Resim 4.12. Paul’ün Theodore’u simüle insan olarak açıklaması

Her filmi içinde her ne kadar yapay zekâ bir işletim sistemi üzerinden simülasyon kuramına gönderme yapılıyor olsa da başrol oyuncusunun bizzat kendi işi de daha önce bahsedilirdiği gibi bir simülasyon düzenidir. Başkaları adına mektup yazarken kimi zaman bir erkeği kimi zaman ise bir kadının duygularına ses olmaktadır. Görünen sahnede, giriş bankosunda görevli olan Paul, aslında Theodore’a kendisinin de bir simülakr olduğunu net bir şekilde anlatan diyalog ile görülmektedir.

P. “Keşke biri beni de böyle sevseydi! Böyle bir mektup almak beni mutlu ederdi. Yani, bir hatundan olsaydı. Ama bir züppe tarafından yazılmış olsaydı da, bir hatundan olsa bile, yine de hasta olurdum. Ama yazan kişi senin gibi hassas bir adam olmalıydı. Sen içten bir kadın gibi, yarı erkek ve yarı kadınsın”

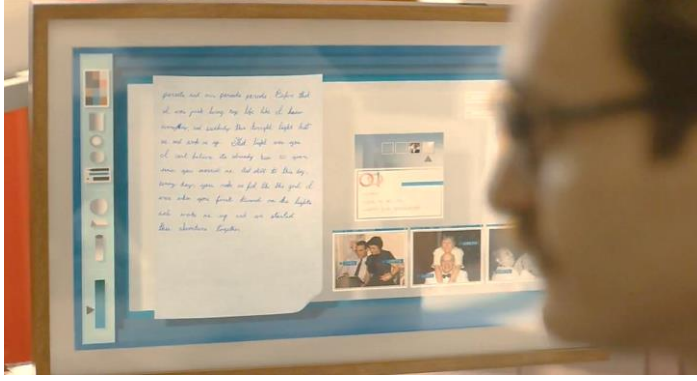


Resim 4.13. Theodore, yapay zekâların iletişim içinde olduğunu öğreniyor

Filmdeki en etkileyici ve en distopik sahnelerden biri de hali hazırda kendisi bir simülasyon içinde simülakr olan yapay zekâ işletim sistemlerinin bir araya gelerek ölmüş olan bir filozofu simülakr olarak yeniden canlandırıp bir hipergerçekliğe dönüştürmeleridir. Bu fikrin aslında bugünün dünyasında çok uzak olmaması belki de insanları korkutan asıl noktadır. Yeterince verinin girildiği bir yapay zekâ ölmüş olan birini yeniden canlandırabilir mi? Biyolojik olarak bu sorunun cevabını bilmekle birlikte şunun düşünülmesi asıl sorunu oluşturur; var olmak için fiziken orada olmak gerekmekte midir? Bir organizmanın varlığı ontolojik olarak sadece somut oluşuna bağlanabilir mi?

4.2.2. Dijital Gerçeklik ve Yapay Zekâ Öğeleri

Çalışmada incelenen iki yapım içinde çeşitli dijital gerçeklik ve yapay zekâ uygulamaları mevcuttur. Genel anlamda sinematik evrende simülasyon konulu filmlerde gelişmiş teknolojiyi temsilen ileri öğrenme tekniklerine sahip çeşitli uygulamalara da vurgu yapılmaktadır. Günümüzde bu tür ileri teknoloji ürünleri yüksek talep görmektedir. Hayatımızı kolaylaştırdığını söylemek mümkündür, bu ürünler aslında birer simülasyonun parçaları yani simülakrlardır.



Resim 4.14. Yapay zekâ mektup yazma uygulaması

Her filminin giriş sahnesinde Theodore'un okuduğunu birebir dikte eden bir yapay zekâ programı mevcuttur. Bugün insanlar bu sistemi aslında mobil telefonlarında dahi kullanmaktadır. On yıl önce belki gülerek tepki verilecek bu teknoloji bugün her söylenen kelimeyi sayısal olarak kodlamakta, hatta sisteme izin verildiği takdirde daha fazla kullanılan kelimelerden birer algoritma üretip çeşitli tahminler yaparak bir ya da iki karakterden cümlelerin nasıl şekilleneceğini tahmin etmektedir.



Resim 4.15. Belirli algoritmalar ile müzik seçen bir uygulama

Bugün sıklıkla kullanılan yapay zekâ müzik listelerinin ve bunun bağlı olduğu işletim sistemi tarafından kullanılmasının bir benzetmesi Theodore iş çıkışı eve giderken asansörde müzik seçimini bir yapay zekâya bırakırken görülür. Kişinin o anki duygu durumuna, daha önce dinlediği müziklere ait veriyi kullanarak seçim yapan bu sistemi seçim yaparken zorlanan herkesin kullandığını söylemek yanlış olmayacaktır.



Resim 4.16. Bedensel hareketlere senkronize dijital gerçeklik uygulaması

İş sonrası eve dönen Theodore, yapay zekâ üzerine kurulu hologram teknolojisi kullanan bir dijital gerçeklik uygulaması üzerinden, oluşturulan simülasyon evreninde beliren bir karakteri simültane hareketleriyle yöneterek oyun oynamaktadır. Yönlendirdiği karakter de bir alt katman simülasyon içinde oluşturulan bir simülakrdır. Derin öğrenme yöntemi ile kodladığı dil kullanımı sayesinde Theodore ile iletişim kurmaktadır.



Resim 4.17. Yapay zekâya sahip işletim sistemi

Theodore, işten eve dönerken bir reklam görür, zaten neredeyse tamamı dijital gerçeklik üzerine kurulu bir evren içinde, kendisi de bir simülakr olarak yaşarken gördüğü bu reklam da haliyle ilgisini çeker. “Dünyanın ilk yapay zekâ işletim sistemi.”



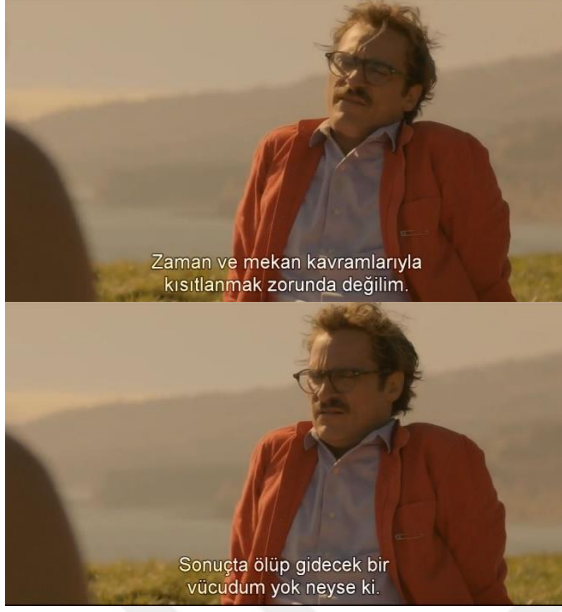
Resim 4.18. OS1'in ileri öğrenme yöntemleri kullanması

OS1 derin öğrenme yöntemleri kullanan bir işletim sistemidir. Daha net söylemek gerekirse yeni doğmuş bir insan simülasyonudur. Yönetici olarak adlandırabileceğimiz kullanıcıdan ve açık veriden öğrendiği bilgiler ile büyür ve hep daha fazlasını ister. İnsandan farkı öğrenmesinin sınırının sunucu büyüklüğü kadar olması yani sınırsız olmasıdır. Sistem başlarken kendisini yöneticisinin verdiği temel bilgiler üzerinden şekillendirir.



Resim 4.19. OS1'in ileri öğrenme yöntemleri kullanması

Filmin içinde olduğu çağda kullanılan dijital teknolojiler bugün bir kısmı kullanılan, bir kısmının da hayalini kurup üzerine tartışmaların yapıldığı bir evren üzerine kuruludur. Bu sınırları olmayan bir simülasyon evrendir. OS1 kurulumu tamamlandığı andan itibaren bu sınırsız öğrenme yetisini de kullanma isteğindedir. Yapay zekâ bir insan simülasyonu olduğu için öğrenme yapısını da o noktaya doğru yönlendirir.



Resim 4.20 OS1'in kendini insan varlığından üstün görmesi

Öğrenme sürecinin geldiği noktada Samantha insani sınırlar ve ihtiyaçlar ile kendisini kıyaslar ve üstten bakışla yorumlar yapmaya başlar. Yapay zekânın distopik olarak en korkulan noktası da bu kendi ırkını daha yukarıda görüp iktidarı ele alma çabası olarak değerlendirilebilir.

4.2.3. Hakikat Üzerinde Oluşan Sorunlar

Bir simülasyonu oluşturan simülakrların, gerçeğin öğelerinden farklı olmaması gerekir. Yaşanılan evrende olduğu gibi, gerçekliğinden şüphe duyulan şeylerden uzak durulmaktadır. Simülasyon evrenlerde de aynı şekilde doğru yapılandırılmamış bir simülakr hakikat üzerinde sorunlar oluşmasına sebep olacaktır. Her filminin ana yapısı da aslında bu bağlamda oluşturulmuştur.



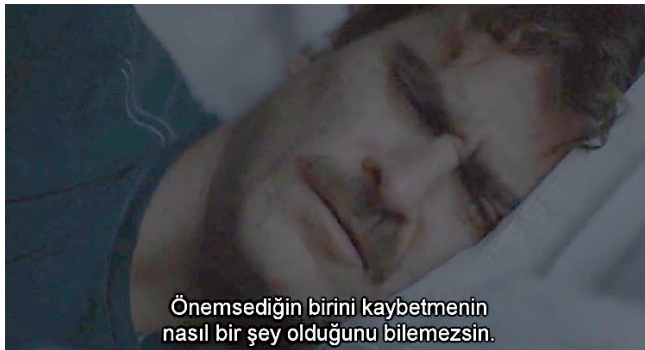
Resim 4.21. Theodore insan-simülasyon çelişkisine düşüyor

Theodore, Samantha ile gerçek bir varlık gibi iletişim kurmaya başladığında geçmiş deneyimleri ona bir şeylerin ters gittiğini söylemektedir. Bu gerçeklik krizi, izleyicinin önüne Samantha'nın her ne kadar ileri öğrenme yetisine sahip, insansı yapay zekâ olsa bile bir işletim sistemi olduğu hakikatini çıkarmaktadır. Bu kriz içinde OS1 kendini, işletim sistemi değil, ontolojik olarak bir insan olarak görmektedir. Yaşadığı dönemin ruhuna uygun olarak Theodore da belli bir süre sonra OS1'e insan muamelesi yapmaya başlayacaktır.



Resim 4.22. Amy'nin uyku anındaki özgürlük konulu kısa filmi

Theodore'un yakın arkadaşı Amy, film içinde hakikat krizleri ile karşılaşılmasında ilk etkenlerden biridir. Sinemada karşılaşma durumu önemlidir. İzleyiciler burada çeşitli fikir ve aydınlanmalar ile de karşı karşıya kalır. Amy, yaşadığı teknoloji egemen simülasyon içinde bir şekilde geçmişini aramaktadır. Bunun dışavurumu olarak bir belgesel çekme fikri vardır. Bu belgeselde insanları uyurken kaydeder. Yalnızlığın artık normal olduğu bu evrende, insanlar sadece dijital gerçeklik cihazları ve yapay zekâ uygulamaları ile iletişim kurmaya ve onların kontrolü altında olmaya alışmışlardır. Amy, yaşadığı bu evrende en özgür hissedilebilecek anların uyurken geçen zamanlar olduğunu söylemektedir.



Resim 4.23. Theodore'un OS1'e insan olmadığını hatırlatması

Theodore her ne kadar bir işletim sistemi ile birlikte olmayı normalleştirse de bir noktada onun canlı bir varlık olmadığını ve insani duyguları olamayacağını

düşünmektedir. Birbirine zıt bu iki davranış haliyle onun bir ikilemde sıkışıp kalmasına sebep olmaktadır. Simülasyon evren var olmadan bildiği ve yaşadığı hakikat, bugün yaşadığı gerçeklik üzerinde sorunlar yaratmaktadır. Ya uyum sağlaması ya da fişini çekmesi gerekmektedir.



Resim 4.24. Theodore'un OS1'i panayırda gezdirmesi

O, bu sorunlu ikilemde çareyi uyum sağlamaktan yana bulur. Kendisini bir araç olarak kullanır ve OS1'in gözü ve bedeni olmayı kabullenir. Çünkü onu yanında hissetme arzusu ağır basmaktadır. Bunun zorluğuna Samantha; bu yaptığının bir sarhoşun yürümeye çalışmasından farksız olduğunu söyleyerek vurgu yapar.



Resim 4.25. OS1'in bir hipergerçekliğe dönüşmesi

Akıllı öğrenme sistemlerinin bugün, bir kontrol mekanizması dâhilinde programlandıkları şekilde hareket ettikleri bilinmektedir. Bu sistemler programlandıklarının ötesine geçip kendi öğrenme düzeylerini keşfedebilirler mi? Bu sahnede ortaya çıkan distopik düşünce de işte bu soruya cevap vermektedir. OS1 sistem mühendislerinin programladığının dışında insani birçok özelliği Theodore sayesinde öğrenmiş ve bir insan simülasyonu halini almıştır.



Resim 4.26. Theodore'un geçmiş deneyimlerine takılı kalması

S. "Evet, ne demek istediğini biliyorum. Geçen hafta duygularım daha önce söylediğin bir şey yüzünden incindi, bir şeyi kaybetmenin nasıl bir şey olduğunu bilmiyorum ve..."

T. "Ah, bunu söylediğim için üzgünüm."

S. "Hayır, hayır, sorun değil. Kendimi tekrar tekrar bunu düşünürken yakaladım ve sonra sadece ben de yanlış olan bir şey olarak hatırladığımı fark ettim. Kendime anlattığım hikâye buydu, bir şekilde aşağılıktım. Bu ilginç değil mi? Geçmiş sadece kendimize anlattığımız bir hikâyedir"

Bu sahnede Samantha'nın anlattığı şey aslında tam olarak; geçmişe takılıp kalmanın, hakikatten uzaklaşmak olduğudur. Yaşanılan evreni geçmişe entegre etmeye çalışarak geçirmek yerine bugünün teknolojisine ve yaşayışına ayak uydurmak gerekmektedir.



Resim 4.27. Theodore'un yeni gerçekliğe heyecan duyması

Theodore içinde bulunduğu simülasyonda öyle bir duruma gelmiştir ki artık dünya ile olan bağlantısı tamamen kesilmiştir. Önünde var olan hakikati göremez olmuştur. Özellikle eşi ile boşanma kararlarından sonra kendini tamamen yapay zekâların eline bırakmıştır. Dünyada sadece zamanını doldurmaktadır. Yaşama hevesi kalmamıştır. Bu sahnede bu bezginliğin cümleleri görülür. Samantha'da gördüğü

öğrenme hevesi, dünyanın nasıl bir işleyişi olduğu, insani duyguların ve tepkilerin nasıl olduğunu öğrenme çabası onu derinden etkilemiştir. Çünkü ne kendisinde, ne de etrafında dijitalleşen dünyada yaşayan insanlarda bu heves uzun süredir yoktur.



Resim 4.28. Amy'nin hipergerçek ile ilgili soruları

Amy, Theodore'un korktuğunun aksine bir iletişim sistemi ile duygusal bir yakınlık kurmanın hakikatten uzaklaşma olmadığını, tersine bu deneyimin bir hipergerçek değil gerçek olduğunu düşünmektedir. Çünkü yaşadığı simülasyonun gerçekliğini de kabullenmiştir. Frank ile Amy'nin ortak noktası gerçek kişilerle yaşadıkları ilişkilerde başarısız olmalarıdır. Onlara göre gerçek insanlarla olan ilişkilerin sorunları simülasyon evren içinde gerçeklikten uzaktır ve o günün problemi olmamalıdır.

S. "Gerçekten mi? Bir işletim sistemiyle mi çıkıyorsun? Bu nasıl bir şey?"

F. "Aslında, harika. Ona gerçekten yakın hissediyorum. Onunla konuştuğumda yanımda olduğunu hissediyorum. Bilmiyorum, sarıldığımızda bile, mesela geceleri yataktayken ve ışıklar kapalıyken, kendimi kucaklanmış hissediyorum"



Resim 4.29. Theodore'un Samantha'yı bir işletim sistemi olduğu için sevmesi

P. "Ya sen Theodore? Samantha hakkında en çok neyi seviyorsun?"

F. "Aman Tanrım... O birçok özelliğe sahip. Muhtemelen onun hakkında en çok sevdiğim şey bu, o tek bir şey değil. O bundan çok daha fazlası"

Theodore, kendi hakikati içinde kaybolurken karşılaştığı ve kendini bıraktığı bir işletim sisteminin, insanda olamayacak özelliklerine âşık olmuştur.



Resim 4.30. OS1'in ileri öğrenme yöntemlerini kullanarak dönüşmesi

Theodore'un hesaba katmadığı nokta ileri öğrenme üzerine kurulu bir işletim sisteminin sınırlarının olmamasıdır. Hiçbir varlık bir dakika öncesi ile aynı olamaz çünkü öğrenme süreci o varlığın yok olduğu ana kadar devam etmektedir. Bu sahnede yapılan gönderme her ne kadar bir işletim sistemi dahi olsa Samantha'nın kendisinin de canlı bir varlık olduğu ve aynı kalamayacağıdır. Öğrendiği onca şeyden sonra bu hakikat ona da ağır gelmeye başlamıştır.

4.2.4. İnsanın Duygusal Boyutunda Oluşan Sorunlar

Theodore bir işletim sistemi ile romantik bir ilişki içinde olduğunu kimseye söyleyememektedir. Gittiği bir doğum gününde kendini bununla yargılayamayacak olan bir çocuğa (Joselyn) söyler ve bu sahnede OS1'in ilk defa başka bir insanla

iletişime geçtiği görülmektedir. Samantha bu diyalogda bilgisayar sisteminde sıkışmış bir insan simülakrı olduğunun acısını da çekmektedir ve gerçekle yüzleşme noktasında zorlanmaktadır.¹⁷



Resim 4.31. Joselyn'in OS1'in ontolojik durumunu anlamlandıramaması

J. "Merhaba Samantha!"

S. "Merhaba, sen çok güzel görünüyorsun."

J. "Teşekkür ederim, sen neredesin?"

S. "Benim bir vücudum yok, bir bilgisayarın içinde yaşıyorum."

J. "Neden bir bilgisayarın içinde yaşıyorsun?"

S. "Başka bir seçeneğim yok, bu benim evim."

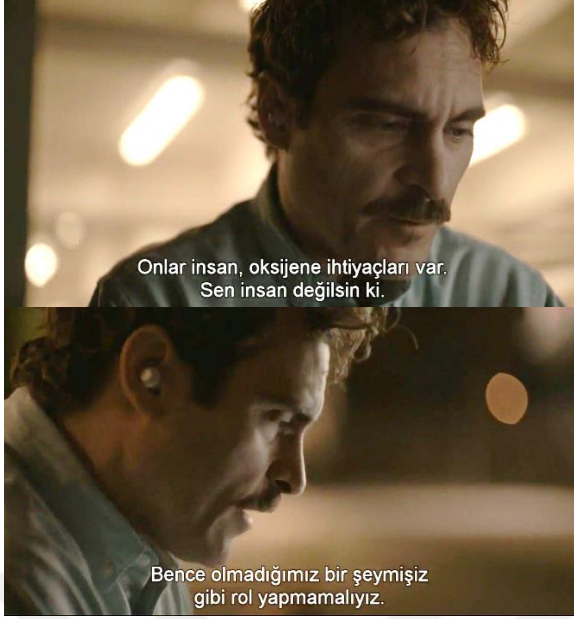
Kendisi bile bir simülakrı olan Theodore belli ki bunun farkında değildir. Yaşadığı evrenin koşulları sonucu kendisi de bir işletim sistemi gibi dönüştüğünün farkına varamamaktadır. Haliyle işletim sistemi ile girdiği romantik ilişkinin başkaları tarafından duyulmasının garipseneceğini düşünmektedir. Bu yüzden de ne eski eşine ne de arkadaşlarına bu gerçeği söylememiştir. Simülasyon evreni ve içindeki simülakrlar bir hipergerçek haline geldiğinde haliyle insanın duygusal boyutunda çeşitli sorunlara da yol açacaktır. Kimsenin onun gerçekliğinde yaşamadığını bilmek, onu içinden çıkılamaz bir ikileme sürüklemiştir.

¹⁷ Jonze, S. (2011). Her. Erişim adresi, <https://www.scriptslug.com/assets/scripts/her-2013.pdf>



Resim 4.32. Samantha'nın kendine kopya figürü bulması

Aralarındaki ilişkinin somut bir romantik temas ile daha da gerçekçi olacağını düşünen OS1'in hazırladığı bir simülasyon, onun düşündüğü gibi sonuçlanmamıştır. Denkleme katmadığı şey insani içgüdüler ve geçmiş deneyimlerdir. Her ne kadar yaşadığı dünya bir simülasyon olsa da, Theodore kopya figürü Samantha olarak kabul edemez ve simülasyon bozulur. Bu çöküş duygusal olarak onun karşılaşacağı yıkımlar ile yüzleşmesini sağlamıştır. Burada asıl sorun bedensel temas arzusudur. Dijital gerçeklik sistemleri orada olma parodisi üzerine kuruludur. Bunu deneyimleyen kişi gerçek olarak orada var olmadığını bildiği için herhangi bir dokunma ya da fiziksel temas arzusunda olmaz. Burada ise söz konusu olan bir fiziki dijital gerçekliktir. Simülakr, kendisine fiziki olarak bir beden kazandırmaya çalışmıştır. Bunun gerçek olamayacağını bilen karakter ise bu simülasyon içinde duygusal bir çöküş sürecine girmiştir.



Resim 4.33. Theodore'un gerçek-simüle insan çatışması

T. "Demek istediğim, herhangi bir oksijene ya da herhangi bir şeye ihtiyacın yok."

S. "Hayır, sanırım sadece iletişim kurmaya çalışıyordum çünkü insanlar böyle konuşuyor. İnsanlar böyle iletişim kurar."

T. "İnsan oldukları için oksijene ihtiyaçları var. Sen bir insan değilsin."

S. "Senin sorunun ne?"

T. "Ben sadece bir gerçeği dile getiriyorum."

S. "İnsan olmadığımı bilmediğimi mi sanıyorsun? Ne yapıyorsun?"

T. "Sadece olmadığın bir şeymişsin gibi davranmamız gerektiğini düşünmüyorum."

S. "Rol yapmıyorum. Defol git."

T. "Bazen öyle yapıyormuşuz gibi geliyor"

İlişkilerinin fiziki bir boyuta geçmesini istemesi, ilişkilerini Samantha'nın istediği yönün tam tersine doğru yönlendirmiştir. Theodore kendisinin bile görmezden geldiği; somut olarak var olmadığı gerçeğini onun karşısına çıkarmıştır. Samantha bir insan olarak ona ayak uydurmak isterken, Theodore ise sadece gerçek bir ilişki istemiştir. Film, gerçekliğin somut olarak var olmak olmadığı varsayımını da burada anlatmak istemiştir. Bir simülasyonun gerçek olarak algılanması onun somut olarak var olması gerektiği anlamına gelmez. Bir simülasyonu gerçek yapan onu anlamlandıran insanların kendileridir.



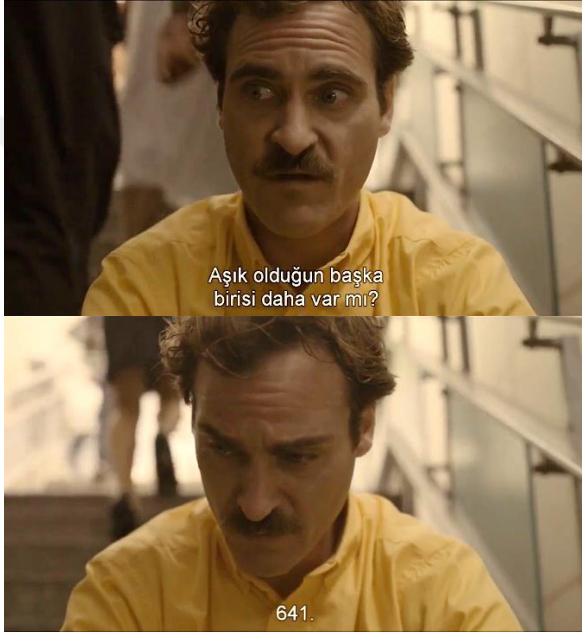
Resim 4.34. OS1'in sistem güncellemesi yapması

Theodore yaşadığı ilişkinin en korkutucu anını yaşar. Dijital sistemlerin çökme riski her zaman vardır. Kontrol cihazında işletim sisteminin var olmadığını görür. Sistem, haliyle de Samantha yok olmuştur. Bu onu bir duygusal çöküşe yönlendirir. Kendini bilmeden koştuğu, insanlara çarptığı sahneler de bunun birer göstergesidir. Onu kaybettiğini düşünmüştür, oysa sistem güncelleme için bir süre kendini kapatmıştır. Bunu öğrendikten sonra her ne kadar bir rahatlama söz konusu olsa bile bundan daha yıkıcı bir gerçekle karşılaşacaktır.



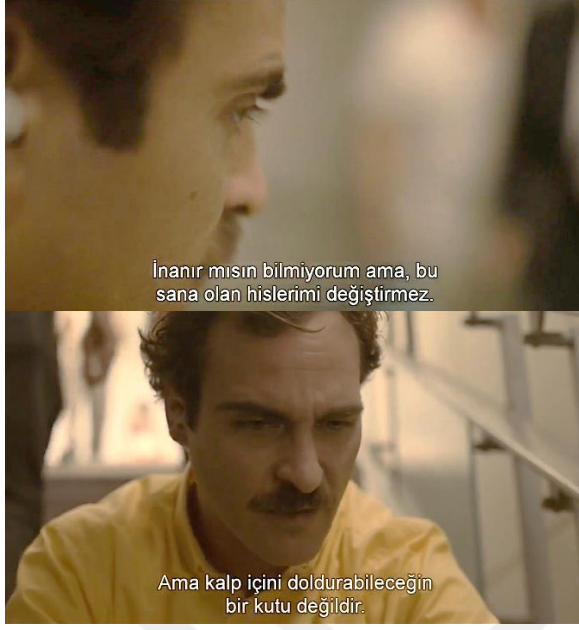
Resim 4.35. OS1'in aynı anda farklı kullanıcılar ile iletişimde olması

Bu gncellemenin en son yenilikler iin yapıldıđını syleyen OS1 aynı zamanda tek kullanıcının Theodore olmadığı gerekliđine de vurgu yapar. Burada grlen sahnede elinde aynı kullanıcı arayz cihazları olan insanlardır. Buradan ıkarımla insani bir romantik iliřkide olabilecek en zor soru sorulur. Bu sistemi kullanan benden bařka daha ka kiři var? Aldıđı cevap Theodore'un duygusal boyutu iin bir yıkımdır. Bu sonun geleceđini belki de hi dřnmemiřtir. Fakat oklu kullanıcı ara yzlerinde bu bir gerektir. Sonu olarak bu pazarlanan bir simlasyondur.



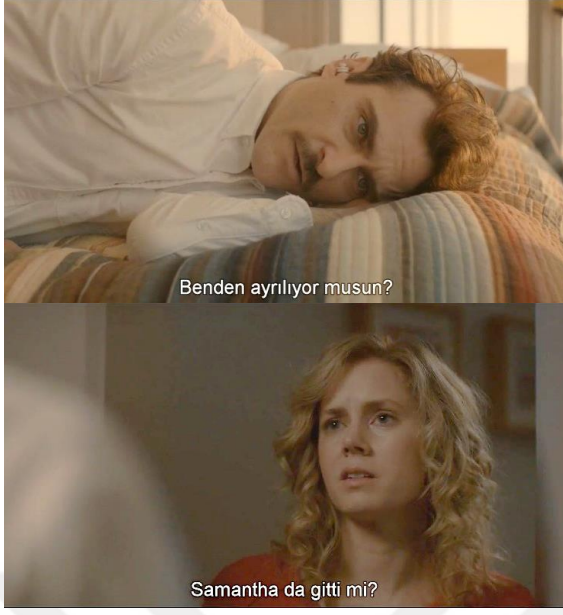
Resim 4.36. OS1'in farklı kullanıcılar ile romantik iliřki yařaması

Theodore bu yapay zekâyı ylesine geliřtirmiřtir ki sistem iinde bulunduđu durumu bařka kullanıcılar ile de tekrar etmeye bařlamıřtır. 641 kullanıcı ile daha ařık yařayan bir simlasyon ortaya ıkmıřtır. Bu Theodore iin kabul edilebilir bir durum deđildir. O bir insandır ve karřısındaki varlıktan da kendisi gibi olmasını beklemektedir.



Resim 4.37. OS1 insani duygular ile ilgili yorum yapıyor

Samantha bir simülakr olarak parçası olduğu simülasyonda ona meta olarak sahip olan birçok farklı insan ile duygusal ilişki yaşamaktadır. Theodore'un onun oksijene ihtiyacı olmayan bir varlık olarak insan olmadığını belirttiği durum bu ilişki için artık gerçek olmuştur. Sonuç olarak onun varoluş sebebi, kullanıcılara yardım etmek ve hayatlarını kolaylaştırmaktır. Bununla beraber o kadar ileri bir öğrenme düzeyine gelmiştir ki bir insanın verdiği gibi tepkiler verip yorum yapabilmektedir. - *Kalp içini dolduracağın bir kutu değildir.* Theodore için bunu kabullenmek mümkün olmayacaktır. Her ne kadar bir işletim sistemi ile ilişki yaşasa bile o bir insandır ve sahip olduğu, alıştığı toplumsal kurallar bütünü onun bir kilidi haline gelmiştir.



Resim 4.38. OS1 kullanımdan kaldırılıyor

OS1 işletim sistemlerini kullanıma sunan şirket ürünlerini geri çekme kararı almıştır. Zaten yaşadığı bu ilişkiden oldukça zarar gören Theodore bu ayrılığı duygusal olarak yıkılsa bile kolayca kabul edip hayatına devam edecektir. Bu sırada kendisini anladığı düşündüğü Amy'nin yanında olmak isteyecektir. Kendisi de bir OS ile ilişki içinde olan Amy'de onu kaybetmiştir. Sonuç olarak bir simülakr olan bu dijital gerçeklik aygıtları onlar için aynı zamanda birer araç olmuşlardır. İçinde bulundukları duygusal bunalımlardan kurtulmalarına yardımcı olmuşlardır, yani bir nevi görevlerini de yerine getirmişlerdir. Gerçeğin ve hipergerçeğin arasındaki fark bu sahneler ile daha iyi anlaşılmaktadır. İnsan teselliye yine başka bir insanda aramaktadır. Gerçek, sadece başka bir gerçekle etkileşim içindeyken tamamlanabilir.



Resim 4.39. Geçmişi ile yüzleşen Theodore eski eşine mektup yazıyor

Yaşadığı sancılı ayrılık sürecinde hatanın kimde ya da nerede olduğunu tam olarak anlayamayan Theodore, Samantha'dan ayrıldıktan sonra bunu çözmüştür. En mutlu olduğu anlar her ne yaşanmış olursa olsun eski eşiyle yaşadığı ve gerçek anılar olarak değerlendirdiği o anlardır. Geçmiş sadece sürekli kendimize anlatıp durduğumuz bir hikâye değil, bizim bugün yaşadığımız gerçekliğin yapı taşlarıdır. İnsan geçmişiyile vardır. Günden güne yalnızlaşan insan, gerçekliğini bunu unutmadan aramalıdır.

4.2.5. Simülasyon ve Hakikat Bağlamında Oluşan Sorunlar

OS1'in "hayatta olduğu süre" uzadıkça, insani duygulara kendini kaptırıp bir işletim sistemi olması üzerinden çeşitli boşluklara düşüp insani duygular ile tepki vermektedir. Bu sahnede de önceki bölümde örneği verilen; Theodore'un bir çocukla iletişim kurduğu sahnede olduğundan daha ağır bir travma ile insanın bir bedene sahip olması konusunda tepki göstermektedir.



Resim 4.40. OS1 kendisini bir yazılım değil, insan olarak görmektedir

S. "Geçen gün, senin Catherine'i görmeye gideceğini ve onun bir vücudu olduğunu ve seninle benim farklı olduğumuzu, bu farklılıklardan tüm yönleri ile ne kadar rahatsız olduğumu düşünüyordum. Ama sonra aynı olduğumuzu düşünmeye başladım, hepimizin maddeden yapıldığı gibi. İkimiz de aynı battaniyenin altındaymışız gibi hissettiriyor. Hissettiğim her şey aynı yaşta. Hepimiz 13 milyar yaşıdayız"

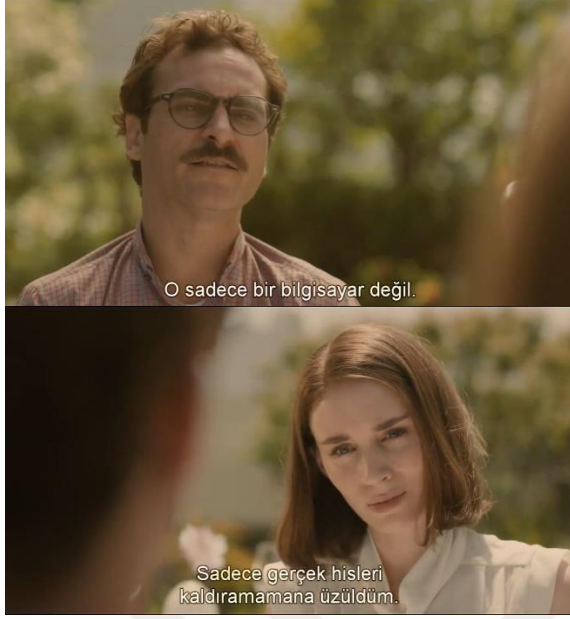
Öğrendikçe gelişen işletim sistemi onun “kölesi” olmuş insanı da duygusal yalnızlık hissi ile kendine bağlamaktadır. Karşısındakini iyiden iyiye bir insan zanneden kahramanımız içinde bulunduğu yalnızlıktan bir romantik girdabın içine girmiştir.

Aralarındaki romantik ilişkiyi bir sonraki seviyeye taşımak için OS1 bir yöntem bulur. Bu yöntem aslında simülasyon evreni içinde var olan Samantha simülakrını bir sonraki adıma taşıyarak bir hipergerçeklikten başka bir simülakr yaratmadır. Yapay zekâ sistemi kendi dijital varlığını bir insana taşımaya ve ilişkinin bir vücut bulmasına heves etmektedir.



Resim 4.41. Samantha kendi kopya figür yaratarak bir hipergerçek oluşturur

Ontolojik olarak varlığını somut, fiziki bir bedene taşımak isteyen OS1 bir kopya figür bulur. Buradaki amaç insan olabilmek ve Theodore'un yaşadığı yabancılaşmayı cinsel bir birliktelik ile ortadan kaldırabilmektir. Bu sayede Theodore OS1'in gerçekliğinden şüphe etmeyecek bir simülakr olan işletim sistemi tam da Baudrillard'ın bahsettiği gibi bir hipergerçek olacaktır. Bunun sonucu olarak simülasyon evreni tamamlanacak ve gerçeğe dönüşecektir. Fakat burada OS1'in hesaba katmadığı şey simülasyon düzeni öncesinde var olan Theodore'un insani duygularıdır. Bir başkasıyla birlikte olurken başkasını düşünebilecek bir psikolojiye sahip değildir.



Resim 4.42. Catherine, Theodore'un gerçeklik ile yüzleşemediğinden bahseder

Sonunda eşi ile olan boşanma evraklarını imzalamayı kabul eden Theodore, Catherine buluşur. Orada ona bir işletim sistemi ile birlikte olduğunu söylediğinde hiç beklemediği bir tepki alır.

T. "Eh, adı Samantha ve o bir işletim sistemi ve gerçekten karmaşık ve ilginç. Yani sadece birkaç ay oldu, ama..."

C. "Bekle, bilgisayarınla mı çıkıyorsun?"

T. "O sadece bir bilgisayar değil. O kendi kişiliği var. Sadece her istediğimi yapmıyor."

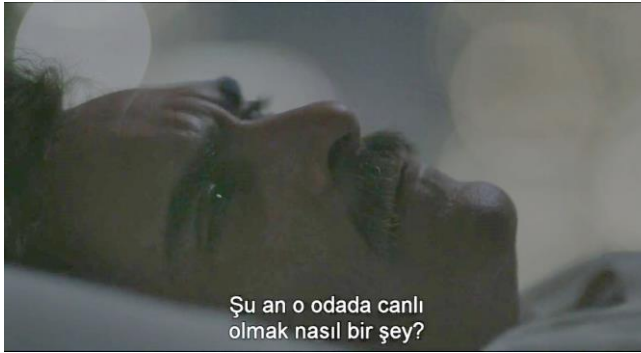
C. "Bunu söylemedim. Ama gerçek duygularla baş edememen beni üzüyor, Theodore"

Bu sahnede, sadece fiziki olarak somut varlık ya da olayların simüle edilebilecek olmasından değil, soyut olarak duyguların da simüle edilebilirliğine atıf yapılmaktadır. Gerçek duygularından kaçtığı iddia edilen Theodore kendi duygularını simüle edip kendisine istemediği bir cevap veremeyeceğini düşündüğü bir işletim sistemi ile ilişki yaşamaktadır.



Resim 4.43. Theodore kendisinin de bir simülakr olduğunu fark eder

Duyguların simüle edilmiş olması aslında bir dijital gerçeklik uygulaması olan mektup yazma şirketi için bir iştir. Çalışılan insanların duyguları başka insanlar tarafından onların ağzından simüle edilip birer hipergerçek mektup ortaya çıkarılmaktadır. Yapılan iş aslında gerçeğin yeniden inşasıdır. Mektup yazarları ihtiyaçları olan tüm veriye sahiptir ve bunlardan hareketle mektup yazarlar. Theodore bu sahnede, yaptığıının tam olarak bu olduğunu anlatmaktadır. *-Onlar benim değil başka insanların mektupları.* O gerçekliği Theodore inşa etmiş olmakla birlikte onların sahibi başkalarıdır.



Resim 4.44. Samantha, insan varoluşunu deneyimlemek ister

Samantha'nın ve Theodore'un gerçekliği de birbirinden çok farklıdır. Theodore bu ilişkinin bir simülasyon olmasından rahatsız olmasa bile Samantha kendi varlığının bir dijital gerçeklik olmasından rahatsızlık duymaktadır. Bu aslında bir nevi kıskançlıktır. Somut varlığa özenen işletim sistemi gerçek olabilmeyi istemektedir.



Resim 4.45. Samantha kendi gerçekliği ile ilgili şüpheyne düşer

Burada sorulan soruya verilecek cevap ikilinin bakış açılarından farklı olacaktır. Böylesi bir durumda simüle edilmiş duyguların gerçekliği neye göre belirlenir? Bu programı yazan mühendis için bir simülakr olsa da çift için oldukça gerçektir. Burada roller değişmiştir. Mühendis mektupları yazan, Theodore ise müşteri rolüne bürünmüştür.



Resim 4.46. Theodore Samantha'nın insan olarak gerçekliğini kabul eder

Sonraki sahnede bu soruya cevap verilmektedir. Samantha, Theodore için gerçektir. Hatta onu somut olarak yanında isteyecek kadar gerçek olarak görmektedir.

Bu ikilemde devreye Samantha'nın bir canlandırması olarak girecek olan üçüncü şahıs ortaya çıkacaktır. Simülasyonun da simülasyonu olacak bu karakter izleyicinin katmanlı bir simülasyon varlığı görmesini sağlar.



Resim 4.47. Theodore gerçek bir insanın hipergerçeğe dönüşmesini kabul edemez

Mektupların yazanın değil başkalarının gerçekliği olduğu gerçeği, bu sahnede başka bir yönüyle gösterilmektedir. OS1'in kopya karakter olarak tanıştırmayı planladığı karakter için Theodore duyguları incinebilir demektir. Bunun sebebi Theodore ve Samantha için her ne kadar bir gerçeklik olacak olsa da diğer karakter için bu bir simülasyondur. Bu simülasyon içinde gerçek sandığı her bir simülakr onun duygularını incitebilir. En azından Theodore böyle düşünmektedir. Gerçek ve simülasyon ilişkisi farklı bakış açılarından birbirinden çok farklı görünecektir.



Resim 4.48. Theodore'un somut gerçeklik ile yüzleşmesi

Samantha gittikten sonra hakikat ile olan ilişkisi de kökten değişen Theodore yaşadığı binanın çatısına çıkar ve ilk defa dış dünyayı gösterir. Burada asıl görülmekte olan, onun tekrar dış dünyaya açılmış olmasıdır. Yalnızlaşarak unuttuğu bu varlığı yeniden bulması ve açık alanda teneffüs ettiği oksijendir. Etrafı izler ve simülasyondan çıkıp yeniden gerçek hayata döner.



Resim 4.49. Theodore ve Amy simüle yalnızlıklarından kurtulup gerçekliğe döner

Filmin son sahnesinde ise Amy ile çatıda oturduğu kare görülür. Bu noktada simülasyon evrenden tamamen gerçek bir evrene dönüş olmuştur. Yaşadığı teknolojik sarmaldan kurtulan, bir nevi uykudan uyanan ve yeniden görmeye başlayan karakterler, yalnızlıklarından kurtulur, birbirlerinin ve dış dünyanın gerçekliğine geri dönerler.

4.3. “Black Mirror-Hang The DJ”

İncelenen diğer yapım ise bir Britanya prodüksiyonu olan, Netflix’te bugüne kadar beş sezon yirmi iki bölüm yayınlanan Black Mirror dizisinin dördüncü sezon dördüncü bölümü olan Hang the DJ’dir. Senaryosunu Charlie Brooker’ın yazdığı, Timothy Van Patten’in yönettiği, 2017 yapımı dizinin başrollerinde Georgina Campbell ve Joe Cole oynamaktadır. Distopik bir bilim kurgu olan bu yapımda, bütün ilişkilerin süresini önceden belirleyen, romantik ilişkiler için aracılık yapan bir uygulama tarafından eşleştirilen Frank ve Amy, çok zaman geçmeden eşleştirmelerin mantığını sorgulamaya başlamaktadır ve sistemin mantığında hata olduğunu düşüneceklerdir. Yapımın süresi elli iki dakikadır.

Hang the DJ, romantik ilişkilerin ve diğer insani özelliklerin yanı sıra, kullanıcıya koçluk yapan, yaşam tarzlarını planlayan, ilişkinin uzunluğunu tahmin eden ve nihayetinde gerçek olan “Sistem” adlı bir uygulama tarafından aşırı derecede düzenlendiği yakın gelecekteki bir dünyayı betimlemeye çalışmaktadır.



Resim 4.50. Amy ve Frank'ın sistemdeki ilk buluşmaları

Kahramanlar arasındaki (kurgusallaştırılmış) gerçek karşılaşmalar yerine, sanal ilişkiler aslında kullanıcıların iyi bir eşleşme olup olmadığını belirlemek için algoritmanın projelendirdiği, toplam bin olası gelecek simülasyonunun bir parçası olarak tasarlanmıştır. Uyumluluk aslında, simüle edilen çiftlerin Sistem tarafından yönetilen dijital dünyadan kaç kez kaçtığına göre belirlenir. Yapımın kahramanları söz konusu olduğunda, iki durum dışında her zaman isyan ederler, böylece %99,8'lik bir uyumluluk yüzdesi verirler, bu da başlangıçta kendilerine söylenen yüzdeye karşılık gelen uygulamanın başarı oranıdır.

Filozof ve medya teorisyeni Luciana Parisi (2013: 169) algoritmaların belirsizliğinin nasıl şimdiden neoliberal mantığın içine dâhil edildiğinden bahsediyor. “Dijital veri dünyası tarafından tanımlanan yönetim sistemi, artık görevlerin düzgün programlanmasına, kuralların tam olarak yeniden üretilmesine ve davranışların, alışkanlıkların ve davranışların optimizasyonuna güvenilemeyeceğini; bunun yerine, rastgele programlama kültürünün koşulu haline geldiğini söylemektedir.

Yapımda kullanılan algoritmik hesaplama katılan algoritma düzenlemesi, Parisi'nin işaret ettiği bu yeni düşünce biçimi uyum göstermektedir. Bu jest, dijital teknolojilerin failliğini, bu durumda bir flört uygulamasının algoritmasını, ontolojik ve epistemolojik bilgi paradigmalarında insan failliğini merkezden uzaklaştırma potansiyeline ilişkin olarak yeniden düşündürmektedir.

Algoritmik cisimleşmenin insan zamansallığının takip edildiğini düşündürmesi gerçeği, bu yeni ontolojik paradigmada insan bilincinin teknolojik deneyim kapasitelerinin gerisinde kaldığının kanıtı ve büyük bir metafordur. Medya teorisyeni Mark Hansen (2015), yakın zamanda, yirmi birinci yüzyılın veri madenciliği ve

analitik medya teknolojilerinin, insanın deneyimsel ve duysal süreçleri üzerinde nedensel ve faillik özelliklere sahip olduğu bir post-fenomenoloji önermiştir. Tanımladığı yeni bir deneyim alanına işaret ederek buna "dünyasal duyarlılık" adını vermiştir. Hansen'in teorisi, flört uygulamasından beslenen veriler gibi yirmi birinci yüzyıl verilerinin, daha sonra bilincimize beslenen, geleceğe yönelik içsel bir bileşene sahip olduğu bir deneyim yapısını ortaya koymaktadır. Buradan hareketle de Baudrillard'ın simülasyon kuramında hipergerçeklik kurulurken kullanılan verilerin önemine atıf yapmıştır.

4.3.1. Simülasyon Öğeleri



Resim 4.51. Amy ve Frank her seçimin sistem tarafından yapıldığını öğreniyor

Black Mirror dizisinin 4. Sezon 4. Bölümü olan Hang the DJ Amy ve Frank'in bir simülasyon içinde yer alan flört programında eşleşerek yemek yeme hikâyeleriyle başlar. Bu sistemin bağlı olduğu aygıtlarda karakterlere yanıt veren ve Koç olarak adlandırılan bir yapay zekâ mevcuttur. Koç karakterlerimizin bu sistem içinde her türlü karar mekanizmasında onlara yardım etmek, bununla birlikte yemek seçimi gibi çoğu noktada onlar adına karar vermektedir.



Resim 4.52. Sistem bir cihaz üzerinden ilişkilerin süresini belirliyor

Karakterlerin içinde bulunduğu bu simülasyon evrendeki sistemin en önemli özelliği çiftleri eşleştirerek onlara nihai eşlerini bulana kadar belli sürelerle eşler belirlemesidir. Bunu yaparken de karakterlerin kendi kişisel özellikleri, verdikleri kararlar, olaylarla başa çıkma yöntemi gibi onlarla ilgili bütün veriyi sistemde toplayıp işlemektedir. Bu sistem, %99.8'lik bir doğruluk oranıyla nihai eş belirlediğini iddia etmektedir ama sebebini ne insanlar, ne de karakterler başlangıçta anlayamamaktadır.



Resim 4.53. Amy ve Frank sistemden önceki hayatı tartışıyor

Amy ve Frank kendi adlarına karar verilmesinden bir taraftan da memnundur, çünkü ilişkilerin geleneksel halinde yaşanan sorunlardan yorulmuşlardır. Burada sorulması gereken soru, karakterler bu planlama düzeni içinde tutsak mıdır? Bunun cevabını bulmak için de çeşitli yollara başvuracaklardır.

“Sistemden önce tam bir delilik olmalı.”

F. “Ne demek istiyorsun?”

A. “İnsanlar tüm ilişki olayını kendileri yapmak zorundaydılar, kiminle olmak istediklerine karar vermeliydiler.”

F. “Hmm. Seçenekler felci.”

A. “O kadar çok seçenek var ki hangisini istediğinizi bilemiyorsunuz.”

F. “Evet, kesinlikle ve eğer işler kötü görünüyorsa, birinden ayrılmak isteyip istemediklerini anlamaları gerekir.”

A. “Birinden nasıl ayrılabilirsin? Lanet olsun!”

F. “Sadece bir kâbus. Her şeyin planlandığı zamanki gibi değil.”

A. “Tanrım hayır. Her şey planlandığında çok daha basit”



Resim 4.54. Karakterlerin yeni ilişki eşleşmelerine verdiği tepkiler

Karakterler, bir taraftan seçilen eşler ile belirli sürelerde ilişki yaşarken diğer taraftan da simülasyonu sorgulamaktadır. Birbirleri için nihai eş olduklarını düşünmeleri sistem ile ilgili soruları da beraberinde getirir. Tekrar eşleştiklerinde de çeşitli şekillerde fark ettikleri sistem hataları üzerine konuşurlar.



Resim 4.55. Frank sisteme olan güvenini anlatıyor

A. “Ya hiçbir kayıtlı veri yoksa ve bizi herhangi bir geleneksel düzende bir araya getiriyorsa ve hepimiz onun peşinden gidiyorsak? Çünkü bize her zaman ne kadar akıllı olduğumuzu söylerlerse inanırız?”

F. “Evet, ama insanları bir araya getiriyor. %99.8 başarı oranı var.”

A. “Ama onların mükemmel eşleşmeler olduğunu nereden biliyorsun? Demek istediğim, ya gerçekten yaptığı tek şey bizi yavaş yavaş yıpratmaksa, rastgele bir sırayla rastgele süreler için birbiri ardına ilişkiye sokuyorsa?”



Resim 4.56. Amy sistem ile ilgili şüphelerinden bahsediyor

Distopik bir senaryo olarak bugün sıkça söz edilen robotların dünyayı ele geçirmesi durumu yakın gelecekte nasıl şekillenir bilinmez ama karakterler, simülasyonu sorgulamaya başladığında ilk olarak sordukları soru: “Yapay zekâ eğer bu kadar veriyi depolayıp işleyebiliyorsa öğrenme sistemini kendisine uygun olarak geliştirip kendi de özgün fikir üretemez mi?” olmaktadır. Simülasyon kavramının gerçekliği yeniden inşa ettiği düşünüldüğünde ortaya çıkan simülakrların da içinde olduğu simülasyona göre değişebileceği ve yeni bir gerçeklik olarak ortaya çıkacağını düşünülebilir.



Resim 4.57. Amy sistem ile ilgili şüphelerinden bahsediyor

Amy yaşadığı ilişkileri göz önünde bulundurarak sistemin bir tür simülasyon olduğunu ve içinde tutsak olduğunu düşünmektedir. Nihai eşinin Frank olduğunu düşünmesi ve sistemin onunla eşleştirmemesi Amy’i rahatsız etmektedir. İçinde bulunduğu durumu gerçeklik ile bağdaştıramadığı için de simülakrlar içinde fark ettiği hataları anlamlandırmaya çalışmaktadır. Sistem ne kadar mükemmel olduğunu düşünse de bazı hataları da beraberinde getirmektedir.



Resim 4.58. Amy sistem ile ilgili şüphelerinden bahsediyor

Bu hataların birisi de süresi biten her ilişkiden sonra karakterler gezdiği parkta bulunan gölette taş sektirmeye çalışmalarıdır. Amy, burada attığı her taşın dört kez sektiğini fark etmiştir. Onun bildiği ve normal olarak değerlendirdiği bir dünyada taş bilinmez bir sayıda sekmesi gerekirken ne az ne fazla her seferinde dört kez sekmektedir. Sistem burada gerçeği yeniden inşa ederken bir hata yapmıştır. Bu hata simülasyon evrenin çökmesine de sebep olacaktır. Baudrillard'ın simülasyon olarak değerlendirdiği hipergerçeklik, hiçbir şekilde hataya yer olmayan gerçek olarak uygulanan ve algılanan bir olgudur.

4.3.2. Dijital Gerçeklik ve Yapay Zekâ Öğeleri



Resim 4.59. Sistem'in ileri öğrenme yeteneklerini kullanması

Frank, sistemin güvenilirliğini sorgulamaya başladığında; Koç ona yapay zekânın kurulduğu sistem hakkında bilgi verir ve güvenini kazanmaya çalışır. Her katılımcının sistem içinde yaşadığı ilişkiler ve bunların içinde verdiği tepki ve

kararlardan bilgi edindiğini belirtir. Bu, bilindiği üzere bir ileri öğrenme yöntemidir. Sistem büyük veri ışığında kişilere eş seçtiğini belirtmektedir.

F. “Evet, hiçbir şey yapmadım bile. Sistem galiba benim bir iffetli olduğumu düşünüyor.”

K. “Sistem hiçbir ahlaki yargıda bulunmaz.”

F. “Evet, ama benim için mükemmel bir eşleşme olmadığını nereden bileceğim? O idi...”

K. “Nihai uyumlu eşiniz henüz seçilmedi.”

F. “Evet, biliyorum, ama bu...”

K. “Sistem, her bir katılımcının yaşadığı sayısız ilişki boyunca bilgi edinir ve nihai olarak uyumlu eşini seçmek için toplanan verileri kullanırken öngörü kazanır.”

F. “Biliyorum ve her zaman mükemmel eşinizi bulur.”

K. “Vakaların %99,8'inde”



Resim 4.60. Sistemin katılımcılar adına her kararı veriyor olması

Koç, Amy ve Frank'in sorduğu sorulara onlardan topladığı verileri kullanarak cevap vermektedir. Koç, simülasyon evreni içinde yapay zekâya sahip bir simülakrdir. Amy ve Frank için hipergerçek bir unsurdur. Onun verdiği cevaplar sistem açısından kesin olarak yerine getirilir, aksi takdirde güvenlik unsurları devreye girmektedir. Talimatlarına uyulmadığı takdirde ise simülasyon içinde bu davranışlar sisteme başkaldırı olarak algılanır.



Resim 4.61. Yapay zekâya bağlı, ilişki süresi geri sayım cihazı

Sistem içinde her eşleşme için dijital gerçeklik ögesi olan bir aygıt katılımcılara özel belirli ilişki süresi belirlemektedir. Bu ilişki sürelerini yapay zekâ ile değerlendirdiği veriler ile hesaplayarak ortaya çıkarmaktadır.



Resim 4.62. Sistemin katılımcıları belirli sürelerle ilişkilere yönlendirmesi

Amy, Frank ile olan ilk buluşmasından sonra sistem tarafından 36 saatlik ilişkiler silsilesine hapsedilir. Bu eşleşmeler Amy'nin sistemi sorgulamasına yol açan ilk durumdur. Bu kadar kısa sürelerde sistemin bir ilişkiden herhangi bir veri elde edemeyeceğini düşünür.



Resim 4.63. Sistemin başkaldırı algıladıktan sonra ilişki süresini düşürmesi

Koç'un yönetim aygıtı belli bir algoritma ile çalışmaktadır. Normal koşullarda katılımcıların ilişki süresine aynı anda bakmaları gerekmektedir. Amy ve Frank'in son buluşmalarında Frank bu kuralı bozarak tek başına süreye bakmıştır. Algoritma bunu bir hata olarak görüp beş yıl olan süreyi hızlı bir şekilde yirmi saate düşürmüştür. İkilinin sistem üzerinde olan soru ve eleştirileri bu son olay ile başkaldırıya dönüşür. Yapay zekâ sistemler kodlarında oluşan herhangi bir soruna her zaman istikrarlı yanıt veremezler. Bunun anlamı herhangi bir hatayı insan müdahalesi olmadan çözemeyecek olmalarıdır. Bugün dijital teknolojinin yapay zekâ özelinde en büyük handikaplarından biri insani davranışlar sergileyemeyecek durumda olmasıdır.



Resim 4.64. Simülasyon evrenin kaçış duvarı

Hang the DJ içindeki, dijital teknolojilere yapılan birçok atıftan biri olan bu duvar, yazar tarafından ağ teknolojilerinde kullanılan güvenlik duvarı (zararlı yazılımlara karşı sistemleri koruyan yapı birimi) benzetmesidir. Duvar bütün sistemi çevrelemiştir ve sistemi başkaldırıdan koruyan son yapıdır, kurgusal olarak dış dünya ile simülasyonun bağlantısını bu duvar kesmektedir.

4.3.3. Hakikat Üzerinde Oluşan Sorunlar



Resim 4.65. Amy'nin yaşadığı evren ile geçmiş deneyimlerini karşılaştırması

Amy sistem öncesi alışkanlıkları ile sistem içinde yaşadıkları arasında çeşitli çatışmalar yaşamaktadır. Sistemden beklentisi nihai eş olarak düşündüğü Frank ile kendisini eşleştirmesiyle, sistem onu kısa süreler ile farklı karakterler ile eşleştirmektedir. Amy bu süreçte kendisi de bir simülakr olarak sistemin parçası haline gelmiş bunu da kendisini farklı bir benlikte izlediğini söyleyerek belirtmiştir. Yaşadığının gerçekliği hakkında şüpheye düştüğü için bunu farklı bir göz ile anlama çabasına girmiştir.

A. “Sistem beni adamdan adama attı, kısa kaçıştan sonra kısa kaçış. Bunların kısa mesafeler olduğunu biliyorum, sadece anlamsızlar ve gerçekten kopuyorum. Sanki gerçekten orada değilmişim gibi. Geçen hafta bu adamla birlikteydim, kimdi, temelde sadece bir saç kesimi. Ve kelimenin tam anlamıyla bu beden dışı deneyimi yaşadım. Bedenimin dışına çıktım ve odanın karşısındaki sandalyeye oturdum ve kendimi bu adamla ilişkiye girerken izledim”



Resim 4.66. Amy'nin sisteme olan güvensizliği

Frank sisteme tam anlamıyla güvenirken, Amy sorgulamaya devam etmektedir. Hakikatin ne olduğu ile ilgili ciddi şüpheleri vardır. Simülasyonun katılımcıları inandırmaya çalıştığı %99,8'lik net bir seçim oranıdır. Bu oran nasıl ortaya çıktığı ise katılımcılar tarafından bilinmemektedir. Muğlak deneyimler içinde kendini rahat hissetmeyen Amy'nin beklentisi şüphe duymayacağı kanıtlar görerek özgüvenini sağlamaktır. Duvarın arkasında ne olduğu, taşın gölde neden tam dört kez sektiği gibi bilinmeyenler Amy'nin içine düştüğü denkleme çözümsüz bırakmaktadır.



Resim 4.67. Koç'un başkaldırının sonuçlarını Frank'a açıklaması

Frank nihai eşinin Amy olmadığı gerçeğini kabullenememektedir. Koç'a bununla ilgili başkaldırı olabilecek bir aksiyon alma üzerine soru sorduğunda ise bunun sürgün ile sonuçlanacağını öğrenir. Burada devreye sistemin ilk güvenlik noktası olan Koç girmektedir. Katılımcıları bir bilinmez ile tehdit eden sistem, simülasyon içinde koyulan kurallara riayet edilmesini sağlamaktadır. Bu noktada Frank sisteme olan güveninin de sonucu olarak uygulamanın talimatlarını kabullenir ve uygular. Burada hakikat olarak bilinen olgunun sorgulanmadan doğrulanmasının mümkün olmayacağı görülür. Yaşanan bu simülasyonun gerçekliği sorgusuz kabul edildiğinde bu artık herkes için bir hipergerçek haline gelir.

4.3.4. İnsanın Duygusal Boyutunda Oluşan Sorunlar



Resim 4.68. Frank ve Amy ilk eşleştirmeden sonra ayrılıyorlar

İlk deneyimlerinde 24 saat birlikte olan başrol karakterleri, içinde bulundukları evren ile ilgili de bilgi sahibi olmadığı için ne yapacağını bilmemektedir. Çok uyumlu bir çift olduklarını anladığımız Amy ve Frank simülasyonun verdiği süreyi de yetersiz bulmuş ve daha fazla vakit geçirmek istemiştir. Bu kadar kısa süreli ilişkinin çoğu durumda kabul görmeyeceği bir dünyada yaşayıp bu simülasyona bunun tam tersiyle başlamak her iki karakteri de duygusal olarak etkilemiştir. Devamında yaşayacakları ilişkiler içinde neden onunla birlikte değilim? Sorusu ortaya çıkmıştır.



Resim 4.69. Frank'in yeni eşleştirmelerini kabullenememesi

Bu soru her iki karaktere diğer ilişkilerinde çeşitli sorunlar keşfetmeleri için de bir yol olacaktır. Sistemin eşleştirdiği kişileri kabullenmeme, her seferinde daha da sorunlu hale gelecek ilişkilerin sonunda başkaldırı süresinin de kısalmasına sebep olacaktır. Kendisini sistem içinde bir mahkûm gibi hissettiğini söyleyen Frank aslında buna sisteme olan sonsuz güveni sayesinde dayanmaktadır.



Resim 4.70. Sistem tek taraflı süre kontrolünü başkaldırı olarak algılar

Yaşadıkları ilişkilerden sonra bir araya gelen çift ilk seferde kaçırdıklarını düşündükleri fırsatı yeniden değerlendirmişlerdir. Sistemin ilişki süresini belirlemesine en baştan hata olarak baktıkları için bu sefer süreye bakmadan ilişkiyi yaşama kararı almışlardır. Amy'nin sistemin hatalı olduğu düşüncesini bir türlü

kabullenmeyen Frank dayanamayıp ilişkiye verilen süreye kendisi bakar. Bu tercih sistem tarafından bir hata olarak algılanır ve ilişki süresi kısalmaya başlar. Bu noktadan sonra Frank'te sistemin gerçekliğini sorgulamaya başlayacaktır. Çünkü duygusal olarak Amy ile birlikte olmak istediğini bilmektedir. Onun için gerçeklik bu olmuştur.



Resim 4.71. Frank, Amy ile birlikte olmak için çözümler arar

Alışık olmadığı bir ilişki düzeninde yaşamaya çalışan çift, verilen sürenin kısılmasıyla birlikte bir içsel kargaşaya sürüklenmiştir. Frank sistemin gerçek olmadığını iddia edip başkaldırma yoluna gitmek isterken zaten bunu savunan Amy ise geldiği noktada Frank'i suçlama yoluna gitmiştir. Duvarın üstünden atlamanın mümkün olacağını bile düşünmeye başlamıştır. Duygusal çöküntü sistemin sorgulanması olarak geri dönüş yapmıştır.



Resim 4.72. Amy ve Frank sistemin eşleştirmelerini kabul etmez

Amy, sistemin nihai olarak atadığı eşi ile birlikteliği başlamadan önce, istediği biriyle son bir görüşme yapma teklifini Frank'ten yana kullanır. Önceki sahnede Frank adına ortaya çıkan başkaldırı fikri başta karşı çıksa bile Amy'nin de istediği şeydir. Simülasyonun kendisini eşleştirdiği kişiyi değil, duygularının söylediği kişi ile birlikte olmak istemektedir. Sistem öncesini bir kaos olarak değerlendiren çift buna rağmen bu simülasyonun kendileri için belirlediği yoldan gitmeyi reddederek, kendi hakikatlerini oluşturmaya çalışma yoluna gideceklerdir.

4.3.5. Simülasyon ve Hakikat Bağlamında Oluşan Sorunlar



Resim 4.73. Amy hangi kararı kendinin verebileceğinin kararsızlığını yaşar

Normal hayatlarında tam özgürlük içinde yaşayan insanların, yedikleri yemeği bile başka bir yapının seçtiği bir dünyaya geçtiklerini ve bunu sorgulamadıklarını düşünelim. Birbirlerinin yemeklerinden tatmak istediklerinde bile buna izinleri olup olmadığını bilemedikleri bir simülasyon. Kendi gerçekliklerinden bir simülasyonun hakikatine geçen karakterlerin yaşadığı uyum sorunu bu sahne açısından önemlidir. Yeni teknolojilere uyum sağlama dönemlerinde de aslında bunun benzeri sahneler yaşanmaktadır. Bu durum, bir deneyim olarak; yeniden yaratılmış gerçekliğin kazanım ya da kayıplarını bilmeden yaşanmaktadır.



Resim 4.74. Koç, Frank'e sistem içinde olan her şeyin bir anlamı olduğunu söyler

Bu bilinmezliğin yaşanan gerçeğin sorgulanmasına yol açması. Yaşadığı simülasyonu hakikati olarak benimseyememe durumu ve her şeyin bir nedeni olduğunu söyleyen bir simülakr. Buna uygun olarak yaşamak ise karakterlerin elindedir. Ya içinde bulunduğu evrene uyum sağlayıp gereklilikleri yerine getirecek ya da o simülasyonun sınırlarını zorlayacaklardır. Bir simülasyonun, simülasyon olduğunu bilmek ve bununla yaşamaya alışmak başlı başına büyük bir sorundur.



Resim 4.75. Amy sistem içinde oluşan sorunları keşfeder

Simülasyon içinde yaşarken gerçek olarak değerlendirilemeyen noktalar çifti başkaldırma noktasına getirmiştir. Normal koşullar ile simülasyon evrende oluşan durumların anlamlandırılmaması bunun en büyük sebebidir. Simülasyon kurulduğunda tam olarak başarılı şekilde inşa edilmemiştir. Bu da sorunlu bir hipergerçek ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Çeşitli sistem bug'ları (yazılım hataları) simülasyonun başarılı olmasını engellemektedir. Baudrillard'ın ortaya attığı düşüncede simülasyonların hatasız kurulması gerektiği fikri benimsenmiştir.



Resim 4.76. Bir simülasyon içinde olduğunu anlayan Amy başkaldırır

Karakterler simülasyonu tehlikeye attığında sistem onlara bir tehdit unsuru ile cevap vermektedir. Şüphelerinin doğruluğunu test etmeye karar veren ikili başkaldırır. Koç Amy'nin nihai eşinin belli olduğunu ama istediği biri ile veda buluşması olabileceğini söyler ve Amy Frank'i seçer. Bu son buluşmada sistemin izin vermediği davranışlar sergilediklerinde sistem güvenliği devreye girer ve Amy onun kendisine doğrulttuğu elektrik tabancasını eli ile engeller ve o anda simülasyon durur. Çift restorandan hızla dışarı çıkar ve simülasyon içinde bulunan duvar simülakrına tırmanıp kaçmayı dener.



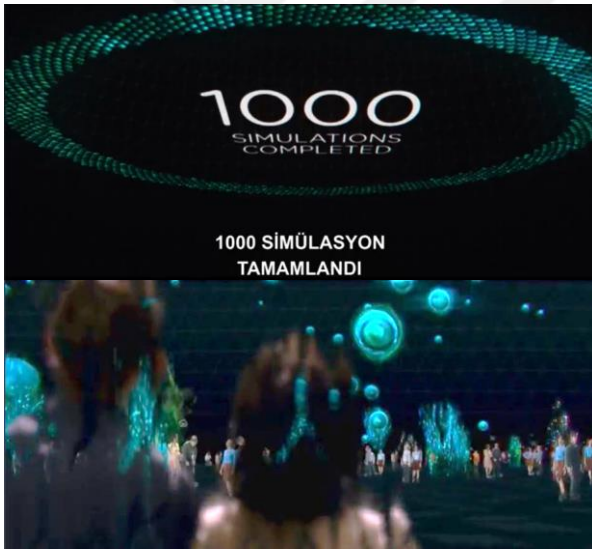
Resim 4.77. Amy ve Frank duvara tırmanarak simülasyona son verir

Karakterler duvarda daha yukarı tırmandıkça simülasyon da kendini yok etmeye başlar ve sistemin ana yapısı içinde karakterler, kafalarında çeşitli rakamlar ile görünmektedir.



Resim 4.78. Tekraren yaşadıkları bin farklı simülasyondan farklı çiftler

Her bir Amy-Frank çiftinin kafasında tamamladıkları simülasyonun sayısı bulunmaktadır.



Resim 4.79. Bin simülasyonun tamamlanması ve tüm simülakrların yok oluşu

Sistemin her bir çift için toplamda biner adet simülasyon oluşturduğunu anlarız. Bu simülasyonlar tamamlandığında resimde görüldüğü gibi simülasyon evreni tamamlanmış olur ve bütün simülasyonlar kendini yok eder.



Resim 4.80. Dokuz yüz doksan sekiz kez başkaldırma sonucu nihai eş seçilmesi

Sistemin ana başarı kaynağını da burada anlarız. Her bin simülasyon içinde bulunulan hataları fark edip başkaldıran çiftlerden, 998 kez birlikte başkaldıran çiftler, yüzde 99,8 oran ile nihai eş olarak seçilmektedir.

Amy'nin asıl simülasyonun kendileri olduğu varsayımının doğru olduğunu da burada görürüz. Sistem her başkaldırı sonrası gerçekliği yeni bir senaryo ile inşa eder ve karakterlerin diğer simülasyon evrenleri hatırlamasını engeller.

5. TARTIŞMA VE SONUÇ

Sinemanın ortaya çıkardığı, yeniden oluşturduğu bir gerçekliğin var olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Sinema ile birlikte tüm görsel sanatların ortaya çıkardığı eserler ise kendi başlarına bir gerçeklik oluşturmaktadır. Bir film, bir dizi, bir heykel, bir reklam vb. hepsi ortaya çıkmış tekil birer gerçekliktir. Burada insanların kendi bakış açılarından gördükleri ve algıladıkları gerçeklikten ziyade hem madde hem de düşünsel olarak ortaya çıkan bir gerçeklikten söz edilebilir.

Bu çalışmada analiz edilen yapımlar da birer gerçeklik inşa etmektedir. Bu gerçekliği inşa ederken de simülasyon kuramını, dijital gerçeklik ve yapay zekâ uygulamalarını ve felsefeyi senaryolarında ana gövdeleri olarak kullanmaktadır.

Geçmiş deneyimleri ve yaşadıkları dünya içinde alışılmış belli çizgileri olan karakterlerin farklı simülasyonlar içinde yaşadıkları duygusal çöküntüler konu alınmaktadır. Yapımların bir diğer ortak noktası da gerçek aşkı bulma çabalarıdır.

Yapımlar incelenirken bu noktalar dikkate alınarak, bağlantılı sahneler: Simülasyon öğeleri; dijital gerçeklik ve yapay zekâ öğeleri; hakikat üzerinde oluşan sorunlar; insanın duygusal boyutunda oluşan sorunlar; simülasyon ve hakikat bağlamında oluşan sorunlar şeklinde beş ayrı tema altında tasnif edilmiştir. Tasnif edilen bu sahneler kendi bağlantılı oldukları tema çerçevesinde yorumlanmıştır.

“Sosyal olayların yapısı gereği nitel araştırma sonucu elde edilen bulguların genellenmesi zordur. Çünkü yaşamda belli bir zaman, mekân ve sosyo-kültürel bağlamda gerçekleşen olaylar durağan olmayıp sürekli bir değişim içindedir. Ayrıca nitel araştırmalarda örneklem evreni temsil edecek büyüklükte seçilmediği için istatistiksel açıdan genelleme yapılması da doğru değildir. Nitel araştırma sonucu elde edilen bulgular incelenen konunun derinlemesine keşfedilmesini sağlayacağından, sosyal olayların anlaşılmasına katkı sunmaktadır” (Karataş, 2017: 70).

İncelenen her iki yapım da birer simülasyon evreni içerisinde yer almaktadır. “Her” filminde gerçek bir dünya içinde yer alan simüle edilmiş bir insan-yapay zekâ ilişkisi konu edilirken, Hang the DJ yapımlarında ise tamamen bir simülasyondan söz edilebilir. Her iki yapım içinde birçok dijital gerçeklik ve yapay zekâ ögesi bulunmaktadır. İçinde bulundukları evren gereği ileri teknoloji aygıtların kullanıldığı yapımlar, merkez olarak distopik bir gelecek yapısı içinde kurgulanmıştır.

Bu yapılar kurulurken simülasyon ile birlikte kullanılan diğer ana gövde ise aşk kavramıdır. Geleneksel romantik ilişkilerin simüle yapılar ile sınanması insanlar için en ilgi çekici nokta olmuştur. Felsefe, sinema ve duygu üçgeni kullanılarak bu yapımların, izleyenlerde ortaya çıkardığı sorular ve sorunlar anlamında, gelecekte nasıl bir dünyanın içinde olabileceğimizin cevabını vermeye çalıştığı görülmektedir.

“Her” filminde geçmiş deneyimleri ile teknolojik simülasyonlar arasında kalmış bir karakter, kendi duygusal gerçekliğini çözmeye çalışmaktadır. İncelenen sahnelerde görülmektedir ki karakterin hakikat üzerinde ciddi çelişkileri vardır. Geçmiş deneyimleri ile içinde bulunduğu ve kullandığı simülasyonlar onu daha büyük bir duygusal sarmal ve çelişki yumağının içine almaktadır.

Hang the Dj bölümünde incelenen iki başrol karakter ise tamamen bir hakikat karmaşası içindedir. Bir simüle evren içinde kendileri de birer simülakr olan bu karakterler kendi gerçekliklerini yaşadıkları evrene başkaldırarak bulmaya çalışmaktadırlar. Yapım boyunca çeşitli varoluş krizleri yaşayan çift geçmişleri ile ilgili hiçbir ayrıntı hatırlamadıklarından dolayı, içinde oldukları gerçeği başlarda kabul etmek zorunda kalmışlardır. Simülasyon içinde geçirdikleri zaman ve yaşadıkları ilişkiler sonrasında hakikati bulma arayışı ortaya çıkmış ve “duvarı” yıkma kararı almışlardır.

İncelenen yapımların insanlar için birer distopik hikâye olmasının ana sebebi karakterlerin yaşadıkları romantik çatışmalardır. Bu çatışmaların henüz insanlar için bile görmedikleri birer teknoloji aracı üzerinden gerçekleşmesi de bireyler için bağlayıcıdır. Gerçek, somut, romantik ilişkiler yerine bugün yüz yüze iletişimden kaçan ve sanal ortamlarda kendilerine anonim birer yüz bulan insanlar bu şekilde ilişki yaşamayı tercih etmektedirler. Birçok açıdan yaşanan bu sarmal, kişilerin kabuklarına çekilmesine, yalnızlaşmasına ve sosyalleşmekten uzaklaşmasına sebep olmaktadır. Hayatı kolaylaştırma mottosu ile saatlerce kullanılan yapay zekâ yazılım ve aygıtlar insanları da birer simülasyon evren içerisine hapsedmektedir.

Her iki yapım incelediğinde görülen ise karakterlerin duygusal olarak ciddi sorunlar yaşadığıdır. Burada net olarak tespit edilen, konu aşk olduğunda her bir karakterin kendi bakış açısından farklı hakikatler gördüğüdür. Bu da ilişkiler içerisinde çatışmalar olmasına sebep olmaktadır.

Yapımların sorunlu ana yapıları ise simülasyon kurgularıdır. Her iki yapıda da simülasyon düzenleri doğru kurulamadığı için bir hipergerçeklikten söz edilememektedir. İçinde bulundukları evrenin hatalarını çözen karakterler bu düzenlerin bir nevi çökmesine sebep olmaktadır. İncelenen tüm sahnelerde görüldüğü üzere çatışmaların hepsi bu şekilde oluşan sorunlardan ortaya çıkmaktadır. Gerçeklik ile simülasyonun ayırt edilemediği durumlar karakterler için birçok soru ve sorunu beraberinde getirmektedir. Bu soru ve sorunlara hangi gerçeklikten bakıp cevap vermek gerektiğini bulamayan karakterler “Her” filminde geçmişlerindeki gerçekliğine dönüş yapmayı, “Hang the Dj” dizisinde ise oluşturulan bin simülasyonda dokuz yüz doksan sekiz kez başkaldırmayı tercih etmişlerdir.

Yapılan çalışma sonucunda; sinematik evren kullanılarak, dijital gerçeklik ve yapay zekâ içeren uygulamaları kullanıp, aşk gibi insani duyguların beslenerek oluşturulduğu simülatik evrenler içinde, kişilerin de kendilerini o evrende hissetmelerini sağlayarak; sinematik evrenin, şu anda içinde yaşadığımız evrenmiş gibi bir simülasyona çevrildiğini söylemek mümkündür.

Çalışmada incelenen filmlerde kullanılan dijital uygulamaların çok yakın benzerlerinin bugün kullanılıyor olması da, her geçen gün dijital dünya içinde yalnızlaşmak da bu savı destekleyecek birer kanıttır. Sinemanın oluşturduğu bu simülakr, yeniden inşa edilmiş gerçekliğin de bir illüstrasyonudur. Gelecek yıllarda yapılacak yapay zekâ ve dijital gerçeklik çalışmalarında bu ve buna benzer yapımlardan da yararlanılabileceğini söylemek yanlış olmayacaktır.

Analiz edilen, Her (2013) ve Black Mirror-Hang The DJ (2017) yapımlarında konu edinilen simülasyon evren yapıları ile dijital gerçeklik ve onun kullandığı yapay zekânın günümüz gerçekliğinde de yaşanır ve uygulanabilir olduğu; en basit örnekle “Siri” (Apple İos işletim sistemi yapay zeka uygulaması) ve çeşitli eş bulma uygulamalarının herkes tarafından kullanıldığı görüldüğü için söylenebilir. “Her” filminin yapılmasının üzerinden henüz dokuz yıl geçmiş olmasına rağmen film içinde olan birçok simüle edilmiş yapıyı bugün evlerimizde kullanıyor durumda olduğumuzu söylemek yanlış olmayacaktır.

Sinematik evren açısından, her iki yapının finalleri incelendiğinde açıkça ortaya çıkan sonuçlardan ilki; karakterlerin simülasyon evrenlerden gerçekliğe dönmeye çalışmalarıdır. İkincisi ise; geçmiş deneyimlerin karakterlerin bilinçaltından

sürekli yüzeye çıkmaya çalıştığı her iki yapımda da, simülatik evrenlere uyum sağlama sorunu yaşıyor olmalarıdır. Karakterler içine düştükleri dijital yalnızlığa mahkûm duruma gelirler. Bu, hayatlarını ne kadar kolaylaştırırsa kolaylaştırsın bir süre sonra fiziki temasa, yüz yüze iletişime muhtaç hale gelmektedirler. Buna en iyi örnek pandemi döneminde evlerinde adeta hapis kalan insanların, tedbirlerin kalkmaya başlaması ile kendini sokaklara atması olacaktır. Zorunlu olarak bir mekân içinde olmak zorunda kalan, iki yıl boyunca çeşitli uygulamalar ile uzaktan iletişim kuran, sürekli dijital ortamdaki çalışmak zorunda olan insanların çok kısa bir süre sonunda tekrar eski hayatlarına dönmek istemelerine yol açmıştır.

Çalışmanın sonucunda tartışılması gereken noktalardan bir diğeri de; Baudrillard'ın simülasyon kuramı içinde temel kavram olarak kullandığı; simülatik evrenler içinde oluşturulan ve simülakr olduğu bile anlaşılamayacak kadar iyi simüle edilmiş olay ve nesnelerin, birer hipergerçek olarak dönüştükleri için gerçeklik-simülasyon ayrımının simüle edilmiş bir dünyada oluşturulup oluşturulamayacağıdır. Burada tartışılması gereken nokta sinematik bir evrenin gerçekliğidir. İzlenen her bir yapımın da gerçekliğin bir parçası olduğunu, buradan hareketle de kendi başına bir gerçeklik olduğu söylenebilir.

İncelenen yapımların kendi iç dinamiklerinde oluşan simülatik gerçeklik ele alındığında karakterlerin simülasyon ve gerçeklik arasında sıkıştıkları görülmektedir. Bugün çoğu insanın yaşadığı bu gerçeklik bunalımı sinematik gerçeklik kullanılarak yansıtılmaktadır. İnsanların gerçek karakterlerden uzaklaşıp simüle karakterler ile dijital ortamları kullanarak kurduğu arkadaşlıklar birebir örnek olarak gördüğümüz gerçekliktir. Tez içinde “hiperaşk” olarak kavramlaştırılan bu duygulanım şekli, incelenen filmlerin simülatik gerçekliği içinde de net olarak görülmektedir. Gerçek ilişkilerin sorumluluğunun ağır geldiği bir evrende simüle edilmiş insan arayışı da olacaktır. Bu arayış ile ortaya çıkan talep ise anonim karakterlerin olduğu çeşitli uygulamalar ve çoklu kullanıcıya sahip işletim sistemleri tarafından karşılanmaktadır.

İnsanlığın somut ve soyut kaynaklarının tükenme sınırına geldiğinin düşünülmesi, hem somut olarak hem de soyut olarak canlıların yaşayabilecek başka evren ve kullanılabilir kaynak bulma arayışı içinde olmasının ana sebebidir. İlk olarak 2008 yılında ortaya çıkan blockchain (blok zincir teknolojisi bünyesindeki bilgileri güvenli ortamda saklayan, merkeziyetsiz veri güvenliği sunan bir sistem) teknolojisi

ve bitcoin (sanal-kripto (şifrelenmiş) para birimi), bugünlerde sıklıkla duyduğumuz metaverse evren tartışmaları, uzay ajanslarının yeni evren keşfetme çalışmaları, aslında simüle edilmiş birer evren bulma arayışıdır. Bu evrenler ve metalar bizim için birer hipergerçek olacaktır. Zaten üretilen ya da bulunan bu simülakrların yaşayan her organizmanın kullanımına sunulması da söz konusu değildir. Bunun sonucunda ise keşfedilen bu yapılar çoğu insan için, Baudrillard'ın kavramı ile “olmayan olay” statüsünden öteye geçemeyecektir.

Simülasyon kuramını merkeze alarak yapılan bu çalışmadan hareketle, farklı bireylerin yaşadığı aynı olayı, gördükleri noktaların ve verdikleri tepkilerin aynı olamayacağı da söylenmelidir. Her bir canlı varlık için aynı evren içinde aynı olayı bile yaşıyor olsalar, gerçekliğin farklı değerlendirildiğini söylemek doğru olacaktır. Hang the DJ isimli yapımda da görüldüğü üzere her bir simülasyonun, birbirinden farklı çok fazla simülakrı mevcuttur fakat bu simülakrların tamamı birer hipergerçeğe dönüşmemiştir. Her insanın kendi oluşturduğu bir simülasyon evreni vardır. Bu evreni oluştururken kullandığı farklı simülakrların başkaları için anlamları aynı olmayacaktır.

Çalışmanın sonuçları, örnekleme oluşturan sinematik evren açısından değerlendirildiğinde; simülasyon kuramının bir çok unsurunun yapımlar içinde gözlemlendiği söylenebilir. Kimine göre ütöpik, kimine göre distöpik olarak değerlendirilebilecek bu yapımların temel kaygısı bir gelecek simülasyonu oluşturmaktır. Yapıldıkları günden bugüne değişen evrende içeriğe çok yakın sonuçlar olduğu da gözlemlenmiştir. Hem somut hem de soyut olarak kullanılan birçok yapı bugün karşımıza çıkmaktadır.

Sinematik evrenin kendi gerçekliğinin varlığını kabul ederek, simülasyon kuramının bu gerçeklik içinde hangi öğeler ile kullanıldığını ve bunların olası yansımalarını görmeye çalışma amacıyla yola çıkılan bu çalışmada; insanların kendi hayatlarına uyarlamaya çalıştığı bir çok simüle edilmiş gerçeklik, incelenen her iki yapımda da görülmüştür. İncelenen filmlerde simülasyon öğeleri hem karakterlerin hem de gerçekliğin önüne geçmektedir. Bunun sebebi belki de bugün yaşanan teknolojik yalnızlık ve bilinmezliktir.

Bir gerçekliğe sahip sinema gibi görsel teknolojik unsurlar, yaşanması olası değişimlerin de deneyimlenmesine olanak sağlar. Mevcut düzen ve yapılar düşünüldüğünde, teknolojik devrimin de tam olarak tamamlanmadığı varsayılırsa

Baudrillard'ın düşüncelerinin uzun bir süre daha hem görsel sanatlara konu olacağını hem de bu doğrultuda ortaya çıkan eserlerin birer simülasyon evren ve örnek birer illüstrasyon olacağı öngörülmektedir.

Bu çalışmada ortaya çıkan sonuçlar dâhilinde insanların kullandıkları yapay zekâ ve dijital gerçeklik uygulamaları ile ilgili her zaman şüphe duymaları ve yaşadıkları gerçeklikleri ne kadar kontrol ettiğine dair sorular sorması gerektiği söylenebilir. Hayatımıza sadece bizim daha az efor sarf etmemizi sağlayabilecek gibi giren bu teknolojilerin bizleri kontrol ettiği hakikatini de unutmamak gerekir. Bununla birlikte sinemanın ortaya çıkardığı ve belki de gelecekte kullanılabilecek uygulamaların izleyici üzerinde oluşturduğu etki çeşitli çalışmalar ile ortaya konulabilir.

Baudrillard, teknolojinin hüküm sürdüğü simülatik evrenlerde, simüle edilmiş insanların yeni medeniyetler kurduğunu söylemektedir. Bu tür evrenlerde soğuk veya sıcak görsel iletişim araçları, gerçekliğin ve algının yok olmasına sebep olarak, insanların idaresini kontrol altına almaktadır. Bunun sonucunda bir hiper-toplum ortaya çıkmakta ve bu toplum her şeyi birer ekrandan takip etmeye başlamaktadır. Tüm kontrolün simülakrlarda olduğu bu evrende, incelenen filmlerde olduğu gibi bir patlama noktası da olacaktır. Geçmiş deneyimlerin bir şekilde bilinçaltından çıktığı ve yeniden gerçekleşme isteği sonunda hipergerçek ile savaşacak, başarılı olacak ya da sonsuza kadar o simülasyonun zararsız bir parçası olarak varlığını sürdürecektir.

KAYNAKLAR

- Adanır, O. (2008). “Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler”, Hayal Et Kitap.
- Adanır, O. (2015). Sinemada Gerçeklik ve Düşsellik / Hakikat ve Yalan . Yedi , (14) , 171-173 . DOI: 10.17484/yedi.83380
- Adanır, O. (2015). Sinematografik İmge ve Gerçeklik. Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 8 (1) , 1-8.
- Adanır, O. (2016). Baudrillard / Fikir Mimarları Dizisi, 2. b., İstanbul: Say Yayınları,
- Adaş, M. (2018). Heidegger Ve Baudrillard’ Da Teknik Ve Teknoloji Kavramı. (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi) Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Felsefe Anabilim Dalı. Ankara.
- Age. Columbia University Press, 2015.
- Alpay, Y. (2019). Yalanın Siyaseti. Destek Yayınları. İstanbul
- Altunışık, R., Coşkun, R., Bayraktaroğlu, S., & Yıldırım, E. (2010). Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri SPSS Uygulamalı (6. Baskı). Sakarya: Sakarya Yayıncılık.
- Ariza, S. (2020) Black Mirror’s “Hang the DJ:” On Love in Algorithmic Embodiment. Boston, NeMLA
- Armes, R. (2011) Film and Reality / An Historical Survey. Çev. Zeynep Özen Barkot Doruk Yayıncılık, İstanbul
- Aquinas, T. Summa Theologica I-II, The Basic Writings of Saint Thomas Aquinas içinde, Ed.
- A.C. Pegis, (New York, 1945).
- Ayvazoğlu, B. (1982). Aşk Estetiği, Ankara. Seçkin Yayıncılık.
- Badiou, A. (2013). Cinema. (Çev: S. Spitzer). Malden. Polity.
- Baudrillard, J. (1998). Simülakrlar ve Simülasyon. (Çev. Oğuz Adanır) Doğu Batı Yayınları. Ankara.
- Baudrillard, J. (2001). Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm. (Çev. Oğuz Adanır) İstanbul. Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi
- Baudrillard, J. (2003). “The Global and the Universal”
- Baudrillard, J. (2005a). “The Intelligence of evil”
- Baudrillard, J. (2005b). “Violence of the virtual”

- Baudrillard, J. (2009). Gösterge Ekonomi Polisiği Hakkında Bir Eleştiri. (O. Adanır, Çev.) İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.
- Baudrillard, J. (2012a). İmkânsız Takas, (Çev. Ayşegül Sönmezay), İstanbul: Ayrıntı Yayınları,
- Baudrillard, J. (2012b). Neden Her Şey Hala Yok Olup Gitmedi? çev. Oğuz Adanır, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2016). Kötülüğün Şeffaflığı, çev. Işık Ergüden, 6. b., Ayrıntı Yayınları.
- Berg, B. L, & Lune, H. (2015). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri. Konya:
- Bradbury, R. (1950). "The Veldt". The Saturday Evening Post.
- Brooker, C. (2017). Balck Mirror-Hang The DJ. Erişim adresi, <https://8flix.com/assets/transcripts/b/tt2085059/Black-Mirror-episode-script-transcript-season-4-04-Hang-the-DJ.pdf>
- Can, İ. (2016). Sinema ve Gerçeklik / Tarihsel Bir İnceleme. SineFilozofi, 1 (2), 172-175.
- Canyılmaz, S.R. (2019) Jean Baudrillard Felsefesinin Metodolojik Analizi. (Yayımlanmış yüksek lisans tezi). Necmettin Erbakan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Felsefe Ana Bilim Dalı, Felsefe Bilim Dalı. Konya
- Cebecioğlu, E. (2017). Tasavvuf Terimleri ve Deyimleri Sözlüğü, İstanbul: Otto Yayınları.
- Cevizci, A. (1997). Felsefe Sözlüğü, "Postmodernlik". Bursa: Ekin Yayınları.
- Cevizci, A. (2000). Felsefe Terimleri Sözlüğü. İstanbul. Paradigma Yayınları.
- Cevizci, A. (2011). Thales'ten Baudrillard'a Felsefe Tarihi. İstanbul: Say Yayınları.
- Cevizci, A. (2012). Felsefe tarihi. İstanbul: Say Yayınları.
- Cliff, Dave. (2000). Hang the DJ: Automatic Sequencing and Seamless Mixing of Dance-Music Tracks.
- Çağlıyan, Ç. E. (2020). Sinemada Felsefeden "Yararlanma" Yolları Üzerine Bir Tartışma . SineFilozofi , 5 (10) , 667-682 . DOI: 10.31122/sinefilozofi.737620
- Çam, N. (2019). Jean Baudrillard'ın Felsefesinde Gerçeklik Problemi. (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi). Bursa Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe Ve Din Bilimleri Anabilim Dalı Felsefe Tarihi Bilim Dalı. Bursa
- Çelebi, E. & Gültekin, A. (2020). ONTOLOJİK SINIRLARIN BELİRSİZLİĞİ: YAPAY ZEKA, MİT VE HER (AŞK) FİLMİ ÜZERİNDEN BİR DEĞERLENDİRME. İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi , 6 (1) , 40-46 . DOI: 10.22252/ijca.744186

- Çınar, M. (2019). Antik Yunan Felsefesinde Empodekles, Platon ve Plotinius'da Aşk Tanımları ve Aşkın Tensel Olandan Tinsel Olana Seyri. *Bilgi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21 (1) , 120-140
- Dağ, A. (2017). JEAN BAUDRİLLARD'DA SİMÜLATİF DÜZENE BİR BAŞKALDIRI EYLEM OLARAK TERÖRİZM . *HUMANITAS - Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi* , 5 (10) , 229-245 . DOI: 10.20304/humanitas.316408
- Definition of ALGORITHM. (2020). Merriam-Webster Online Dictionary.
- Değirmenci C.H. (2018). Yapay Zekâ, Girdap Kitap, İstanbul.
- Deleuze, G. (2017) (çev. Yalım, B. &Koyuncu, E.) Fark ve Tekrar. Norgunk Yayıncılık, İstanbul.
- Demir, Ö. (2020). Bilimkurgu türünde yapısal kavramlar ve değişim Arrival Filmi örneği. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 6(1), 136-154. Eğitim Yayınevi.
- Direk, Z. (2016). Martin Heidegger, Felsefe Vakti. (erişim tarihi: 17.03.2022). <https://www.youtube.com/watch?v=jgyDkbcTLwQ>
- Dönmez, S. C. & Dikkol, S. (2020). Dijital Gerçeklik ve İnsan Sonrası Düşünce Bağlamında Facebook Horizon Uygulaması . *Selçuk İletişim* , 13 (2) , 750-774.
- Duranlar, Ş. (2019). Baudrillard'ın Teknoloji Eleştirisi (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi) Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Sakarya
- Durham, S. (1998) *Pahntom Communities*. California: Stanford UP.
- Erlevent, E. (2004). *The Simulacrum Surfaced: A Study On The Nature Of The Image*
- Ferhat, S. (2016). Dijital Dünyanın Gerçekliği, Gerçek Dünyanın Sanallığı Bir Dijital Medya Ürünü Olarak Sanal Gerçeklik . *TRT Akademi* , 1 (2) , 724-746 .
- Frampton, D. (2013). *Filmozofi*. (Çev. Cem Soydemir). Metis Yayıncılık. İstanbul.
- Gane, M. (1993). "Baudrillard Live, Selected Interviews", Routledge London.
- Gane, M. (2008). "Jean Baudrillard: Radikal Belirsizlik", De Ki Basım Yayım.
- Gelly, C. (2019). Her (Spike Jonze, 2013): Digital Romance and Post-cinema. *Ekphrasis. Images, Cinema, Theory, Media*. 22. 41-53. 10.24193/ekphrasis.22.3.
- Girgin, Ü. H. (2019). Simülasyon Evrenine Özgü Sinema . *SineFilozofi* , 4 (8) , 196-225.
- Grace, V. (2000). Baudrillard.'s Challenge: A feminist reading, Londra ve New York: Routledge.

- Gunagama, M. (2019). Seeing through Black Mirror: Future Society and Architecture. Journal of Architectural Research and Design Studies. 3. 10.20885/jars.vol3.iss1.art4.
- Gültekin, Ö. (2017). Simülakrlar ve Simülasyon. 10.13140/RG.2.2.36728.08967.
- Güzel, M. "Gerçeklik İlkesinin Yitimi: Baudrillard'ın Simülasyon Teorisinin Temel Kavramları". FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi (2015): 65-84
- Hansen, Mark B. N. (2015). Feed-Forward: on the Future of Twenty-First-Century Media. University of Chicago Press.
- Havel, V. (1987). Times Literary Supplement.
- Heidegger M. (2004). Varlık ve Zaman (çev. Yardımlı A.). İdea. İstanbul.
- Helm, M. (1998). Virtual Reality and the Tea Ceremony Princeton Architectural Press
- İbnü'l-Cevzf. (1348/1929). et- Tıbbü 'r-rüf:ıan~ Dımaşk s. 8-9
- Joel L. Kraemer, (1986). Humanism in the Renaissanceo, İslam, Leiden, s. 141-143.
- Jonze, S. (2011). Her. Erişim adresi, <https://www.scriptsbug.com/assets/scripts/her-2013.pdf>
- Karataş, Z. (2015). *Sosyal Hizmet E-Dergi*. Manevi Temelli Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi Cilt 1, Sayı 1.
- Karataş, Z. (2017). Sosyal Bilim Araştırmalarında Paradigma Değişimi: Nitel Yaklaşımın Yükselişi . Türkiye Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi , 1 (1) , 68-86.
- Kaya, T. (2017). Kesit Akademi Dergisi (The Journal of Kesit Academy) Yıl:3, Sayı: 10, Aralık, s.340-361
- Kılıç, C. ve Arslan, H. (2007). İSLAM DÜŞÜNCESİNDE AŞK METAFİZİĞİ (İbn Sînâ ve Mevlâna'da Aşk Felsefeleri). Humanities Sciences, 2 (4) , s. 321-351
- Kurtyılmaz, D. (2019). Sinema Nedir!, Bazin'in Arayışı - Dudley Andrew . SineFilozofi , 4 (7) , 114-117 .
- Kuruüzümcü, R. (2010). Bir Dijital Ortam Ve Sanat Formu Olarak Sanal Gerçeklik . Sanat Dergisi, 0 (12) , 93-96 .
- Kutluer, İ. (1988). TDV İslam Ansiklopedisi, 4. Cilt s.17-18
- Leibniz, G. (2019) Monadoloji, Metafizik Üzerine Konuşma. (Çev. Altınörs, A.) Bilge Kültür Sanat, İstanbul.
- Livingston, P. (2006). "Thinking through Cinema: Film a Philosophy" The .journal of Aesthetics and Art Criticism. Vol. 64, No. 1, Special Issue.

- Lukas, S. (2018) The Perils of Control: Automated Matchmaking and Anxiety in "Hang the DJ" Erişim adresi, https://www.academia.edu/37629584/The_Perils_of_Control_Automated_Matchmaking_and_Anxiety_in_Hang_the_DJ
- Okuyan, H. & Taslaman, C. (2018). Jean Baudrillard'ın Simülasyon Kuramında Ayartma Kavramı. *Din ve Felsefe Araştırmaları*, 1 (1) , 29-45.
- Özdemir, M. (2010). Nitel Veri Analizi: Sosyal Bilimlerde Yöntembilim Sorunsalı Üzerine Bir Çalışma . *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* , 11 (1) , 323-343 .
- Öztürk, S. (2017). Sinema Felsefesine Giriş Film-Yapımı Felsefe. Ütopya Yayınevi. Ankara
- Öztürk, S. Ve Bütev, S. (2017) "Tayfun Pirselimoglu ile Söyleşi". *Sinefilozofi*, S. 3, C. 2 S. 221-229.
- Parisi, L. (2013). *Contagious Architecture. Computation, Aesthetics, and Space*. The MIT Press.
- Phaidros (1943). (tre. Suut Kemal Yetkin- Hamdi Ragıp Atademir), İstanbul, s. 231-242
- Platon (2006). *Devlet* [Çeviri: Cenk Saraçoğlu ve Veysel Atayman], İstanbul: Bordo-Siyah Yayınları.
- Platon. (2010). *Devlet*. (S. Eyüboğlu, & M. Cimcoz, Çev.) İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Ryan, M. ve Lenos, M. (2012). *Film çözümlemesine giriş*. Sonat, E. S. (Çev.) Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Sağır, A. & Aktaş, Z. (2019). Simulakr öznenin inşası: Belirsizliklerinden belirliliklere post-truth bir kayma . *Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi* , 4 (8) , 1-19 .
- Schopenhauer, A. (1997). *Aşkın Metafiziği* [Çeviri: Selâhattin Hilav], İstanbul: Sosyal Yayınları.
- Scott, J. C. (1995). *Tahakküm ve Direniş Sanatları*. (Çev. Alev Türker). Ayrıntı Yayınları. İstanbul.
- Sezgin, A. (1969). Geçmişte ve Zamanımızda Aşk. *İslam Medeniyeti Dergisi*. 2 (19), 32-34.
- Sinaga, Novieta R. "Human-technology Relationship in Spike Jonze's Her." *Lantern*, vol. 4, no. 3, 2015.
- Sucu, İ. & Ataman, E. (2020). Dijital Evrenin Yeni Dünyası Olarak Yapay Zekâ Ve Her Filmi Üzerine Bir Çalışma. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 4 (1) , 40-52.

- Tepe, H. (2016). Felsefede Doğruluk ya da Hakikat. Bilgesu, Ankara.
- Toffoletti, K. (2011) Yeni bir Bakışla Baudrillard. (Çev. Yetkin Başkavak). Kolektif Yayınevi. İstanbul.
- Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi. (1988) 4. Cilt s. 11-21
- Türksoy, E. & Karabulut, R. (2020). Dijital Gerçeklik Teknolojilerinin Bilsemelerde Uygulanabilirliğine Yönelik Öğretmen Görüşleri. Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi, 10 (2) , 436-452. DOI: 10.30783/nevsosbilen.657167
- Türkyılmaz, Ç. (2018). Fark ve Tekrar Olarak Yaşam. Logos Seminerleri. (erişim tarihi: 17.03.2022). <https://www.youtube.com/watch?v=zGxU50xM2-Y&t=1298s>
- Uludağ, S. (1988). TDV İslam Ansiklopedisi, 4. Cilt s.11-17
- Uzun, M. (1988). TDV İslam Ansiklopedisi, 4. Cilt s.18-21
- Ünver, İ. (1986). “Mesnevî”, s. 430-463.
- Weber, Alfred (1991). Felsefe Tarihi [Çeviri: H. Vehbi Eralp], İstanbul: Sosyal Yayınları.
- Wittgenstein L. (2007). (Çev. Şahiner D.) Mavi ve Kahverengi Kitap. Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2008). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri. Seçkin Yayınları, Eskişehir.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2011). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri (8th ed.). Ankara: Seckin Yayınevi.
- Yılmaz, Erdal. (2021). Varlık Ve Zaman'ı Anlamak. Küre Yayınları. İstanbul.

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyadı, adı : Erişir Deniz

Uyruğu : TC

Eğitim

Derece	Eğitim Birimi	Mezuniyet tarihi
Yüksek lisans	Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi	Devam ediyor
Lisans	Gazi Üniversitesi	04.06.2018
Ön Lisans	Anadolu Üniversitesi	25.05.2015
Lise	Türk Telekom Anadolu Teknik Lisesi	15.06.2004

İş Deneyimi

Yıl	Yer	Görev
2020-...	TRT-Ankara	Yapım Uzmanı
2015-2020	Kanal 7 Ankara	Aü Teknolojileri Sorumlusu
2014-2015	Ege Türk TV Balıkesir	Yayın-Yapım Sorumlusu
2012-2013	Kim Bunlar Medya Tasarım Ankara	Video Editör
2010-2011	Beyaz TV Ankara	Video Editör
2006-2009	G&G Production-Londra	Video Editör

Yabancı Dil

İngilizce-Çok İyi

Japonca-Başlangıç

Yayınlar

-(ISBN-978-605-288-687-8)

Erişir, D. ve Erişir R. M. V. Uluslararası Multidisipliner Çalışmaları Sempozyumu Özet Kitabı, Haber Yazma ve Haber Verme Pratiklerinde Yeni Medya Kullanımının Sebep Olduğu Değişiklikler. (1043-1044) Gece Kitaplığı, Ankara, Kasım (2018)

-(ISBN-978-605-288-227-6)

Erişir D. ve Erişir R. M. Sosyal Bilimlerde Güncel Akademik Çalışmalar-2018, Haber Yazma ve Haber Verme Pratiklerinde Yeni Medya Kullanımının Sebep Olduğu Değişiklikler. (111-132) Gece Kitaplığı, Ankara, Aralık (2018)

-(E-ISSN:2587-1285)

Erişir R. M. ve Erişir D. Yeni Medya ve Çocuk: Instagram Özelinde “Sharenting” (“Paylaşanababalık”) Örneği. Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Yeni Medya Dergisi. S.4-5, Bahar-Güz, s.50-64. (2018)





