

**T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**YENİ MEDYA BAĞLAMINDAKİ SİMÜLASYON VE SANALLIK
OLGULARININ EDEBİYATA YANSIMASI: WOLFGANG
HOHLBEIN'IN "IM NETZ DER SPINNEN" ADLI ROMANI**

DOKTORA TEZİ

Dudu UYSAL

Enstitü Anabilim Dalı : Alman Dili ve Edebiyatı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Cüneyt ARSLAN

KASIM – 2018

T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ


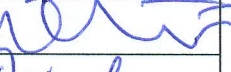



YENİ MEDYA BAĞLAMINDAKİ SİMÜLASYON VE SANALLIK
OLGULARININ EDEBİYATA YANSIMASI: WOLFGANG
HOHLBEIN'İN "IM NETZ DER SPINNEN" ADLI ROMANI

DOKTORA TEZİ

Dudu UYSAL

Enstitü Anabilim Dalı : Alman Dili ve Edebiyatı

"Bu tez 21./11./2018 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından Oybirliği / ~~Oyçokluğu~~ ile kabul edilmiştir."

JÜRİ ÜYESİ	KANAATI	İMZA
Doç.Dr. Cengiz ARSLAN	Olumlu	
Prof. Dr. H. N. Gültepe Erteğ	Olumlu/Basarılı	
Prof. Dr. Arif Ünlü	Basarılı	
Dr. Öğr. Üyesi Talat Ferit Uluç	Basarılı	
Dr. Öğr. Üyesi Ayşe AKIN	Basarılı	



SAKARYA
ÜNİVERSİTESİ

T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEZ SAVUNULABİLİRLİK VE ORJİNALLİK BEYAN FORMU

Sayfa : 1/1

Öğrencinin

Adı Soyadı	:	Dudu UYSAL
Öğrenci Numarası	:	1360D14005
Enstitü Anabilim Dalı	:	Alman Dili ve Edebiyatı
Enstitü Bilim Dalı	:	
Programı	:	<input type="checkbox"/> YÜKSEK LİSANS <input checked="" type="checkbox"/> DOKTORA
Tezin Başlığı	:	Yeni Medya Bağlamındaki Simülasyon ve Sanallik Olgularının Edebiyata Yansması: Wolfgang Hohlbein'in "Im Netz der Spinnen" Adlı Romanı
Benzerlik Oranı	:	%1

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE,

Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Enstitüsü Lisansüstü Tez Çalışması Benzerlik Raporu Uygulama Esaslarını inceledim. Enstitünüz tarafından Uygulama Esasları çerçevesinde alınan Benzerlik Raporuna göre yukarıda bilgileri verilen tez çalışmasının benzerlik oranının herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi beyan ederim.

21/11/2018
Öğrenci İmza

Sakarya Üniversitesi Enstitüsü Lisansüstü Tez Çalışması Benzerlik Raporu Uygulama Esaslarını inceledim. Enstitünüz tarafından Uygulama Esasları çerçevesinde alınan Benzerlik Raporuna göre yukarıda bilgileri verilen öğrenciye ait tez çalışması ile ilgili gerekli düzenleme tarafımda yapılmış olup, yeniden değerlendirilmek üzere@sakarya.edu.tr adresine yüklenmiştir.

Bilgilerinize arz ederim.

21/11/2018
Öğrenci İmza

Uygundur

Danışman
Unvanı / Adı-Soyadı: Doç. Dr. Cüneyt ARSLAN

Tarih: 21.11.2018

İmza:

KABUL EDİLMİŞTİR

REDDEDİLMİŞTİR

EYK Tarih ve No:

Enstitü Birim Sorumlusu Onayı

ÖNSÖZ

Mevcut tez çalışmasının hazırlanmasında benden yardımlarını esirgemeyerek değerli bilgi, birikim ve tecrübeleri ile bana yol gösteren ve destek olan danışman hocam Doç. Dr. Cüneyt ARSLAN'a ve Viyana Üniversitesi'nde araştırma yaptığım sırada çalışma konusunun çerçevesinin oluşturulmasında değerli katkıları bulunan Alman Dili ve Edebiyatı bölümünde öğretim üyesi olan danışman hocam Prof. Dr. Annegret Pelz'e sonsuz teşekkür ve saygılarımı sunarım.

Viyana Üniversitesi'nde çalışmanın konusuyla ilgili kaynak taraması yaptığım sırada burada bulunan merkezi kütüphane, Alman Dili ve Edebiyatı Bölümü kütüphanesi ve basın-yayın, iletişim ve bilişim bilimleri fakültesi kütüphanesi çalışanlarına da değerli katkılarından dolayı çok teşekkür ederim.

Sakarya Üniversitesi Alman Dili ve Edebiyatı Bölümü öğretim üyelerine, Sosyal Bilimler Enstitüsü, merkezi kütüphane ve Bilimsel Araştırma Projeler Koordinatörlüğü çalışanlarına verdikleri destekler için çok teşekkür ederim.

Çalışmanın her aşamasında ortaya çıkan tespitleri paylaştığımda beni büyük bir özveriyle dinleyen ve hangi konuda olursa olsun yardımını hiçbir zaman esirgemeyen arkadaşım Arş. Gör. Türkan ÖZTÜRK'e de sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Büğünlere gelmemde önemli bir payı olan ve hayatımın her döneminde sonsuz sevgisini ve desteğini benden esirgemeyen canım anneme de sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Dudu UYSAL

21.11.2018

İÇİNDEKİLER

KISALTMALAR	vii
ÖZET	viii
SUMMARY	ix
GİRİŞ	1
BÖLÜM 1: YENİ MEDYA BAĞLAMINDA SANALLIK VE SİMÜLASYON	11
1.1 Makine, Medya Makinesi ve Medya Olarak Bilgisayar	11
1.1.1 Bilgisayar Kavramının Tanımı.....	11
1.1.2 Bilgisayarın Öncü İcatçıları	12
1.1.3 Bilgisayarın Tarihsel Gelişimi	17
1.1.4 Yeni Medya Kapsamındaki Bilgisayar	18
1.1.5 Bilgisayarın Matematiksel Yapısı: Yazılım, Donanım ve Organik Bilgisayar	29
1.1.6 İnsan ve Bilgisayar Arasındaki Fiziksel ve Zihinsel Benzerliklerin Değerlendirilmesi.....	32
1.1.6.1 Canlı ve Cansız Olarak Görülen Bilgisayar	32
1.1.6.2 Bilgisayarın Beyin Olarak İşlev Görmesi	35
1.1.6.3 Düşünme Bağlamında Bilgisayarın İşlevi.....	37
1.1.6.4 Bellek (Hafıza) Bağlamında Bilgisayarın İşlevi	39
1.1.6.5 Zekâ Bağlamında Bilgisayarın İşlevi	42
1.1.7 Sembolik Makine Olarak Bilgisayar	46
1.1.8 Çoklu Makine ve Çoklu Medyadan, Evrensel Makine ve Evrensel Medyaya Doğru Evrilen Bilgisayar	51
1.1.9 Medya, İletişim Medyası ve Yapay İletişim Ağı Olarak Bilgisayar	58
1.1.10 Parçalanmış Kimliklerin Yansıtıcı Makinesi ve Medyası Olarak Bilgisayar ..	70
1.1.11 Bilgisayar Simülasyonundan Sanal Gerçekliğe Giden Yolda Gerçeklik Üreten Makine ve Medya Olarak Bilgisayar	75
1.2 Gerçeklik, Mekân, Zaman, Beden Ve Kimlik Bağlamında Sanallık Ve Simülasyon.....	79
1.2.1 Sanal, Sanallık ve Sanallaştırma Kavramları	79

1.2.1.1 Fiziksel Gerçekliğin Yeni Medya-Tekniğiyle Dönüştürülmesi: Sanal Gerçeklik.....	89
1.2.1.2 Fiziksel Mekânın ve Zamanın Çözüldüğü Yer: Sanal Alan.....	120
1.2.1.3 Organik Bedenin Yeni Medya-Tekniği İle Dönüştürülmesi: Sanal Beden	144
1.2.1.4 Bedensel Belirleyicilerinden Soyutlanan Öznenin Kimliği: Sanal Kimlik	159

BÖLÜM 2: DİJİTAL VE SANAL OLGULAR TEMELİNDEKİ SİMÜLASYONUN EDEBİYAT BİLİM ALANINDA ORTAYA ÇIKARDIĞI YENİ DÖNÜŞÜMLER 174

2.1 Bilgisayar ve İnternet Gibi Yeni Medyaların Yazı ve Yazınsallık Temelinde Geçirdiği Dönüşümler	174
2.2 Hipermetin Edebiyatının Postyapısalcı Edebiyat Kuramları Temelinde İncelenmesi	188
2.2.1 Örümcek Ağı Olarak Görülen Metin Yazarının Ölümü ve Okurunun Özgürleşmesi Bağlamında Yayıncının Özgürleşmesi.....	189
2.2.2 Yapısöküm, Öteleme, İz ve Anti-Kitap Bağlamında Metnin ve Anlamın Parçalanması	195
2.2.3 Metinlerarasılık Bağlamında Üretilen Hiper-Metinlerarasılık.....	197
2.2.4 Kökgövde, Sabit Mekân ve Düz Mekân, Birbirine Geçirilen Halkalar Temelinde Oluşturulan Hipermetin.....	198
2.3 Postyapısalcı Edebiyat ve Medya Kuramları Temelinde Dijital ve Sanal ile İşbirliği Yapan Simülasyonun Edebiyat Bilim ile Kurduğu İlişki.....	201
2.3.1 Roland Barthes'ın Yapıyı Simulakr ile Eşitlemesi	202
2.3.2 Jean Baudrillard'ın Görüşlerinden Simülakr ve Simülasyon Açıklaması.....	205
2.3.3 Jacques Derrida'nın Yapısöküm Sırasında Referansız Kalan Göstereni ve Gösterileni Hiçliğe Eşitlemesi.....	208
2.4 Kültürün, Medyanın, Metnin ve Kurgunun Hiper-Hallerinin Simülasyon ve Sanal ile Kurduğu İlişki	211
2.4.1 Kültürün Sanallaşması: Hiperkültür.....	211
2.4.2 Medyaların Sanallaşması: Hipermedya.....	217
2.4.3 Metin ve Kurgunun Sanallaşması: Hipermetin ve Edebi Biçimi Olan	

Hiperkurgu	223
2.4.3.1 Yazar ve Okur Arasındaki Yeni İlişkilere Dayandırılan Yeni Roller.....	238
2.4.3.2 Çizgiselliğin Varlığı ve Yokluğu Durumu: Çoklu Çizgisellik.....	249
2.4.3.3 Merkezinden Edilmenin Sonucu Olarak Yön Kaybetme.....	251
2.4.3.4 Çok Seslilik	253
2.5 Dijital ve Sanal Olgular Temelinde Simüle Edilen Yazı ve Yazınsallık	254

BÖLÜM 3: WOLFGANG HOHLBEIN’IN “İM NETZ DER SPINNEN” ADLI ROMANINDA DİJİTAL VE SANAL OLGULAR TEMELİNDEKİ SİMÜLASYONUN YANSIMALARININ İNCELENMESİ

3.1 Wolfgang Hohlbein.....	261
3.1.1 Hayatı ve Edebi Kişiliği.....	261
3.1.2 Eserleri	267
3.1.2.1 Märchenmond	267
3.1.2.2 Druidentor	271
3.1.2.3 Die Chronik der Unsterblichen	272
3.1.2.4 Anubis	272
3.1.2.5 Das Blut der Tempel I ve Das Blut der Tempel II: Die Nacht des Sterns.....	273
3.1.2.6 WASP.....	274
3.1.2.7 Thor	277
3.1.2.8 Wir sind die Nacht	278
3.1.2.9 Irondead-Der zehnte Kreis	279
3.1.2.10 Mörderhotel.....	280
3.1.3 Çalışmanın Araştırma Konusu Olarak Wolfgang Hohlbein ve Romanı “Im Netz der Spinnen”	280
3.2 “Mörderspinnen. Kingdom of the Spiders” Adlı Bilim Kurgu ve Korku Filmini Deneyimleyen Fred Issler	284
3.2.1 Hayal ve Gerçek Arasındaki Mesafe.....	295
3.2.2 Üç Boyutlu Olarak Deneyimlenen Gerçeklik	297
3.2.3 Medyal Gerçekliğin Arttırılmış Etkisi	299

3.2.4 Yeni Bir Gerçeklik Olarak Medyal Gerçeklik	302
3.2.5 İki Farklı Dünyanın Farksız Gerçekliği	303
3.2.6 Değişebilen ve Dönüşebilen Medyal Gerçeklik.....	304
3.2.7 Biçimsiz, Dinamik ve Yanlış Gerçeklik	305
3.2.8 Ağ Temelinde Yaygınlaşan Video Tüketiminde Sansasyonel Etki Derecesi..	306
3.2.9 Eş Zamanlılık Temelinde Deneyimlenen Gerçeklik	309
3.2.10 Karmaşık ve Düzensiz Deneyimlenen Gerçeklik	311
3.2.11 Merkez Yoksunluğuna Bağlı Yön Kaybıyla Deneyimlenen Gerçeklik Etkisi	311
3.2.12 Yaşam ve Ölümün Rol Değiştirmesiyle Deneyimlenen Gerçeklik.....	313
3.2.13 Bir Tür Koma Hali Olarak Deneyimlenen Gerçeklik	314
3.2.14 Gerçek ve Gerçek Olmayanın Birbirine Karışmasıyla Deneyimlenen Gerçeklik	315
3.2.15 Uyku ve Uyanıklığın Birbirine Karışmasıyla Deneyimlenen Gerçeklik	316
3.3 Avukat Dr. Rugner	317
3.4 Klaus Berthold	326
3.5 Yaegher	330
3.5.1 Yaegher'in Deneyimlediği Gerçeklik Dönüşümünün Temelinin Atıldığı Olaylar.....	330
3.5.1.1 Yaegher ve Evelin Freytag Arasındaki İlişki Temelinde Gerçeklik Dönüşümü	330
3.5.1.2 Yaegher'in İş Arkadaşı Fred Issler'in Evinde Yaptığı Aramalar Temelinde Gerçeklik Dönüşümü	331
3.5.1.3 Yaegher'in Avukat Dr. Rugner'in Evini Ziyaret Etmesi Temelinde Gerçeklik Dönüşümü	334
3.5.2 Yaegher'in Deneyimlediği Gerçeklik Dönüşümüne Zemin Hazırlayan Aracı Öğeler.....	335
3.5.2.1 "Video-Inn" Adlı Mağaza ve Buradan Ödünç Alınan Videokasetler..	335
3.5.2.2 TNT-İletişim Ağına Ait Medya Kuruluşu.....	338
3.5.2.3 "CRAY" Adlı Bilgisayar.....	343
3.5.3 Yaegher'in Dijital ve Sanal Olgular Temelinde Ortaya Çıkan Simülasyon ve Sanallaşan Durumları Deneyimlemesinin Aracı Kavramları.....	344

3.5.3.1 Fiziksel Gerçeklik, Arttırılmış Gerçeklik ve Karıştırılmış Gerçeklikten Sanal Gerçekliğe Doğru	344
3.5.3.2 Sanal Gerçeklik	348
3.5.3.3 Bilgisayar Oyunları	349
3.5.3.4 Sanal Alan	350
3.5.3.5 Sanal Ekran	352
3.5.3.6 Sanal Gerçeklik Gözlüğü	358
3.5.3.7 Dijitalleşme	362
3.5.4 Yaegher'in Dijital ve Sanal Olgular Temelinde Ortaya Çıkan Simülasyon ve Sanallaşan Durumları Deneyimlemesinin Sonuçları	369
3.5.4.1 Sürealist Görüşün Dijital ve Sanal Dönüşümü	371
3.5.4.2 Bilinçsizleştiren Gerçekliğin Etkisi	373
3.5.4.3 Yön Kaybettiren Gerçekliğin Etkisi.....	374
3.5.4.4 İradesizleştiren Gerçekliğin Etkisi	376
3.5.4.5 Uyuyarak Sanal Gerçekliği ve Uyanarak da Fiziksel Gerçekliği Deneyimlemek	380
3.5.4.6 Hayal ve Rühayı Gerçeğe Dönüştüren Gerçekliğin Etkisi.....	385
3.5.4.7 İllüzyonun İllüzyonu Tarafından Üretilen Gerçekliğin Etkisi	389
3.5.4.8 Halüsinasyon Olarak Deneyimlenen Halin Gerçeklik Etkisi.....	391
3.5.4.9 Olasılık ve Hesaplanabilirlik Temelinde Deneyimlenen Gerçeklik Etkisi	396
3.5.4.10 Korku Uyandıran Ortamların Gerçeklik Etkisi	397
3.5.4.11 Zamansız, Bedensiz ve Mekânsız Deneyimlenen Gerçeklik Etkisi..	399
3.5.4.12 Duyularla Algılanabilen Gerçeklik Etkisi.....	410
3.5.4.13 Sanal Gerçeklik ve Bilim Arasındaki İlişki Bağlamında Bilimin Nesnesi ve Aracı Olarak Sanal Gerçeklik.....	413
3.5.4.14 Filmden ve Oyundan Farklı Olan Deneyimlemenin Gerçeklik Etkisi	422
3.5.4.15 Akışkanlık, Biçimsizlik ve Kuralsızlık Temelinde Deneyimlenen, Kaydedilen ve Aktarılan Gerçeklik Etkisi	427
3.5.4.16 Dolaylı Işık Temelinde Ortaya Çıkan Gölgelelerin Gerçeklik Etkisi..	430
3.5.4.17 Güven ve Güvensizlik Temelinde Deneyimlenen Gerçeklik Etkisi..	433

SONUÇ	436
KAYNAKÇA	442
ÖZGEÇMİŞ.....	458

KISALTMALAR

Alm.	: Almanca
Fr.	: Fransızca
İng.	: İngilizce
HTML	: HyperText Markup Language
HTTP	: Hypertext Transfer Protocol
MUDs	: Multi User Dungeon
MOOs	: Master of Orion
ARPANET	: Advanced Research Projects Agency Network
UNIVAC	: Universal Automatic Computer
ENIAC	: Electronic Numerical Integrator and Computer
EDVAC	: Electronic Discrete Variable Computer
IAS	: Institute of Advanced Study
HDTV	: High Definition Television
LCD	: Liquid Crystal Display
WWW	: World Wide Web
EPUB	: Electronic Publication
PDF	: Portable Document Format

Sakarya Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Özeti

Yüksek Lisans	<input type="checkbox"/>	Doktora	<input checked="" type="checkbox"/>
Tezin Başlığı: Yeni Medya Bağlamındaki Simülasyon ve Sanallık Olgularının Edebiyata Yansımaları: Wolfgang Hohlbein'in "Im Netz der Spinnen" Adlı Romanı			
Tezin Yazarı: Dudu UYSAL		Danışman: Doç. Dr. Cüneyt ARSLAN	
Kabul Tarihi: 21 Kasım 2018		Sayfa Sayısı: ix (ön kısım) + 458 (tez)	
Anabilim Dalı: Alman Dili ve Edebiyatı			
<p>Bilgisayar ve internet 20. yüzyılın ikinci yarısında küreselleşen dünyanın postmodern yeni medyası olarak ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda çalışmanın birinci bölümünde eş zamanlı olarak makine, medya makinesi ve medya olabilen bilgisayar ve internetin ortaya çıkardığı etkileşim, sanallık, dijitallik, çoklu medya, ağa bağlanma ve çizgisel olmama gibi yeni dönüşümler ele alınmıştır. Bu bağlamda yeni bir dönüşüm geçiren başka bir taraf da fiziksel dünyanın gerçekliğine, mekânına, zamanına, bedenine ve kimliğine alternatif olarak ortaya çıkan sanal gerçeklik, sanal alan, sanal beden ve sanal kimlik olmuştur. Böylece dijital ve sanal olgular temelinde oluşturulan simülasyon yeni medya kapsamında sonuç olarak ortaya çıkmıştır. Çalışmanın ikinci bölümünde ise bilgisayar ve internet gibi yeni medyalar kapsamında ortaya çıkan söz konusu yeni dönüşümlerin edebiyat bilim alanındaki yeri sorgulanmıştır. Burada yazı ve yazınsallık ayrı ayrı değerlendirilmiştir. Yazı tarafına yerleştirilen şey ise yazılım metni olarak dijital metin, geleneksel basılı metnin soyut dönüşümü olarak dijital metin, geleneksel basılı metnin doğrudan bilgisayara aktarılması olarak dijital metin, dijital metin parçalarının farklı türdeki metin parçalarına ağ ile bağlanması sonucu oluşan metin olarak sanal metin ve sanallaşan durumların deneyimlendiği sanal metin olmuştur. Yazınsallık tarafındaki yeni dönüşümler ise hiperkültür, hipermedya, hipermetin ve hiperkurgu bağlamında incelenmiştir. Bu yeni dönüşümler hem yazı hem de yazınsallık tarafında geleneksel basılı metnin, geleneksel yazar ve okurun üstlendiği yeni roller bağlamında açıklanmıştır. Bu şekilde ortaya çıkan yeni dönüşümlerin hareket ettiği nokta ise postyapısalcı edebiyat ve medya kuramlarından birkaçı olmuştur. Sonuç olarak da edebiyat bilim, birleşenleriyle birlikte dijital ve sanal olgular temelinde simüle edilmiştir. Çalışmanın üçüncü bölümünde ise Wolfgang Hohlbein'in "Im Netz der Spinnen" adlı romanında dijital ve sanal olguların yansımalarının izleri sürülmüştür. Bu olgular romanda seçili dört figürün deneyimledikleri farklı olaylara verdikleri farklı tepkiler doğrultusunda genellikle birbirine karşıt iki kavramın birbiri içerisinde erimesiyle ilişkilendirilerek açıklanmıştır. Bu açıklamalardan ortaya çıkan sonuç ise dijital ve sanal olgular temelinde oluşturulan simülasyonun ve sanallaşan durumların deneyimlenmesinin algı, dikkat, bellek, düşünce, dil ve öğrenme gibi bilişsel süreçleri bu tür bir erimeden kaynaklanarak sekteye uğratmış olmasıdır. Figürlerin bilişsel olarak bu denli sarsılmalarının nedeni bu olgularla geleneksel medyalarla bilgisayar ve internet gibi yeni medyalara geçiş döneminde karşılaşmış olmalarıdır.</p>			
Anahtar Kelimeler: Dijital, Sanal, Simülasyon, Edebiyat, Wolfgang Hohlbein'in "Im Netz der Spinnen" Adlı Romanı.			

Sakarya University
Institute of Social Sciences Abstract of Thesis

Master Degree	<input type="checkbox"/>	Ph.D.	<input checked="" type="checkbox"/>
Title of Thesis: The Reflection of the Simulation and Virtuality Phenomena in the Context of New Media in Literature: Wolfgang Hohlbein's Novel Entitled “Im Netz der Spinnen”			
Author of Thesis: Dudu UYSAL Supervisor: Assoc. Prof. Cüneyt ARSLAN			
Accepted Date: 21 Kasım 2018 Number of Pages: ix (pre text) + 458 (main body)			
Department: German Language and Literature			
<p>Computer and internet emerged as the postmodern new media of the globalizing world in the second half of the 20th century. In this context, in the first part of the study, new transformations such as interaction, virtuality, digitality, multi-media, network connection and non-linearity revealed by the computer which can be machine, media machine and media simultaneously and by the internet, are discussed. Another aspect undergoing a new transformation has become the virtual reality, virtual space, virtual body and virtual identity as an alternative to the reality, space, time, body and identity of the physical world. Thus, the simulation based on the digital and virtual phenomena emerged as a result of the new media. In the second part of the study, the place of these new transformations that emerged within the scope of the new media such as computer and internet in literary studies was examined. Here, writing and literature were evaluated separately. The digital text as the software text, the digital text as the abstract transformation of the traditional printed text, the digital text as the transfer of the traditional printed text directly to the computer, the virtual text that emerged as a result of the networking of digital text units to different types of text units and the virtual text in which virtualized cases have been experienced are regarded on the writing side. The new transformations on the literature side were examined in the context of hyperculture, hypermedia, hypertext and hyperfiction. They were explained in the context of the new roles undertaken by the traditional printed text, the traditional writer and reader on both writing and literature sides. And some of the poststructuralist literature and media theories constitute the starting point of these new transformations that emerged in this way. As a result, literary studies with its components has been simulated on the basis of digital and virtual phenomena. In the third part of the study, the reflections of the digital and virtual phenomena were traced in Wolfgang Hohlbein's novel entitled “Im Netz der Spinnen” on the basis of the mentioned new transformations. These phenomena were explained in relation to the dissolution of two opposing concepts within each other in line with the different reactions of the four selected figures in the novel to the different incidents that they experienced. The consequence of these explanations is that the experience of simulation and virtualized cases based on digital and virtual phenomena has disrupted the cognitive processes such as perception, attention, memory, thought, language and learning caused by this kind of dissolution. The reason why these figures are shaken in such a cognitive way is that they are faced with these phenomena in the period of transition from the traditional media to the new media such as the computer and the internet.</p>			
Keywords: Digital, Virtual, Simulation, Literature, Wolfgang Hohlbein's Novel Entitled “Im Netz der Spinnen”.			

GİRİŞ

Aristoteles'in M.Ö 335 yılında kaleme aldığı "Poetika" (2009: 11-86) adlı eserinde ele aldığı "mimesis" kavramı gerçek ve taklit arasında ayırım yapılabileceğini işaret eder ve buna bağlı olarak fiziksel dünyanın doğasındaki orijinal olanın temel olarak ele alındığı açıkça gösterilir. Mimesisten kaynaklanan temsil kavramı da bir şeylerin temsili olma aşamasında bu şeylerin doğada var olduğunun düşünülmesine ihtiyaç duyar. Aslında burada fiziksel doğal dünyaya ait olanın göz önünde tutulması söz konusudur. Tiyatroda olayın sahnelenmesi sırasında seyircinin deneyimlediği ruhsal arınma olarak adlandırılan "katharsis" ise hem taklidin hem de temsilin tiyatro sahnesinde aranmasını gerektirir. Burada sözü edilen mimesis, temsil ve katharsis gibi kavramlar 20. yüzyılın ikinci yarısına damgasını vuracak olan dijital ve sanal olgularla işbirliği yapan simülasyon evresinin birinci aşamasını oluşturur.

18. yüzyılda ortaya çıkan sanayi devrimi Almanya, Fransa ve İngiltere gibi çeşitli ulusların astronomi, fizik ve diğer beşeri bilimlerin etkisi altına girmesine neden olur. Bu ulusların aydınlanma arayışı içerisine girmiş olmaları, insanların aklını kullanma cesaretini göstererek derin düşünceler üzerine yoğunlaşması ve bir şeyleri eleştirel bakış açısıyla değerlendirmesi bilim ve teknoloji alanındaki gelişmelerin 19. yüzyılda daha da kuvvetlenmesine neden olur. Bu gelişmeler henüz ortaya çıkmadan önce üretim insanın beden gücüyle yapılırken, bu gelişmelerden sonra üretim makineye dayalı olarak yapılır. Burada makineyi yönlendiren insan olduğundan dolayı hala insana ait işgücüne ihtiyaç duyulur. Karl Marx'ın (1818-1883) kaleme aldığı "Kapital. Ekonomi Politikin Eleştirisi Sermayenin Üretim Süreci" (2011: 47-648) adlı eserinde kapitalist bir sistem içerisinde sermayeyi elinde bulunduran işveren tarafından sömürülen işçi sınıfının üretken emeğinden bahsedilir. Bu durumda bilimsel, teknik ve ekonomik alanda ortaya çıkan gelişmelerin sermaye, emek ve üretim ile bütünleşmesi söz konusudur. Bu süreç içerisinde makineye dayalı üretimin seriler halinde gerçekleşmesi orijinal ve taklit arasındaki mesafenin giderek azalmasına neden olur ve buna bağlı olarak da orijinal ve taklit arasında gerçekleşen bir çözülmeye bahsedilebilir. Bu noktada günümüzde dijital ve sanal olgularla işbirliği yapan simülasyonun üretime dayalı ikinci evresi ortaya çıkar. Bu gelişmelere bağlı olarak medya tekniği alanında da ortaya çıkan çeşitli gelişmeler söz konusudur. Bu aşamada medya tekniği tarafından desteklenen üretim yeniden üretim olarak adlandırılır. Walter Benjamin'in (1892-1940) kaleme aldığı "Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit" (Teknik Araçlarla Yeniden Üretim

(Çoğaltma) Çağında Sanat Eseri) (2006: 13) adlı kitabında fotoğraf medyasından yararlanarak mekanik ortamda gerçekleştirilen bir yeniden üretim sürecinden bahsedilir. Burada yeniden üretim sürecinde üretilen şeyin aslında orijinalin aurasını eksiltmiş olması orijinal olanın yeninin yenisi olarak neredeyse tamamen ortadan kaldırılmış olduğunu işaret eder. Bu süreçte fiziksel dünyadaki somut maddeden kaynaklanan orijinal, taklit ve temsil iyiden iyiye yok olmaya ve aslında dönüşmeye başlar. Burada bunları dönüşüme uğratan şey orijinalin aurasının eksikliğini gösteren yeniden üretimdir. Bu durumda fiziksel dünyadaki somut maddeden kaynaklanan orijinali temel alan taklit ve temsilden söz edilmesi imkânsızdır. Aslında burada referans olarak ele alınan şey yeniden üretimin kendisidir ve bu sayede bugün dijital ve sanal olgularla işbirliği yapan simülasyonun üçüncü evresi de mekanik yeniden üretim içerisinde gerçekleşmiş olur.

20. yüzyılın ikinci yarısına girildiğinde ise günümüzde dijital ve sanal olgularla işbirliği içerisinde olan simülasyonun dördüncü aşamasına yani dijitalleşme temelinde ortaya çıkan sanallaşmaya yönelik öngörüler de artmaya başlar. Konuyla ilgili yapılan akademik çalışmalarda Marshall McLuhan'ın (1911-1980) kaleme aldığı "Understanding Media. The Extensions of Man" (1994: 93) adlı eserinden çok sık alıntılanan "küresel köyün yeni dünyası" (The new world of the global village) ifadesi aslında elektronik medya teknolojilerinin ortaya çıkardığı gelişmelerin metaforik bir açıklamasıdır. Bu ifadeyle dünya ve köy arasında bulunan uzun mesafenin ortadan kaldırıldığı ve izole edildiği belirtilir. Ayrıca bu ifadeyle küresel boyutta hizmet eden internet ağının ortaya çıkacağı da öngörülür. Bu öngörüsünden sonra medya kuramları ile ilgili aynı adlı çalışmasının içinde bulunan "Araç mesajdır." (The medium is the message) adlı makaleye yer veren Marshall McLuhan (1994: 7-22) insanların artık bir şeylere doğru gitmediğini aksine bu şeylerin insanlara doğru geldiğine değinir. Bu durumda duyuların ve bedeninin uzantısı haline gelen elektronik medya sayesinde küçülen dünyada ikamet eden insanlar buldukları yeri terk etmeden mesaja yani bilgiye ulaşabilir. Bu bağlamda üretilen her yeni mesaj yani bilgi yeni medyanın varlığını işaret eder. Bu gelişmeyle her şeyin aktarılacak bilginin içerisine sıkıştırılacağı gösterilmesi durumunda sermayenin, üretimin ve yeniden üretimin ana konusu fiziksel dünyadaki somut madde değil de aksine bilgi olmaya başlar. Telgraf, telefon, sinema, radyo, televizyon, video ve bilgisayar gibi elektronik medyalar sayesinde üretim elektronik yeniden üretim içerisinde mesaja yani bilgiye dayalı olarak filizlenmeye başlar.

Medya kuramıyla ilgili çalışmalarında simülasyonun dördüncü evresinin dijitalleşme ve sanallaşma olarak ortaya çıkacağı ile ilgili öngörülerde bulunan Jean Baudrillard (1929-2007) ise “Agonie des Realen” (Gerçeğin Can Çekişmesi) (1978: 11-57) adlı eserinde simülasyonun işaret etmeye çalıştığı bir gerçeklik ilkesinin olmayacağından yani gerçekliğin acı çektiğinden bahseder. Baudrillard gerçeğin, referansın ve nesnel temelin olmadığı durumdan kurtulmaya ve gerçeğin ilkesini de ne pahasına olursa olsun kurtarmaya çalışır. Farklı bilim alanlarında kullanılan nesnelere simüle edilmiş hallerini de gerçeklik ilkesinin kurtuluşuyla ilişkilendirir. Baudrillard gerçeklik ilkesini kurtarmak için gerçeğin yanlış temsiliyle ilgilenmez aksine gerçeğin gerçek olmadığını örtbas edebilen bir düzen üzerinde durur. Hayali olanın yardımıyla da batmakta olan gerçeklik ilkesini yenileştirmeye çalışır. Baudrillard’ın manipülasyon hipotezi de sonsuza kadar devam eden dairesel bir dönüşüm içerisinde yer alır. Manipülasyon olumlu ve olumsuzun karşılıklı olarak üretildiği ve tekrardan kapatıldığı akışkan nedensel bir bağlamdır. Burada aktif pasiften daha fazla olarak var olamaz. İsteğe bağlı olan gerçeklik ilkesi daire içerisinde dönen nedenselliğe bağlı kalır. Böylece gerçeklik esası da kurtulmuş olur. Olayların nedenleri ve sonuçları sınırlandırılmış geleneksel bakış açısının simülasyonuyla hesaplanabilir. Burada sürekli olarak devam eden bir olasılık alanı oluşur. Sirkülasyon içerisinde gerçekleşen olay sistem tarafından gözlenir. Bu sistem içerisinde çizgisel bir devamlılık ve karşıtlık yoktur. Burada sadece simülasyon tarafından bozulmuş bir alan vardır. Daha sonra burada alınan kararların her biri buharlaşır ve olayların her biri de dağılır. Sonuç olarak bütün yönler de buharlaşmış olur. Hipergerçek ve simülasyon ilke ve hedeflerden korkar. Uzun süredir kullanılan gücün karşısında duran şey ise kandırmadır. Çünkü sermaye tarihinde referansın ve insanın hedeflerinin parçalanmasından beslenir. Doğru ve yanlış, iyi ve kötü arasındaki ideal ayrımlar parçalanır. Bunun yerine radikal eşdeğerliliğin ve takas yasasının tarihte geçerli olan gücün yasası gibi sabitlenmesi amaçlanır. Kandırma, soyutluk, ara verme, bölgesizleştirme gibi durumlarla gerçeklik ve gerçeklik esası yumuşatılır. Kullanım değerinin, gerçek eşdeğerliliğin, üretimin ve zenginliğin parçalanmasıyla ve hatta gerçekdışının ve manipülasyonun üstesinden gelen duygularla gerçeklik ve gerçeklik esası sıvılaştırılır. Gerçekliğin ve gücün içten içe yanan son kıvılcıklarından vazgeçilir. Bunun sonucu olarak da göstergeler çeşitlenir ve simülasyon oyunu hız kazanır. Uydulaştırma konusunda da uydulaştırılmış olan genel olarak kabul edilen bir şeyden oluşmaz. Böylece mekânın nesnesinin yörünge oluşturan kaydı üzerine kurulan dünyanın

kendisi uyduya dönüşür. Bu durumda dünyevi gerçeklik ilkesi değişik, hipergerçek ve göstergesiz olur. Uydulaştırılan her şey özerkliğini kaybeder. Olayların ve enerjilerin tamamı değişik bir yerçekimiyle emilir. Her şey tek bir model yönünde sıvılaştırılır ve ortadan kaldırılır. Anlamın esası eşzamanlı bir gelişmeyle emilir. Gerçeklik ise imkânsızlığa doğru bir gelişme gösterir.

Baudrillard yukarıda değinilen gerçekliğin acı çekmesiyle ilgili görüşlerine bağlı olarak “Nesneler Sistemi” (2011: 241) adlı kitabında da maddenin acı çekmesine bağlı olarak nesnelere sisteminin acı çekmeye başladığından söz eder. “Tüketim Toplumu” (2004: 223) adlı kitabında ise tüketim toplumu için neyi sunacağını bilemeyen sanayi üretimi acı çeker. “Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm” (2008: 30-31) adlı eserinde de içerisinde patlatılan sermaye, emek ve üretim acı çeker ve “İmkânsız Takas” (2012: 9-127) adlı kitabında da imkânsız takasın eşiğindeki ekonomi acı çeker ve ayrıca yürütülen siyasetlerin acı çekmesi sonucu halklar acı çeker. Karşısında organik bedeni bulamayan tıp ve ölüm acı çeker ve kimliğinden soyutlanan beden kendisi de acı çeker.

Bu gelişmeler göz önünde bulundurulduğunda dijital ve sanal olgular temelinde oluşturulan dördüncü evrenin simülasyonuna bağlı olarak ortaya çıkan sanallaşan durumlar içerisindeki her şey kendisini kendisi olanla yani bir hiçlikle elektronik olarak temsil eder. Çünkü Baudrillard’ın kuramsal saptamalarında da değindiği gibi başta gerçeklik olmak üzere acı çeken alanların her biri fiziksel dünyadaki somut nesne olmadan işlev görmek durumundadır ve bugün bu yokluğun sahnelendiği ve deneyimlendiği yer sanallaşan durumlardan başka bir yer değildir.

Bilgisayar ve internet gibi yeni medyalar aracılığıyla deneyimlenebilen, dijital ve sanal olgular ile işbirliği yapan simülasyon ve sanallaşan durumların ortaya çıkmasında postmodern yaklaşımlar önemli bir rol oynar. Bu bağlamda öncelikle küreselleşen dünyanın medyası bilgisayar ve internet gibi yeni medyalar olur. Yeni medyanın buradaki amacı kendisinden önceki medyalarla karşılaştırıldığında küresel bir ağ kurarak uzakları daha fazla yakınlaştırmaktır. Küresel dünya yeni medya bağlamında ele alındığında buradaki ticari faaliyetlerin ana sermayesi bilgi olur. Bu durumda küresel boyutta hizmet eden ağ yani internet aracılığıyla bilgi temelinde soyut olarak oluşturulan her şey kolaylıkla alınabilir ve satılabilir. Böylece fiziksel dünyada somut olarak rastlanan her şey bilgi içerisine soyut olarak sıkıştırılmış olur. Küreselleşen dünya fiziksel dünyanın kendi içerisinde tıkanmasına neden olduğu için bu tıkanıklığın karşısına konulabilecek en iyi alternatif ise dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon ve buna bağlı

olarak da sanallaşan durumlar tarafından tasarlanan yeni bir dünyadır. Ayrıca simülasyonun bugüne kadar geçirmiş olduğu evreler ele alındığında dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyonun ve sanallaşan durumların soyut olarak işlev görmesinin ardında postmodern yaklaşımların herhangi bir referans olmadan düşünmeyi benimsemesi bulunur. Çünkü postmodern yaklaşımların içerisinde bir şeyin kendisi değil de temsili ele alınır, nesnelere var olduğu reddedilir, bir şeyin merkezinin bulunmaya çalışılması söz konusu değildir, belirleyici normlar kabul edilmez ve nesnelere arasındaki birliktelik bozulur. Bu durumda orijinal, taklit, kopya ve temsilden söz etmek çok da mümkün değildir. Bunların ancak elektronik olarak gerçekleştirilmesi ve hiçlikten başka bir şeyi işaret edememesi mümkündür. Esnek, akışkan ve hibrit durumlarla burada karşılaşılır ve bu nedenle de doğru ve yanlış, gerçek ve kurgu, orijinal ve kopya vb. durumlar arasında ayırım yapmak da oldukça zorlaşır. Bütün bunlar her zaman birbirlerinin içerisinde çözülür, yok olur, erir ve kaybolur. Buradan yola çıkarak gelişme gösteren yeni medya kuramı ise metinden hipermetne, çizgisellikten çizgisel olmayana, kurgudan hiperkurguya, statik olandan dinamik yani etkileşimsel olana, ilerlemeden ortaya çıkmaya, temsilden simülasyona ve anlatıdan veritabanına doğru evrilen bir süreç içerisine girer.

Yeni medyaların ortaya çıkışı ise 20. yüzyılın sonlarında gerçekleşir ve burada merkezi bilgisayardan bireysel bilgisayara doğru seyir izleyen bir geçiş söz konusudur. Bireysel bilgisayarın ev ve iş yerlerindeki çalışma masalarını donatmaya başlaması ve taşınabilir bireysel bilgisayardan insanların ceplerine kadar girecek kadar küçülmesi analog medyadan dijital medyaya geçişin devrimsel gelişiminin en açık kanıtıdır. Bireysel bilgisayardaki bu gelişmeyi takip eden bir başka durum ise kendisini küreselleşen dünyanın yeni medyası olarak gösteren internettir. Kullanıcısına ifade ve hareket özgürlüğü açısından demokratik ve özgür bir ortam sunan, topoğrafik ve coğrafik sınırların ötesinde, buna bağlı olarak ulusal ve yerel bölgelerin dışında işlev gören, kamusal alanın farklı boyutlarda dönüşmesine neden olan, uzakları yakın ettiğinden dolayı mesafelerin hızlı bir şekilde aşılmasına imkân veren ve neredeyse iletişimin her türünü içerisine alabilen internet bireysel bilgisayarlara bağlanarak sanallaşan durumların ortaya çıkmasını sağlar. Simülasyonun en üst modeliyle işleme sokulan sanallaşan durumlar bilgi toplumu içerisinde büyük veri yığınlarının oluşmasına yardımcı olarak devletler, kurumlar ve bireyler arasında takas edilen bilginin akışkanlığını ortaya koyar. Bu akışkanlık hem fiziksel dünyada hem de sanal dünyada eş zamanlı olarak var

olabilmenin temelinde bulunur. Akışkanlık demek girdinin hızlı bir şekilde eklenip çıkartılabilesidir. Sanallaşan durumlar içerisindeki dinamik oluşumları da işaret eden akışkanlık güncellenen bir veri tabanı üzerine inşa edilmiş bir toplumdaki söz edileceğini de gösterir. Bu durumda her zaman yeni olanla yakın bir ilişki kurmaya çalışan günümüz toplumu arka planda bulunan eskiyi görmezden gelir çünkü burada eş zamanlılığın ortadan kaldırdığı tarih yani aslında tarihsizlik söz konusudur. Bu nedenle sadece şimdiki zaman içerisinde yaşamaya mahkûm edilen bir toplumdaki söz etmek mümkündür.

Söz konusu çalışmanın arka planı bu gelişmelerden oluşmakta olup bu zeminde ele alınacak konu ise bilgisayar ve internet gibi yeni medyaya ait teknolojilerin ortaya çıkardığı güncel gelişmelerin edebiyat bilim ve seçili edebi eser içerisinde değerlendirilmesidir.

Çalışmanın Önemi

Geçmişten günümüze kadar bilim ve teknoloji alanında ortaya çıkan gelişmeler sosyal ve kültürel hayatı ve buna bağlı olarak da insan psikolojisini derinden etkilediğinden dolayı diğer alanlarda olduğu gibi edebiyat alanı üzerinde de önemli etkileri vardır. Bu noktada ortaya çıkan önemli bir durum aslında insanı yönlendirme gücünü elinde bulunduran ve hatta insanın tüm yetkilerini elinden alma konusunda ısrarcı bir tutum sergileyen yeni medya bilgisayar ve internetin edebiyat bilimini ve edebiyatı yönlendirebilecek durumda olmasıdır. Ama kuramsal açıdan bakıldığında ise bu durum tam tersi yönde hareket eder çünkü genellikle bilim ve teknoloji alanında ortaya çıkan yeniliklerden kendisini uzak tutamayan edebiyat kuramlarının yeni medya ortamında bilgisayar ve internetteki yazınsal olana ışık tutabilecek duruma gelmiş olması çalışmanın önemi üzerinde düşünülmesini sağlayan temel bir unsurdur. Bu bağlamda söz konusu çalışma dijital ve sanal olgular temelinde oluşturulan simülasyonun ve sanallaşan durumların edebiyat alanında ortaya çıkardığı yeni dönüşümler ve buna bağlı olarak da edebi eserlere olay ve figür açısından yansımalarını ortaya koyma hususunda edebiyat bilimi alanındaki çalışmalara ve özellikle yeni kuram çalışmaları için kayda değer bir katkı sağlayacak niteliktedir.

Çalışmanın Kapsamı

Yeni medya teknolojileri tarafından desteklenen bilgisayarın ve dünya genelindeki bilgisayarların birbirlerine bağlanmasını sağlayan internetin geçmişte sözlü edebiyattan

yazılı edebiyata devrimsel bir geçişten sonra yazıyı ve yazınsallığı ikinci kez devrimsel olarak dönüşüme uğratmış olması çalışmanın kapsamını oluşturur. Ayrıca Alman yazar Wolfgang Hohlbein'in 20. yüzyılın son yirmi yılı içerisinde kaleme aldığı eseri de bu kapsamda örneklem olarak incelenmektedir.

Medya, simülasyon ve sanal kavramlarıyla ilgili ontolojik ve felsefi sorgulamalarda bulunmak, bilgisayar ve internet ile ilgili yeni bir medya kuramı oluşturmak, bilgisayar, internet, yazı ve yazınsallık arasında ilişki kuran ya da kurmaya çalışan edebiyat kuramlarının devamı niteliğindeki kuramlara yeni kuramlar eklemeye çalışmak ise çalışmanın kapsamı dışında tutulur.

Çalışmanın Amacı

Ele alınan çalışmada öncelikli amaç yeni medya olarak görülen bilgisayarın ve internetin teknik, sosyal, kültürel ve psikolojik bağlamda daha yakından incelenmesini sağlayan yeni medya kuramlarına ve bu kuramlarla etkileşim içerisindeki yeni dönüşümleri göstermeye çalışan edebiyat kuramlarından ortaya çıkan değerlendirmelere ulaşmak ve bunları seçili edebi esere uyarlamaktır.

Çalışmanın Yöntemi

Çalışmanın konusunun araştırılmasında öncelikle kapsamlı bir kaynak tarama yöntemi kullanılmıştır. Türkiye'de yapılan akademik çalışmalara katkısı olması amacıyla bu kaynakların çoğu yabancı bilim insanlarının eserlerinden oluşmaktadır. Çalışmanın konusunun tespit edilmesinde ise taranan kaynaklar konuyla ilgili önceden ortaya çıkan gelişmeler, mevcut gelişmeler ve öngörülen gelişmeler şeklindeki sıralamayla incelenmiştir. Böylece konunun sınırlandırıldığı çerçeveden önce gerçekleşen gelişmeler ayrıntılı bir şekilde incelenmiştir. Daha sonra da konunun sınırlarının belirlendiği çerçeve içerisinde incelemeler yapılmıştır ve güncel gelişmeler yakından takip edilmiştir. Bu incelemelerden ortaya çıkan sonuca göre örneklem olarak seçilen yazarın eseri de ön okuma ve son okuma uygulamalarından geçirilmiştir. Bunu yaparken de metin içi yorumbilimsel yöntemler tercih edilmiştir. Eser postyapısalcılık ve yapısökümünden hareketle ortaya çıkan olgular yardımıyla yorumlandığı için aslında burada anlama yönelen yorumlardan vazgeçmek adına eserdeki anlamsızlığı vurgulamak ön plandadır. Bu olguların incelenmesinden ortaya çıkan sonuç ise bu durumu yani anlamı aramanın imkânsızlığını açıklar niteliktedir. Konuyla ilgili yapılan bu incelemeler neden, sonuç ve

olası nedenlerle ilgili deęişkenlere göre deęerlendirilmiřtir. alıřmanın genelinde kurulan baęlantıların hepsi iliřkilendirme yöntemine dayanır. alıřmanın konusu betimleyici olarak arařtırıldıęı için hem bir olayın kendi sınırları ierisindeki geliřimini hem de dięerleriyle baęlantılı olan geliřimini aıklamaya yer verilmiřtir.

alıřmanın Konusu

Eř zamanlı olarak hem makine hem de medya iřlevi üstlenen bilgisayar postmodern yaklařımlar temelinde yeni medya olarak ortaya çıkmıřtır. Bilgisayar geleneksel kitle iletiřim araları karřısında yeni medya olarak devrimsel bir geliřim sürecinden gemiřtir. Bilgisayar üretkenlięinden ve buna baęlı olarak da kendisini her zaman yeni olanla donattıęından dolayı yeni medya olarak adlandırılır ama bilgisayar sürekli olarak yeniyi iřaret etmesine raęmen oklu ve evrensel makine ve medya özellięinden dolayı da geleneksel kitle iletiřim makinelerini ve medyalarını da iine alarak geleneksel olana da yüz evirmemiř olur. Hem makine hem de medya iřlevini eř zamanlı olarak üstlenen bilgisayar bu iki öęenin aę ile birleřtirilmesiyle insan ve bilgisayar arasında bir arayüz oluřturur ve bu arayüz insan ve makine ya da medya arasında etkileřimsel bir iliřkinin kurulmasına aracılık eder. Söz konusu bu etkileřimlerin sonucu olarak ortaya ıkan durumlar dijital ve sanal olgular temelinde ortaya ıkan simülasyon ve sanallařan durumlardır. Bilgisayarın dijital ve sanal olgular temelinde ortaya ıkan simülasyonla kurduęu iliřki bilgisayarın matematiksel bir yapı üzerine yani hesaplanabilir olma üzerine inřa edilmesinden ve buna baęlı olarak da yazılım, donanım ve organik bilgisayar temelinde sembolik makine ve medya olarak ortaya ıkmasından kaynaklanır. Oluřturulan bu temel insana ait fiziksel ve zihinsel özelliklerin de öncelikle dijital temelde inřa edilen bilgisayar tarafından simüle edilmesinden ve daha sonra da bilgisayarın aęa baęlanmasıyla sanallařtırma temelinde simüle edilmesinden kaynaklanır. Dijital ve sanal olgular temelinde ortaya ıkan simülasyon ve sanallařan durumlar baęlamında ele alınan fiziksel dünyanın gerçeklięi sanal gerçeklięe dönüşür ve bu durumda farklı gerçekliklerin sanal gerçeklik ierisinde simüle edilebilmesi durumu ortaya ıkar. Fiziksel dünyanın mekânın da siber uzay ya da sanal mekân olarak sanallařması ise farklı fiziksel mekânların sanal mekân ierisinde sadece řimdiki zaman ierisinde eř zamanlı olarak simüle edilebilecek durumda olduęuna iřaret edilir. Fiziksel dünyada var olan herhangi bir canlıya ait organik bedenin hem dıřarıdan hem de ieriden eřitli yapay ürünlerle donatılması ya da sanal alan ierisinde grafiksel oluřumlarla elektronik temsil bulması da

bedenin simüle edilerek sanal bedene dönüştürüldüğünü açıkça gösterir. Fiziksel dünyada henüz herhangi bir işlemde geçmemiş bütünsel bedenin kimliği, herhangi bir işleme maruz kalmış parçalanmış bedenin yapay kimliği ve söz konusu bu iki bedenden de tamamen soyutlanmış olan sanal bedenin sahip olduğu sanal kimlik dijital ve sanal olgular temelinde simüle edilebilen bir kimlik olarak ortaya çıkar. Çalışmanın bu aşamasında ele alınan asıl konu bilgisayar ve internet gibi yeni medyaların dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon ve sanallaşan durumlarla kurduğu ilişkiler ve bu ilişkilerden ortaya çıkan sonuçlardır.

Çalışmanın konusunun ikinci basamağında ise birinci basamağında elde edilen sonuçların edebiyat alanındaki yeni dönüşümleri bulunur. Burada da temelde bulunan şey yeni medya olarak ele alınan bilgisayar ve internettir. Yukarıda da ifade edildiği gibi matematiksel altyapıya yani hesaplanabilir olmaya dayalı olarak programlanabilen bilgisayar sembolik makine ve medya işlevi üstlenir ve buna bağlı olarak bilgisayar yazılabilen ve okunabilen edebi makine ve medya olur. Bilgisayarın yazı, metin ve eser üçlüsündeki yeni dönüşüm ile kurduğu ilişki program metni olarak ele alınan dijital metnin birinci aşaması, geleneksel basılı metnin soyut dönüşümü olarak ele alınan dijital metnin ikinci aşaması ve geleneksel basılı metinlerin olduğu gibi kaydedilmesi olarak ele alınan dijital metnin üçüncü aşamasından oluşur. Bunlara ek olarak ortaya çıkan dördüncü aşama ise dijital metin parçalarının farklı dijital metin parçalarına bağlanarak ağ kurması söz konusudur. İnternet yani World Wide Web de bu temel üzerine kurulmuştur. Bu bağlamda kültürün sanallaşması olarak ele alınan hiperkültür, medyaların sanallaşması olarak ele alınan hipermedya, metinlerin sanallaşması olarak ele alınan hipermetin ve bunların edebi biçimi olan ve kurguların sanallaşması olarak ele alınan hiperkurgu ortaya çıkar. Beşinci ve son aşamada ise sanal metin ortaya çıkar. Burada sanal metin sanal hayatı deneyimlemek demektir. Sanal dünyada her şey metinlerle deneyimlendiği için herkes kendi romanını, hikâyesini, dramını, şiirini vb. yani kendi edebi anlatısını gerçekmiş gibi oluşturur ve burada anlattıklarını da birebir deneyimleme fırsatı bulur. Bu nedenle sanal yazı, metin ve eser deneyimlenebilen etkileşimsel bir edebiyat biçimini ortaya koyar. Dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon ve sanallaşan durumlar bu şekilde oluşturulan bir temel üzerinde edebiyat bilim ile ilişkilendirilir. Buna bağlı olarak geleneksel basılı metin ve bu metnin geleneksel yazarının ve geleneksel okurunun geleneksel rolleri dijital ve sanal yeni metin ve bu metnin yeni yazarının ve yeni okurunun edindiği yeni rollerle yeni dönüşümler geçirir.

Çalışmanın konusunun üçüncü yani son basamağında ise bilgisayar ve internet gibi yeni medyalar aracılığıyla dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon ve sanallaşan durumların Wolfgang Hohlbein'in 1992 yılında kaleme aldığı "Im Netz der Spinnen" adlı romanına uyarlanması söz konusudur. Bu durumlar özellikle de Fred Issler, Avukat Dr. Rugner, Klaus Berthold ve Yaegher adlı figürlerin deneyimledikleri olaylara verdikleri olumlu ve olumsuz tepki bağlamında değerlendirilir ve bu durumların figürler tarafından deneyimlenmesine zemin hazırlayan olaylar, aracı kavramlar ve ortaya çıkan etkiler de ayrıntılı bir şekilde ele alınır. Söz konusu bu figürlerin gösterdikleri tepkilerin nedeni ise fiziksel dünya ve sanal dünya, fiziksel gerçeklik ve sanal gerçeklik arasında ayırım yapamadıklarından kaynaklanır. Bunların hangisinin diğerinden üstün olduğuyla ilgili net bir kanıya varamazlar. Hangi tarafta ne deneyimlediklerini bilememenin ortaya çıkardığı karmaşıklık ise birbiri içerisinde çözünebilen farklı dünyalardan kaynaklanır. Figürler deneyimledikleri bu durumları açıklamak istediklerinde daha önce öğrendikleri geleneksel kavramlar yetersiz kalır ve bu nedenle yeni kavram bulma arayışına girerler. Bu noktada ince bir geçişin işareti de verilmiş olur ve bu geçiş fiziksel dünyadan yani fiziksel gerçeklik, fiziksel mekân, fiziksel beden ve fiziksel kimlikten sanal dünyaya yani sanal gerçeklik, sanal mekân, sanal beden ve sanal kimliğe doğru gerçekleşir. Aynı zamanda bu geçişle birlikte geleneksel medyadan yeni medyaya, geleneksel kavramlardan yeni kavramlara ve net açıklamaların yapılabildiği geleneksel durumlardan belirli tanımlamaların yapılamadığı yeni durumlara geçiş de gösterilmiş olur.

BÖLÜM 1: YENİ MEDYA BAĞLAMINDA SANALLIK VE SİMÜLASYON

1.1 Makine, Medya Makinesi ve Medya Olarak Bilgisayar

Bilgisayar yeni medya olarak bir anda ortaya çıkmamıştır aksine uzun bir serüvenin ardından bugünkü statüsünü elde etmiştir. Günümüz gelişmelerine bakıldığında bu yolculuğun hızlı bir ilerleme eğilimi içerisinde olduğunu söylemek mümkündür. Böyle bir ilerlemenin ardında tabii ki sadece bir işleve sahip bilgisayarın bulunduğundan söz etmek mümkün değildir. Bilgisayar öncelikle hem bir alet hem de bir araçtır. Bu bağlamda ele alınan bilgisayar öncelikle makine ve medya makinesi olarak ortaya çıkar. Bilgisayar küresel boyutta işlev gören bir ağa yani internete bağlanarak da iletişim medyası olarak işlev görmeye başlar. Böyle bir evrimin içerisinde her zaman değişmeye ve dönüşmeye devam eden bilgisayar ve internet dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyonun oluşturulmasında da belirleyici bir rol üstlenir. Bilgisayarı ve interneti yeni medya yapan da bu olgulardır. Bu bağlamda hem bilgisayarın hem de internetin sahip olduğu işlevler aşağıda sıralanan başlıklar altında ayrıntılı bir şekilde ele alınacaktır.

1.1.1 Bilgisayar Kavramının Tanımı

Bilgisayar kavramı olarak ele alındığında Latince “hesaplamak”, “toplama işlemi yapmak” anlamına gelen “computare” fiilinden türetilmiştir. Latincedeki “com-“ ve eski Latincedeki “cum-“ eki “birlikte” ve “beraber” anlamına gelir. “-putare” ise Latince “hesaplamak” anlamındadır. İngilizcede “compute” yani “hesaplamak” anlamına gelen bir fiilden türetilerek “computer” olarak adlandırılan bilgisayar, Almancada da “rechnen” yani “hesaplamak” anlamına gelen bir fiilden türetilerek “Rechner” yani “hesap makinesi” olarak adlandırılır. “computus” kavramı Ortaçağda Paskalya Bayramının hesaplanmasında ve dini tatil günlerinin sonuçlarının panoda gösterilmesine yardımcı olan bir yöntem olarak bilinir. Paskalya bayramlarının hesaplanması astronomların ve matematikçilerin yani hesap yapan kişilerin öncelikli görevidir (Wahrig Herkunftswörterbuch, 2018).

1.1.2 Bilgisayarın Öncü İcatçıları

Bilgisayarın bugün ileri teknoloji sayesinde elde ettiği zaferin arkasında bir önceki bölümde de tanımlandığı gibi hesap yapabilen bir makine vardır. Bilgisayarın teknisyen ve bilim insanı olan öncü icatçıları da genellikle bazı hesapların yapılması sırasında zorluklar yaşadıkları ya da bu konuda zorluk yaşayanları gördükleri için böyle bir aygıtı icat etmiştir. Bu aşamada henüz bilgisayarın günümüzün medya makinesi ve medya olarak üstlendiği işlevlerinden bahsedilemez. Ayrıca bilgisayarın gelişim tarihine yakından bakıldığında bilgisayarın tek bir hamlede yapılıp piyasaya sürülen bir alet olmadığı aksine geçmişten günümüze kadar aşama aşama gelişme gösterdiği gibi bugün de hala kendisini geliştirmeye ve geliştirmeye adanmış bir alet olduğu ortaya çıkar. Bu nedenle bilgisayarın teknisyen ve bilim insanı olan çok sayıda öncü icatçıları vardır ama burada sadece önemli görülenlerinden birkaçına değinilecektir. Bilgisayarın bu öncü icatçıları ise Wilhelm Schickhard, Blaise Pascal, Gottfried Wilhelm Leibniz, Charles Babbage, Herman Hollerith, Alan Turing, Konrad Zuse, Howard H. Aiken, J. Presper Eckert, John W. Mauchly ve John von Neumann'dır.

Bu bağlamda bilgisayarın tarihteki ilk öncüsü milattan önce 1100 yılında Asya'da icat edilen bir hesap panosudur. 17. yüzyılda böyle bir icadı ilk olarak karmaşık sıfatı ile nitelendirilen bir hesap makinesi takip etmiştir. Wilhelm Schickard'ın (1598-1635) 1623 yılında dişli çarklarla yapılandığı dört parçalı makinesi yeniçağın ilk mekanik hesap makinesi olarak görülmüştür. Wilhelm Schickard matematik ve astronomiyle yoğun bir şekilde ilgilenir. Bu alandaki problemleri çözmek ve temsil etmek için detaylı bir şekilde kaleme aldığı yazılarını ve taslaklarını kaydettiği modelleri tasarlar. Bunlar 1630 yılında tasarlanan astronomiyle ilgili çubuklardır. 1632 yılında ise bunlar gökeviden (Planetaryum) oluşur. 1623 yılında tasarladığı hesaplama yapan saat ise aritmetiğin dört işlemini de yerine getirir ve bu saatin kendine ait bir hafızası da vardır. Schickard bunu ilk olarak kendisi kullanmak için tasarlar. Güney Almanya'yı hiçbir zaman terk etmeyen Schickard her zaman diğer bilim insanlarıyla iletişim kurmuştur. Bu bağlamda Schickard'ın gezegenlere ait yörünge hesaplamalarıyla ilgilenen kişilerden birisi de Johannes Kepler'dir. Ama ikinci hesaplama makinesi Schickard öldüğü için hiçbir zaman yapılamamıştır (Randell, 1973: 2).

Blaise Pascal (1623-1662) da bilimsel ve matematiksel hesaplamalarla ilgilenir. Bunları da sayıca fazla olan yazılarına kaydeder. Henüz 19 yaşındayken babası için hesap yapan bir makine tasarlar. Vergi tahsildarı olan babası ise oğlunun mükemmel bir eğitim

almasını sağlar. Pascal hesap yapan makinenin yüzde ellisini yapar ve bunun yüzde dokuzu ise hala varlığını sürdürür. Pascal hesap yapan makinesini geliştirmeye devam eder. Bu makine Pascalines olarak bilinir. Daha sonraki yıllarda ise bu makinenin farklı çeşitleri yapılır. Daha iyi olacağını ve destek almayı umut ederek ilk Pascalines'ı Fransız Chancellor ve İsveç kraliçesi Christine gibi saygın insanlara hediye eder. Pascal sık sık Fransız oyun alanlarını ziyaret eder. Burada popüler şans oyunları onu büyüler ve olasılık kuramının temelleri burada atılır (Loeffel, 1987: 11-30).

Gottfried Wilhelm Leibniz (1646-1716) ise 1672 yılından 1676 yılına kadar Paris ve Londra'da yaşadığı dönemlerde akademideki diğer bilim insanlarıyla iletişim kurar ve matematik konularıyla yakından ilgilenmeye başlar. Bu arada 1672 yılında hesaplama yapan bir makine tasarlar. Bu tasarımını yaklaşık bir yıl sonra Londra'da bulunan kraliyet derneğine sunar. Bu makine aritmetiğin dört temel işlemini yapabilecek durumdadır. Üçüncü ve sonuncu olan hesap yapabilen makinenin bir kopyası sergilenir. Ziyaretçiler çift hesaplama yapan makinenin çalışan bir modelini kullanır. Bu makinenin temeli Leibniz'in 1679 yılında 0 ve 1 rakamıyla temsil edilen çift numaralar ile yazdığı tezden oluşur. Leibniz yıllarca Isaac Newton ile sonsuz küçük değerlerin hesaplanmasının (1675) icadının önceliği ile ilgili tartışır. Bu tartışma 19. yüzyıla kadar devam eder. En sonunda da Leibniz kazanan olarak ortaya çıkar (Hecht, 1992: 9-132).

Charles Babbage (1791-1871) bilgisayar tarihinde bilgisayarın ilk öncüsü olarak bilinir. Böyle bir üne sahip olması analitik makineyi (İng. Analytical Engine) ilk olarak icat etmesi üzerine temellenir. Bu makine otomatik olarak hesap yapan mekanik bir makinedir. Bununla aritmetik ve mantıksal bir bütünlük, bellek ve giriş/çıkış şekillenir. Ayrıca delikli kartlarla sırasıyla kontrol edilir. Babbage'nin ünü ilk olarak icat ettiği fark makinesiyle (İng. Difference Engine) olur. Matematiksel tabloları hazırlamasıyla birlikte 1821 yılında aklına tamamıyla fark makinesinin otomatik olarak yapılabileceği gelir. 25.000 parçadan oluşan fark makinesinin yapısı, sonunda başarısız olmasına rağmen büyük ölçekli bilimsel projelerden biri olarak geliştirilir. 1833 yılında makinenin yapılmasıyla ilgili gerçekleştirilen bir çalışma Babbage ve mühendis Joseph Clement arasında çıkan bir tartışmadan sonra sonlandırılır. Bu projeye 20 buharlı lokomotif yapmak için gerekli olan paradan daha fazlası harcanır. Sonuç olarak fark makineleri ile ilgili ilk çalışmayı yapan farklı icatçılar vardır. Ama bunların hepsi Babbage'nin düşüncelerinden etkilenmiştir. Babbage ikinci makine olan analitik makineyi tamamlayamamıştır. Analitik makinenin modern elektronik bilgisayarın icadında

doğrudan bir etkisi olmamasına rağmen, Babbage hala ilk bilim insanı olarak ve evrensel makine geliştirme düşüncesine sahip olan icatçı olarak görülür (Randell, 1973: 1, 3, 17-69).

Herman Hollerith (1860-1929) veri işleyen modern makinenin babası olarak görülür. Hollerith'in delikli kart makinesini (İng. punched card machine) icat etmesiyle otomatik veri işleme çağı başlar. Delikli kartlar dokuma tezgâhlarını kontrol etmek için kullanılırken, Hollerith bunları veri depolamak için kullanır. Hollerith 1880 yılında elektrikli hesaplama ve sınırlandırma sistemi düşüncesini geliştirir. Bu arada da U.S Bureau of the Census için çalışır. Burada devletin istatistiksel problemlerinin farkına varır. Mühendis ve icatçı olarak görülen Hollerith veriyi hızlı bir şekilde değerlendiren bir makine tasarlar. 1880'li yılların ortasında ilk delikli kart sistemini tasarlar. Ama 1889 yılında Hollerith Paris'te düzenlenen dünya fuarında icadını sunduğunda ünü daha da artar. Makineler ilk olarak 1890 yılında Amerika Birleşik Devletlerinde 11. nüfus sayımı için kullanılır. 62 milyon delikli kart Hollerith'in tasarladığı 43 makine tarafından değerlendirilir. 10. nüfus sayımını değerlendirmek sekiz yıl sürerken, 11. nüfus sayımı neredeyse üç yılda tamamlanır. Bu başarı Hollerith'in çizelge oluşturan bir makine şirketi kurmasına neden olur. Otomatik veri işleme ihtiyacı giderek daha da artmasına rağmen, Hollerith sadece satışları yükseltmekte oldukça isteksizdir. Çünkü kendisini hayatı boyunca girişimciden ziyade bir icatçı olarak hisseder. Bir problemin teknik çözümü onun için icatlarının ticari başarısından daha önemlidir. Hollerith geleneksel olmayan karakterinden ve sert mizacından dolayı sahip olduğu şirketi işletmekte giderek daha da zorlanır. Sonuç olarak bu şirket 1911 yılında Bilgisayarla Çizelgeleri Kaydeden Şirkete (İng. Computer Tabulating Recording Company) satılır. 1924 yılında ise bu şirket Uluslararası Ticari Makineler Kuruluşu (İng. International Business Machines Corporation) olarak yeniden adlandırılır (Randell, 1973: 125-141).

İngiliz matematikçi Alan Turing (1912-1954) matematiksel mantıkla ilgili bir bildiri hazırlar. Burada programları veri ve yönergelerden ayrılmayan çok basit bir makine yapısı oluşturma hedeflenir. Bu makine evrensel bilgisayardan neredeyse on yıl önce icat edilmiştir. Turing bu makine için soyut matematiksel bir model kurmuştur. Bu da Turing makinesi olarak adlandırılır. Turing İkinci Dünya Savaşı sırasında devlet kodu ve Bletchley parktaki şifre okulunda çalışır. Turing burada Enigma şifre makinesi ile üretilen kodları kırmada önemli bir rol oynar. Savaş sona erdiğinde Turing dikkatini bilgisayarı geliştirmeye yöneltir. 1945 ve 1947 yılları arasında Teddington'da Ulusal Fizik

Laboratuvarında (İng. National Physical Laboratory) Otomatik Hesap Yapan Makineyi (İng. Automatic Computing Engine) geliştirir ve bu makine daha sonra dünyanın en hızlı bilgisayarı olur. 1948 yılında Manchester Üniversitesinde bulunan hesap yapan laboratuvarın müdür yardımcısı olur. Burada Turing kullanıcılarını manuel olarak yazdığı Manchester Mark I Bilgisayarı programlamaya dâhil olur. Turing'in kuramsal ve uygulamaya dayanan içerikleri 1940'lı ve 1950'li yıllarda İngilizlerin elektronik program hafızasına sahip olan bilgisayarının icadını etkiler. Turing makinesi hala kuramsal bilgi teknolojisinin araştırılmasında önemli bir temel olarak görülür. Turing testi 1950 yılında "Makine düşünebilir mi?" sorusuna cevap olarak yapay zekânın geliştirilmesini de hızlandırır (Henderson, 2011: 1-111).

Konrad Zuse (1910-1995) istatistikteki geniş çaplı hesaplamalarla ilgilenmek zorunda kaldığında, program tarafından kontrol edilen bir hesap makinesi geliştirir. Bu makineyi 1935 yılında herhangi bir yardım almadan tasarlamaya başlar. Çift sistem üzerine kurulu bu makine program girişi için delikli bant kullanır. 1936 ve 1938 yılında yapılan Z1 tamamıyla mekanik bir makinedir ama tamamen işlemsel değildir. 1940 yılında Zuse güvenilir bir teknoloji üzerine temellendirilen Z1'e göre bir işlemci yapmaya başlar. 1941 yılının Mayıs ayında Z3'ü bitirir. Bu makine dünya çapında serbest olarak programlanabilen ve program tarafından kontrol edilebilen otomatik bir hesaplayıcıdır ve aynı zamanda da işlemseldir. Buradaki devrim çift sistem üzerine kuruludur. Zuse'nin kuramsal başarılarının temelinde ise üç farklı gelişme durur. Bunlardan birincisinde makinenin mantıksal yapısı farklı teknik ilişkilerden bağımsız olarak hesapladığı şeyden oluşur. İkincisinde yarı algoritmik biçimdeki çift sistem numaralarını temsil etmek için kullanılır. Zuse 1943 ve 1945 yılları arasında Plankalkül programlama dilini geliştirir. Plankalkül'ün arkasındaki düşünce bilgisayar programlamada öncü bir çaba olarak görülür. Bu aynı zamanda yapay zekâ ile ilgili problemlerin ele alınmasında kullanılan içeriklere sahiptir. Zuse savaş sırasında kendi mühendislik ofisini işletir. Z4'ün Zurich'teki Teknolojinin İsviçre Federal Enstitüsüne kiralanmasından elde edilen kazançlar 1949 yılında henüz var olmayan piyasa için bilgisayar üretimi amacıyla kendisine ait bir şirket kurmasına izin verir (Randell, 1973: 155-167,171-187).

Howard H. Aiken (1900-1973), J. Presper Eckert (1919-1995) ve John W. Mauchly (1907-1980) bilgisayarın Amerikalı olan öncülerindendir. Bu öncüler bilgisayar çağının başladığı ilk dönemleri sembolize eder. Tasarladıkları makineler ilk otomatik hesaplayıcılardandır ve bu makineler halkın genelinin hayalini ele geçirir. Howard H.

Aiken'in doktora tezi için zamanını alan hesaplamalar dijital program tarafından kontrol edilen otomatik hesaplayıcıların düşüncesinin ortaya çıkmasına yardımcı olur. Aiken'in makinesinin genel tasarımı 1937 yılında planlanır, düzenlenir, 1939 yılından beri IBM tarafından yapılır ve 1943'te de tamamlanır. Otomatik dizi tarafından kontrol edilen hesaplayıcı (İng. Automatic Sequence Controlled Calculator) Harvard Mark I olarak adlandırılır, mümkün olduğu sürece standart IBM parçalarını kullanır ve bu nedenle elektro manyetiktir. Programcılarının ilk ürünü bu makine üzerinde üretilir. Bu makine 1944-45 yılları arasında savaş zamanındaki denklemleri çözmek için sürekli olarak çalışır. Makine burada gemileri manyetik mayınlardan korur, radar problemlerini çözer ve patlama hesaplamaları yapar. Programcılar daha sonra en son yapılan hesapların atom bombasının patlatıcıları için kullanmayı öğrenir. Aiken üç adet büyük hesaplayıcı tasarlar. Bunlar Mark II, III ve IV'tür. Aiken'in bilgisayar çağına son katkısı veri işlemede kullanılan öncü bilgisayar uygulamalarıdır. Aynı zamanda bilgisayar bilimi olarak adlandırılan üniversite araştırma programları da ortaya çıkar. John W. Mauchly ve J. Presper Eckert Pennsylvania Üniversitesinde dünyanın ilk elektronik büyük ölçekli genel amaçlı dijital otomatik hesaplayıcısını geliştirir. 1946 yılında bu makine tamamen işlemsel olur. İki icatçı bilgisayardan bilimsel ve askeri uygulamalar dışında da yararlanılabileceği konusunda ikna çabası içerisine girer. Daha sonra Evrensel Otomatik Bilgisayarı (İng. Universal Automatic Computer) geliştirir. Mauchly ve Eckert finansal zorluklardan dolayı 1950 yılında sahip oldukları şirketi Remington Rand'a satmak zorunda kalırlar. Ama UNIVAC'ın gelişmesindeki yetkisi devam eder. Başkanlık seçimlerinin olduğu gün UNIVAC 3.398.745 oyla Eisenhower'ın seçimde galip geleceğini tahmin eder. Bu tahminler karşı tarafla baş başa gitse de UNIVAC haklı çıkar. Bu seçimden sonraki gece televizyonda UNIVAC hızlı bir şekilde Amerika Birleşmiş Milletlerindeki bilgisayarın üretici ismi olur (Randell, 1973: 187-219).

John von Neumann (1903-1957) bilgisayar tarihine Neumann mimarisi olarak geçer. Bugün hala kullanımda olan neredeyse bütün bilgisayarların mantıksal yapısını tarif eder. 1943 yılından itibaren Neumann, Robert Oppenheimer tarafından yürütülen projede çalışmaya başlar. Nagazaki'ye düşen bombanın patlatıcısını geliştirme sırasında ortaya çıkan matematiksel problemleri çözmesinin yanı sıra patlatılması gereken optimum yüksekliği hesaplamalarla tespit etmeye çalışır. Büyük hacimli verilerin kopyalanması için uygun bir alet bulmaya çalışır. 1944 yılında ENIAC takımına katılır. ENIAC üzerinde çalışsa bile, işlemci model planlar. Neumann'ın EDVAC ile ilgili raporunda bilgisayar

mimarisi tanımlanır. Bu mimari beş özel parçadan oluşur. Bunlar merkezi aritmetik, merkezi kontrol, hafıza, giriş ve çıkıştır. Neumann savaştan sonra IAS'ye geri döner ve kendisini elektronik bilgisayarı bilimsel amaçlar için geliştirmeye adar. Bu mimari üzerine kurulan IAS vakum-tüp bilgisayar 1952 yılında işleme hazır olur (Randell, 1973: 349-365).

1.1.3 Bilgisayarın Tarihsel Gelişimi

Bilgisayar 1900'lü yıllardan önce genellikle hesaplama yapabilen bir alet olarak ortaya çıkar. 1900'den 1939'a kadar geçen zaman aralığında bilgisayarın tarihsel gelişimi ile ilgili değerlendirme yapılmak istenildiğinde matematiğin yükselişi göze çarpar. 1940'lı yıllarda ise bilgisayar elektronik ve dijital sayılan ilk bilgisayar olarak gösterilir. 1950'li yıllarda yapay zekânın programlaması için bir dizi işlemci oluşturulur. Aynı zamanda bilgisayarın sahip olduğu donanım ile ilgili de çalışmalar yapılır. Grafiklerdeki en kısa yolların gösterilmesi için de etkili algoritmalar oluşturulur. 1960'lı yıllarda ise bilgisayar bilimi bir disiplin olarak ortaya çıkar. Bilgisayar bilimi ile ilgili ilk bölüm 1962 yılında Purdue Üniversitesinde (Birleşik Devletler) kurulur. Bu on yılın sonunda bugün internet olarak bilinen ARPAnet (Gelişmiş Araştırma Projeleri Dairesi Ağı) yapılandırılmaya başlanır. BASIC gibi yeni programlama dilleri ortaya çıkartılır. 1960'lı yıllar aynı zamanda özdevinir (İng. automata) kuramının ve biçimsel dillerin kuramının yükselişi olarak görülür. Burada daha sonra Noam Chomsky dilin insan beyninde bütünleşik (İng. hard-wired) olduğunu açıklayan kuramıyla ünlenir. Biçimsel yöntemleri kullanan programların doğruluğu da burada önem kazanmaya başlar. 1969 ve 1971 yılları arasında ilk mikro işlemci (İng. microprocessor) yani çip üzerindeki bilgisayar Ted Hoff ve Federico Faggin tarafından tasarlanır. Algoritmaların analizi için detaylı bir matematiksel temel işlemeye başlar. 1970'li yıllarda ise veri tabanı (İng. database) kuramı ortaya çıkartılır. Oldukça etkili işleyen Unix sistemi oluşturulur. C programlama dili geliştirilir. Pascal ve Ada gibi başka yeni programlama dilleri de ortaya çıkar. İlk RISC mimarisi başlatılır. 1970'li yıllar aynı zamanda süper bilgisayarın (İng. supercomputer) gelişimi olarak görülür. 1976 yılının Mart ayında Seymour Cray, Cray-1'i tasarlar. Bu bilgisayarla bir dakikada 160 milyon işlem yapılabilir. Cray araştırmasını silikon grafikler üstlenir. Algoritma ve hesaplama dayanan karmaşıklıklarla ilgili gelişmelerin çoğu da bu yıllarda ortaya çıkar. 1979 yılında dağıtılmış haber sunucusu (İng. distributed news server) geliştirilir. 1980'li yıllar ise bireysel bilgisayarın (İng. personal computer)

gelişimi olarak görülür. Taşınabilir bilgisayar (İng. portable computer) geliştirilmeye devam eder. Biyolojik bilgisayar (İng. biological computer) Len Adleman'ın DNA yardımıyla yaptığı hesaplamalarla ilgili son zamanlardaki çalışmasının ürünü olarak ortaya çıkar. Kuantum hesaplaması (İng. quantum computing) Peter Shor tarafından yapılan bir keşifle ortaya çıkar. Kuramsal bir kuantum bilgisayarında çarpanlara ayırma etkili bir şekilde yapılır. Bilgi otobanları (İng. information highway) ise dünya çapında daha fazla bilgisayarı birbirine bağlar. Bilgisayar giderek daha da küçülür ve nano teknoloji ortaya çıkmaya başlar (Dodig-Crnkovic, 2001: 2-7).

Bilgisayarın tarihsel gelişiminin ilk dönemleri incelendiğinde hesaplama makinelerinin gelişimi insanın ihtiyacı doğrultusunda gerçekleşmiştir. Bilgisayara başlangıçta uygulamaya dayalı problemleri çözmek için ihtiyaç duyulur. Bu sayede uzun ve sıkıcı hesaplamalar daha hızlı ve güvenilir bir şekilde yapılır. Hesaplamanın algoritmik tarafına odaklanıldığında ise matematiğin, mantığın ve fiziğin baskın olduğu ortaya çıkar. Bunlar sadece bilgisayarın ilk kullanıcıları (İng. user) olmakla kalmaz aksine yeni içerikler de yaratır, yeni makineleri tasarlar ve yapar. Ama son yıllardaki gelişmeler bilgisayar için tamamen yeni uygulama alanlarına kapı aralar. Bu günlerde bilgisayar sanal olarak her yerde bulunabilir. Kullanıcıların çoğu artık yukarıda açıklandığı gibi bilim insanı ya da teknisyenler değildir aksine sıradan insanlardır. Sonuç olarak geliştirilmiş grafiksel biçimler için giderek büyüyen yeni talepler vardır. Bu durumda özellikle de bilgisayar oyunları için büyük bir piyasa kurulmuştur. Görsel ve işitsel yetenekler geliştirilmiştir ve kullanıcı dostu arayüzler ortaya çıkmıştır. İnternetin giderek daha da gelişmesi bireysel bilgisayarı ilerleten güçlerden biridir. Modern gelişme sadece iç piyasayı içine almaz aksine profesyonel bir sektörü de hedefler. Bu sektör ise gelişmiş veri tabanını, ustaca yapılmış sistemleri, dağınık paralel sistemleri (İng. distributed parallel systems) ve daha birkaç alanı da talep eder (Dodig-Crnkovic, 2001: 7).

1.1.4 Yeni Medya Kapsamındaki Bilgisayar

Medyalar ilk olarak iletişimle ilgilenir, maddeye dayanır ve maddeden yapılır. Doğal fenomenlerle sınırlandırılır. İnsanlar tarafından yardımcı araç olarak bedenin dışarısında (Alm. außerkörperlich) ve somut bir şekilde üretilir. Yeni medya göstergelerin üretilmesinde, kaydedilmesinde ve aktarılmasında kullanılır. Bunlar gösterge ve iletişim bilimsel yapıya ait, tarihsel, kültürel ve kurumsal özellikler üretir. Bunların amacı doğal

iletişim biçimlerinin mekân ve zamansal olarak sınırlandırılmasının genişletilmesidir (Holly, 2000: 82-83).

Medyanın genellikle iki anlamlı olarak ele alınabileceğinden bahseden Holly (2000: 82) bunlardan birincisini amaç ve araç ilişkisi içerisinde kullanılan medya olarak ve ikincisini ise araç ilişkisi içerisinde araç olarak kullanılan medya olarak ele alır. Birinci tip medya oldukça heterojen ve soyut araçlar içerir. Özellikle de mikro ve makro olan arasında bulunur. Bu şekilde ele alınan kavram alanları özellikle de sosyolojide bulunur. Bu bağlamda medya olarak görülen oldukça farklı fenomenler vardır. Holly bunları dil, sembolik anlam, sağlık, deneysel düzen oluşumu, durumun tanımı, etki, zekâ, performans kapasitesi, değer bağı, güç, para, hak, doğru, sevinç, değer ilişkisi, aşk, sanat, inanç, yazı, baskı, nedensellik ve yerçekimi olarak sıralar. İkinci tip medya ise medyalar arasındaki araçların ve araçların tamamı olarak ele alınır. Bunlar gösterge bilimsel evrelere katılır. Bu medya kavramı altı içerikten oluşur. Holly bunları da biyolojik yani katılan beden organları, fiziksel ve kimyasal yani elektromanyetik alanlar, teknik yani televizyon aletleri, sosyal yani müze ve videokaset kütüphaneleri, kültürel yani haber yorumcusu ve bilimsel kitap, tarzla ilgili olanlar yani soyut resim, atonal müzik ve roma stili olarak sıralar.

Holly'e (2000: 79-80) göre yeni medyanın içeriği ilk olarak bilim yoluyla yapılandırılmamıştır aksine doğal dilde verilmiştir ve doğal dil bağlamında yeniden yapılandırılmıştır. Telefon, radyo ve televizyonun küresel olarak yayılması iletişim çağının ya da medya çağının başladığının habercisidir. Medyanın önemi de teknik ve kurumsal farklı yeniliklerle giderek daha da artmıştır. Bunlardan birkaçı uydu televizyonları ve kabloya bağlanmadır. Almanya'da radyonun kısmen özelleştirilmesi, bireysel bilgisayarın zafer elde etmesi ve dünya çapında ağa bağlanması, medya iletişiminin kapsamlı bir şekilde dijitalleşmesi söz konusudur. Buna bağlı olarak yeni medyaya alternatif olan çeşitli kavramlar da ortaya çıkmıştır. Bunlardan bazıları çoklu medya (Alm. Multimedia), çok kanallılık, metnin, imgenin ve sesin eşzamanlı iletişimidir. Bunlar sesli film ve televizyon gibi eski medyalarla sağlanır ama burada bir alet içerisinde birden fazla medyanın birleştirildiği durum kastedilmez. Yani örneğin 50'li yılların televizyon ve pikaba ya da televizyona bağlı radyosu ve 70'li yılların kompakt durumları kastedilmez. Aksine bilgisayar biçiminde birçok medya için ortak dijital bir platform kastedilir.

Yeni medyanın bazı projelerle ilişkilendirilebileceğinden bahseden Holly (2000: 88) bu bağlamda yeni medya kavramını fenomenlerle ilişkili, somut ayırmaştırmanın ötesinde aslında tarihsel olarak tanımlanabileceği görüşündedir. Ona göre 14. yüzyılda kitap yeni medyadır. 19. yüzyılda fotoğraf yeni medyadır. 19. yüzyılın sonlarında ve 20. yüzyılın başlarında telefon yeni medyadır. 20. yüzyılın sonlarında da bilgisayar yeni medya olarak ele alınır. Sonrasında ise ağa bağlı bilgisayar yeni medya olarak görülür. Bu durumda her medya insan hayatının belirli bir noktasında yeni medya olur.

Holly (2000: 80-81) yeni medya ile bütün medyaların ilk kez yeni olduğundan başka bir şey elde edilemediği görüşündedir. Bu bağlamda bilgilerin kaydedilmesi ve aktarılması farklı teknik gelişmelerle gerçekleştirilir. Bunlar video kaydedici, film, ses ve resim gösteren cihaz, uydu ve kablolu televizyon gibi yeni dağıtım teknikleridir. Video metin ve kablolu metin gibi bilgi çağırma sistemleridir. Ev bilgisayarı, etkileşimsel kablolu televizyon ve entegre edilmiş cam elyafından yapılmış geniş bant iletişim sistemi gibi diyalog sistemleridir. Bunlara ek olarak terminal, elektronik yazı makinesi, kamera, mikrofön, OCR makinesi, manyetik bant, video film, fotoğraf çoğaltma aleti, mikrofilm, video metin, radyo dalgalarının mevcut hatlarla aktarılması, uydu ve kablolu televizyon, araç telefonu, telefon, görüntülü telefon, ekran, radyo, film, ses ve resim gösterme aleti, ev yazıcısı, videokasetler, elektronik veri kaydetme yöntemleri, optik kaydetme medyaları (video film, CD-Rom), ekranların kullanılmasıyla gerçekleştirilen tele-iletişim gibi verileri uzağa aktarma örnek verilebilir. Ayrıca bunlara uydu ve kablolu teknoloji, yüksek çözünürlüklü televizyon (HDTV) ve dijital medya da eklenebilir. Video klipler, lazer ortamlar, holografi, sibernetik heykeller, veri bankaları ve elektronik metin işleme sistemleri de dâhil edilir. Elektronik imge ve ses işleme, uydu tarafından gerçekleştirilen yönlendirme sistemleri, faks, telesekreter, telsiz telefon, evrensel ürün kodu (barkot), tarayıcı, manyetik şeritli kart, kaydedici aletler, bilgisayar oyunları ve sıvı kristal görüntüler (LCD) de örnek olarak gösterilebilir. Yeni medyanın ele alındığı bu liste daha da uzatılabilir.

Holly (2000: 92) medya kavramının imge açısından bilgiye dayalı tartışmada ortaya çıktığına ve medya olarak incelenmesinin yanı sıra makine ve alet olarak da görülen bilgisayarın göstergelerinin de merkezi bir rol oynadığına değinir. Bilgisayarın medya, makine ve alet olarak görülmesinin arkasına insanın çevresiyle olan ilişkisi ile ilgili farklı göstergeler saklanır. Makineler otomatikleşir ve insanın yaptığı işlerin yerine geçer. Aletler nesnelere üretmek ya da işlemek için aletler tarafından yönetilebilir ve işlenebilir.

Medyalar bilgilerin kaydedilmesinde, yayınlanmasında ve iletişimin sağlanmasında kullanılır. Ama makinenin gelişmişliği ve alet biçiminde el ile kullanılabilirliği bilgisayarın postmodern medya olarak kullanılabileceğini var sayar. Bu nedenle bilgisayar araca dayalı bir medya olarak adlandırılabilir. Burada araç kavramında bilgisayarın makineye dayanan ve araca özgü özellikleri ortadan kaybolur. Alet ve medya sosyal bağlamda işlev ve elle kullanılması açısından birbirinden ayrılır. Alet üretim ve eylem bağlamında ortaya çıkar ve maddenin işlenmesine hizmet eder ve hizmet ettirilir ya da yönetilir. Medya ise iletişimsel eylemde ortaya çıkar. İşlev ise bilgilendirmede (kitle medyası bağlamında) ve iletişimde (iki yönlü medya bağlamında) oluşur. Veriler değiştirilemez aksine aracılık eder ve kaydedilir. Bilgisayar medyasının hizmet ettirilmesi gerekir ama alete dayanan tarafın giderek daha fazla hâkimiyet kurmasıyla medyal görüş ön planda olur. Bu durum elektronik postanın kullanılmasında yazıya dayanan takasa benzetilir. Teknik içerikler bilgisayarın makineye, alete ve medyaya dayalı aracı biçimlerine göre farklılık gösterir. Bu üç birleşenin tamamı medyaldir. Bilgisayar eser medyası, ifade medyası ve taşıyıcı medya olarak işlev görür. Bu durumda bilgisayar alete dayanan (Alm. instrumental) medya olarak ele alınabilir. Medyalar iletişimle ilişkilidir, maddidir ve yapılmıştır. Medya burada göstergelerin üretilmesine, kaydedilmesine ya da aktarılmasına hizmet eder. Ayrıca maddi olarak yapılabilirliği ve üretim işlevi bilgisayar medyasının araca dayanan tarafını işaret eder.

Holly'e (2000: 93) göre yeni medya kavramı farklı güncel teknik gelişmeleri zamana bağlı olarak işaret eder. Burada yeninin her zaman sürekli olarak eskidiğiyle ilgili bir sorunsal ortaya çıkar. Yeni medyanın elle kullanılabilirliği ile ilgili yapılan çalışmalar günlük hayatta ortaya çıkar. Özdeğin medya olarak tanınmasının temel koşulu alete dayalı girişin dikkat çekmemesidir. Yeni aynı bağlamda elle kullanmada günlük olarak karakterize edilmez. Bilgisayarın alete dayalı olarak kullanılması bir rutin geliştirebilir. Böylece yeni teknik gelişmeler günlük hayata uygundur. Bu durumda yeni medya medyadan daha hızlı olarak elle kullanılabilir. Burada medyanın ve yeni medyanın elle kullanılmasında ayırım yapmak zorlaşır.

Yeni medya ile neyin açıklanmak istendiğini dört adımda gösteren Holly (2000: 86-87, 93-94) bu adımları medya kavramının yerinin saptanması, araştırılan medyaların standartlaştırılması, yeni olanı odak noktasına alma ve yeninin merkezi yapısı olarak birkaç özelliğin tartışılması olarak sıralar. Medya kavramının yerinin saptanması adımı yeni medya kavramı geleneksel kitle medyalarıyla ve temelinde sosyolojik

görüşlerin bulunduğu geniş medya kavramıyla ilişkilendirilmez. Ama bedensel, fiziksel ve kimyasal fenomenlerin metinle ilgili tarafıyla ilgilenir. Tekniği ve iletişimi merkeze alan medya kavramı olarak görülür. Her şeyden önce gösterge bilim ve iletişim yapısına ait, tarihsel, kurumsal ve sosyal medya uygulamalarını merkez alır. Araştırılan medyaların standartlaştırılması adımı ise medyalar standartlaştırılan özellikler açısından incelenir. Kullanılan medyaların standartlaştırılması kullanım içeriği ve kullanım biçimiyle yapılır. Bunlar deneysel madde içerisinde açıklanır. Burada doğrudan olma (monolog, diyalog), genişlik (özel, kamusal), kanal (optik, akustik), gösterge sistemi (yazı, dil, imge, ses), karmaşıklık ve teknikleşme derecesi önemli bir rol oynar. Bireysel bilgisayar ise farklı medyaları içine alır. Bilgisayarın farklı türdeki metinlerin üretilmesinde metin işleme aracı olarak kullanılması gösterge üretimi yapan medya özelliğinin üstesinden gelemez. Ama elektronik posta, sohbet, internette yapılan araştırmalar ya da internette metin üretimi gibi diğer kullanım biçimleri daha çok gösterge bilimsel ve iletişim yapısı olarak ele alınır. Bu durumda işlevlerin gösterge bilimsel ve iletişimsel evrede ne olduğu detaylarıyla ayrıştırılabilir. Ayrıca burada hangi gösterge sistemlerinin oyunda olduğu, kaydetme ve aktarmada hangi kanalların kullanıldığı, tek yönlü ya da diyaloga dayanan iletişimin gerçekleşip gerçekleşmediği araştırılır. Yeninin odak noktasına alındığı adımda ise neyin yeni neyin yeni olmayan olarak araştırılması söz konusudur. Yeninin merkezi yapısı olarak birkaç özelliğin tartışılması adımı ise yeni medyanın yeni ile olan ilişkisi ele alınır. Burada yeninin özellikleri arasında etkileşim, sanallık, dijitallik, ağa bağlanma ve çizgisel olmama yer alır. Bunlar yeni olarak görülür. Sonuç olarak yeni medya deneysel maddenin değerlendirilmesine göre yeniden belirlenebilir.

Holly (2000: 98) genel medya kavramından yola çıkarak yeni medya nedir diye sorulduğunda yeni medyayı göstergelerin üretilmesinde, kaydedilmesinde ve aktarılmasında kullanılan yardımcı araç olarak ele alır. Temel medyalar yeni medyalardaki ek işlevlerle gelişmeye devam eder. Bellek kapasitesi elektronik veri kaydetme sayesinde çok katmanlılığa yükselir. İnternet zaman ve mekânın üstesinden gelmeye imkân sağlar. Çizgisel olmama durumu yani hipermetin yapılarının kurulması bilginin işlevsel sırası için bir koşuldur. İnternet yoluyla elektronik veri aktarma araç olan bilgisayar ile iletişimle ilişkilendirir. Böylelikle etkileşimin de yeni biçimine imkân verilir. Holly (2000: 87-88) yeni medyanın özelliklerinden biri olan etkileşimi (Alm. Interaktivität) kullanıcı çıkışlı seçim mekanizmaları olarak görür. Aynı zamanda bunlar

makinelerin hizmetinde de bulunur. Etkileşimin karşılıklı ilişki (Alm. Interaktionalität) ile karıştırılmaması gerektiğine de dikkat çekilir. Karşılıklı ilişki insanlar arasında değişen eylemin özgür iradeyle karakterize edilmesidir ve böyle bir durum medyalarda da bulunabilir. Burada eşzamanlı diyaloga dayanan bir iletişime imkân verilir. Sanallık (Alm. Virtualität) ise göstergenin yeni ve oldukça esnek hızlı maddesi, elektronik medyadaki çok çeşitli manipülasyon ve var olanının alışkanlığındaki bir değişim olarak anlamlandırılır. Bir tarafta göstergeler oldukça hızlıdır ve kapsamlı bir şekilde her yerde bulunabilir. Diğer tarafta da göstergeler her yerde kolay bulunamaz ve işlenemez. Ayrıca bir tarafta dünyanın tamamı yeni bir nitelikte düzenlenebilir olarak ortaya çıkar. Böylece yaratıcı ve oyuncu potansiyeller serbest bırakılır. Diğer tarafta da kontrol edilebilirlik alışkanlığı ve göstergelerin güvenilirliği kırılır. Dijitallik (Alm. Digitalität) bağlamında ise göstergelerin genel dijital temeli gösterge bilimsel ve iletişimsel işlemin bağlantısına imkân verir. Daha önce birbirinden ayrılarak ortaya çıkartılan bu işlemler dijitallik içerisinde entegrasyon potansiyeli ile gerçekleşir. Bu potansiyel medya iletişimsel olayların çeşitliliğini değiştirir. Bu bağlamda çoklu medyasallıktan (Alm. Multimedialität) bahsedilir. Gösterge sistemlerinin ve iletişimsel işlevlerin dijital entegrasyonu ise açık birçok medyanın özelliğini de aşan bir niteliğe sahiptir. Ağa bağlanma (Alm. Vernetzung) durumunda ise bilgisayar dünya çapında geçerli olan ağa bağlandığında, iletişim medyası olarak ortaya çıkar. Burada ele alınan iletişim medyası gösterge üretiminde araçtan daha fazlası olur. Bu iletişim medyasının üretimindeki kolay ulaşılabilirliği kamusal olarak yayınlanan ve özel diyaloga dayanan medyalar (Alm. privaten-dialogische Medien) arasındaki ayrımı ortadan kaldırır. Daha öncesinde mektup postasıyla sağlanan iletişim biçimleri, elektronik postayla birlikte hızlandırılmış yeni ve büyük bir değişken oluşturur. Bu hızlanma ticari ve kurumsal birçok iletişim akışıyla ilgilidir. Bunların özelliği farklı açıdan değişiklik gösterir. Grupların yeni türleri kendisine has bir tarzla oluşturulur. Buna benzer bir durum yazınsal iletişim piyasası için de geçerlidir. Bunlar sohbet tarzında resmi olmayan gruplarda gerçekleşebilir. Burada gruplar dağınık ve heterojendir. Bireyler maskeli bir balodaki gibi kimliklerini saklayabilir. Bunun iş dünyası için olan sonuçları da daha önemlidir. Burada dağıtılmış çalışmanın yeni biçimleri mümkündür. Çizgisel olmama (Alm. Entlinearisierung) durumunda ise diğer iletişim biçimlerinde olduğu gibi hipermetinlerde de bilgi sadece çizgisel dil gösterge zincirleriyle sunulmaz aksine metin bölümlerine parçalanır ve işaretlerle yani linklerle birbirine bağlanır. Böylece hiyerarşi ve ağ içerisindeki metin

parçaları birbirleriyle ilişki içerisinde olur. Burada doğal olarak farklı gösterge sistemleri kombine edilmiş olarak ortaya çıkartılabilir. Hipermetinlerin yeni sistemlerle elde edilebilirliği oldukça yenidir.

İnterneti de yeni medya olarak ele alan Holly (2000: 90-91) bu bağlamda internetin öncelikle iletişim ve bilgiyle ilgili bir medya olduğunu belirtir. Burada iletişim biçimlerinin örnek kombinasyonuna rastlanır. Ağ, kaydetme medyasıdır. Ayrıca internet üzerinde etkileşim de mümkündür. İnternet kitle medyalarından da bir şey elde eder çünkü televizyon, radyo ve gazete küresel ağdaki varlığın destekleyici etkisini keşfetmiştir. World Wide Web'in (WWW) gelişimi 90'lı yılların başlarında donanımda devir açan yeniliklerden biri olarak görülür. Yardımcı öğeler de daha çok hipermetin işaretleme dilinin (HTML) belge açıklama dilini ve hipermetin transfer protokolünü (HTTP) internet protokolü olarak oluşturur. Bunun üzerine grafiksel kullanıcı yüzeyleri için ilk arama motorları kurulur. Burada hem çevrimiçi göstergelerin hem de işaretlerin (link) uygulanması mümkündür. Böylece herkesin kullanımına açık bir yol vardır. Daha önce elektronik postaları ya da diğer hizmetleri sınırlandıran şey bugün kullanıcı dostu bir şekilde kullanıma hazır hale getirilir. Böylece internet geniş bir kitleye ulaşır. İnternetin genişlemesi hiçbir zaman sonlanmaz. Bu da dünya çapında geçerli olan ağın mükemmel özelliklerinden biri olarak görülür. Bu durumda olan ağın kendisine has bir dinamiği vardır. Hem kullanıcılar hem de bilgisayar birlik içerisinde bulunur. Yeni ağ katılımcıları bir taraftan bilgileri hizmete sokar ama burada her zaman hangisinin hizmette olduğu sorgulanır. Bu durum olumlu olarak değerlendirilmeyen bir özelliğe neden olur. Bu bağlamda internetin kontrol edilemez tarafı ortaya çıkar. Bu duruma neden olan şey ise bir tarafta internetin içyapısıdır, diğer tarafta da anonim kullanıcıların çokluğudur. Mevcut olma ve kötüye kullanma ise medyanın her iki tarafında da yer alır. Bilişim açısından küresel ağ dağınık bir veri bankası olarak incelenir. Somut kullanımlar verilerin yönetim sisteminin bölgesinden kaynaklanmaz aksine veri korumanın, çoklu temsilci sistemlerinin, makineye dayanan öğrenmenin, veri madenciliğinin, elektronik ticaretin ve istatistiğin alanından da kaynaklanır.

Yeni medyanın genç medya olarak görülüp görülemeyeceği olasılığı üzerinde düşünen Holly (2000: 90) bireysel kullanımdan sosyo-kültürel dönüşüme kadar geçerli olan incelemelerde günlük hayatta yeni medyanın kullanımında kullanıcılarının yaşının dikkate alınmadığını belirtir. Bu nedenle yeni medya genç medyadır denkleştirmesinin geçerliliğinin bütün projelerde tartışılması gerektiği düşüncesindedir.

Holly'e (2000: 94) göre kültür bilimsel (Alm. kulturwissenschaftlich) çalışma içerisinde yeni medya somutlaştırılmaya çalışılır. Çoklu medyaya dayanan hipermetinlerin somut metin analiziyle siber uzay (Alm. Cyberspace) ile ilgili ifadeler sorgulanır. Ağdaki dijital metinler edebiyat ve kültür bilim (Alm. Kulturwissenschaft) çerçevesinde yeni problemler ortaya çıkarır. Bu durum kültür bilim içerisinde oldukça tartışılmaktadır. Edebiyat ve film çalışmalarından kaynaklanan geleneksel sorgulamalar dijital metinlerin analiz için ne derece uygun olduğuna yoğunlaşır. Çünkü siber uzay tamamen belirsiz ve açık mekândır. Burada tarih ve kural geçerli değildir. Yeni medyanın anahtar kelimeleri etkileşim ve çoklu medyadır. Bunlar sayesinde yeni sahneleme ve algılama koşulları talep edilir. Asıl anlatım ve algılama stratejileri somut dijital metinlerin analizinin çoğunda etkili bir şekilde kanıtlanabilir. Dijital medyalarla ilgili yapılan kültür bilimsel tartışmalar ise bilgisayar ağlarının teknik imkânlarına yoğunlaşır. Bunlar da her zaman korku gösterimlerinde ve arzu durumlarında tekrardan ortaya çıkar. Bu göstergeler dijitalin gerçek kullanımından sürekli olarak soyutlanmaya devam eder.

Holly'e (2000: 94-95) göre dijital metinler alıcılara doğrulama alanı sunar. Bu alanda yazılı ve sözlü dil hem duran ve hareket eden imgeye hem de müzik ve sese söz geçirmeyi başarır. Bu da dili temel almayan medyaların sınırlandırmalarına karşı koyar. Dijital metinlerin algılanması asıl medyalarla karşılaştırıldığında oldukça yaratıcı görülür. Bu yeni biçimde okumak ve oynamak, algılama ve özne durumlarının sahnelenmesi aynı anda gerçekleşir. Bununla aslında I. ve II. Dünya Savaşının arasındaki klasik modernin metinlerinde açık olan evre devam ettirilir. Burada algı kendisini uygulamaya dayalı bir evre olarak gösterir. Bilgisayar oyununun oynanması pasif bir olay değildir aksine içerisinde kullanıcının oyun pozisyonunu aktif olarak sahnelediği bir uyum evresidir. Kullanıcı oynadığı şey olur ve olduğu şeyin karşıtını oynar. Bu görüşler öznelleştirme ve anlatma evreleri ile ilişkilendirilir. Bunların medyaya özgü görüşleri üzerindeki etkileri incelenir. Bu alandaki değişimin ne kadar gerekli olduğu dijital metinlerin analizinde açıkça görülür.

Holly'e (2000: 95) göre yeni medya içerisinde estetik algılamanın sorgulanması ile ilgili iki boyut vardır. Bunlardan biri metinlerin sanatsal arzuyla incelenmesidir. Burada yeni medyanın estetik boyutu postmodern metin uygulaması bağlamında araştırılır. Klasik postyapısalcı (Alm. poststrukturalistisch) kuramcılarının görüşleri sanatsal biçimi verir. Bu bağlamda psikoanalitik kuramlara değinilir. Yapısalcı beden içerikleri (Alm. konstruktivistische Körperkonzepte) ve özne durumlarının (Alm. Subjektpositionen)

uygulanmasıyla ilgili içerikler burada şekillenir. Bu metinlerin bazıları çok yönlü dijital ağa bağlanma imkânlarını cezbeder. Bunlar anlaşılabilirliğin sınırlarına kadar cezbediciliğini sürdürür. Kullanıcı tarafında da yaratıcı bir şekilde ortaya çıkartılan yanlış anlamalar provoke edici olur. Burada algılama yetisinin açık metin yapılarıyla meydan okumasının yanı sıra olası yeni kimlik durumlarının (Alm. Identitätskonstellation) talep edilmesi de söz konusudur. Bu bağlamda yeni medya bir laboratuvar durumu ortaya koyar. Bilgisayar kullanıcısı burada çağdaş öznelleştirme stratejilerini test eder. İkinci boyutta ise ağda popüler olan bilgisayar oyunları analiz edilir. Bu bilgisayar oyunları sadece genç izleyiciye sanatsal hipermetinler olarak yönelmez aksine bu izleyici diğer stratejilerle de karşılaşır. Kitlesele piyasasının ekonomik görüşü sanat eserinden daha açık taşınır. Kullanıcının sahip olduğu rol seçenekleri yeni medyanın teknik görüşlerini ön plana alır. Oyunda teknik ile ilgili kontrol hayaller (Alm. Kontrollphantasie) taşınır. Bu arada sanat metinleri de oyun görüşünü medyaya karşı oyuncunun kontrol kaybı olarak sahneler. Farklı metin türlerinin somut kullanım imkânları farklı metin türlerini algılama yapılarına göre sınıflandırmak için kullanılır.

Holly (2000: 96) yeni medya söz konusu olduğunda bilgisayarın oldukça baskın bir rol oynadığını belirtir. Ona göre yeni medyanın psikolojik olarak araştırılması insan-makine arayüzünün düzenlenmesi, insan-bilgisayar etkileşiminin bilişsel içerikleri ile ilgilidir ya da buna benzer bir durum yapay zekâ alanında görülebilir. Araştırma yazılım tasarımının gerekliliğinden kaynaklanır. Burada sadece yüzey oluşturma bir rol oynamaz aksine bilişsel görüşler de grafiksel ve içerik ile ilgili tasarımda incelenmelidir.

Bu bağlamda bilgisayarı yeni medya olarak açıklayan Bolz (1993a: 117-118, 179, 186, 194, 201) da öncelikle yeni medyanın aktarma nesnesi olarak kendisine has bir statüsü olduğuna değinir. Bilgisayarın sahip olduğu bu statüyü fiziksel ve psikolojik, canlı ve cansız arasındaki marjinal bir nesneyle ilişkilendirir. Yeni medya ve bilgisayar hem dışarıdaki dünyadan hem de kullanıcının kendisinden kaynaklanır. Bilgisayarın bu ikili durumdan kaynaklanması, ağa bağlı olmanın verdiği keyiften kaynaklanan bir geçiş heyecanı olarak görülür. Bu durumda bilgisayar mükemmel bir medya olarak herkesi büyüler. Bilgisayarın bu tutumu karşısında kullanıcının narsistiliği de teşvik edilir. Terminale bağlı bilgisayar korsanı/sanal alem suçlusu (Alm. Hacker) kullanıcılara iğrenç ve parçalanmış bir beden olarak başka bir şeyi gösterir. Böyle bir bedenin kendisine has bütünlüğünden emin olması, zarif bir algoritmadan kaynaklanan imgenin yapay dünyasıyla ilişkilendirilir. Elektronik makineler arzulanan makine (Alm.

Wunschmaschine) olarak adlandırılır çünkü bunlar bölümsel/kısmi nesnelere (Alm. Partialobjekt) benzer olarak işlev görür. Bu durum yeni medyayı bağımlılık yapan bir araca dönüştürür. İnsanın genişlemesi olarak görülen yeni medya insanı otomatik bir mekanizmaya dönüştürene kadar uyuşturur. Bu durumda insan başka bir maddedeki insana özgü işlemlerin maddeleşmesiyle büyülenir. Burada merkezi bir sinir sistemi olarak görülen şey elektrikli ağdır. Bu ağ beden medyasının ve duyuların birleşimini düzenler ve kurulan böyle bir dengeyi her zaman yeni olana ekler. Bu nedenle gerçekleştirilen her tür teknolojik yenilik insanın yapabileceklerinin gelişimi ve organlarının da yeniden birbirine bağlanması olarak görülür. Yeni medya koşulları bağlamında ele alınan insan, artık araçların ya da aletlerin kullanıcısı değildir aksine medya birleşimi sayesinde ortaya çıkan bir bağlantı noktasıdır. Kullanıcı burada organik bir yapının içerisine girer. Teknoloji olarak görülen yeni medya ve bilgisayar dünyanın etkili bir şekilde matematikleştirilmesine olanak sağlar. Bu noktada kelime ve alfabetik olan anlamını kaybeder yani alfabeyle dayalı olanın yerine numaraya dayalı olan geçer. Bu durum eski Avrupa insanının insan olmasını matematik sayesinde gerçekleştirmeye başladığından dolayı eski Avrupa insanın sonu olarak değerlendirilir. Bilgisayar sözlü olmayan yöntemler, düşünme ve karar vermeyle ilgili düzenlemeler geliştirmiştir. Bu tür yöntemler ve düzenlemeler estetik bir algıdan kuşku lanılmasına neden olur. Bu durum yazı öncesi ya da anti-yazı yani yazıya dayalı olanın rededilmesi olarak değerlendirilir. Artık geleceğin merkezinde bayt (çoklu-sekizli) ve sayı durduğundan, ekranlar artık kitap değildir ve bu nedenle de gerçek varlıklar geçmişteki bir dünyanın fosilleridir. Bilgisayarın yeni medya bağlamında ortaya çıkardığı sonuçlar Gutenberg-Galaxis'in batışı, kitap çağının sonu ve varlıkla gerçekleştirilen konuşmanın ölümüdür. Buna bağlı olarak bir şeyler çizgisel olarak kaydedilemez ve elektronik bellekten dolayı yazı satırsız bir biçim alır. Yeni medyanın büyüleyici gücü fetişizm ve narsizm ile açıklanır. Yeni medyanın duygusal olarak tüketildiği düşünülür ve bu nedenle de psikanalizin duygusal bir eşdeğeri olarak anlaşılır. Böyle bir durumda özne merkezinden edilir ve nesnelere de çözüme uğrar. Gelecekte ön görülen insan şekli, artık modern zamanın bireyi değildir aksine medya birleşimi sırasında ortaya çıkan bir bağlantı noktasıdır. Yeni medyanın bireyi kitapların değil de ekranların önünde eğilir. Arama ya da araştırma fonetik bir yazıyla değil de biçim tanımlama ile gerçekleşir. Bireye görünen dünya değişmiş kategoriler arasından gelir. Gerçeklik kavramı işlev kavramıyla, sınıflandırma ve

nedensellik de düzenlemeyle yer deđiřtirir. Anlam ise etki bađlamında ele alındığında bütn hkmn kaybetmiř durumdadır.

Çalıřmasında yeni medya ile birlikte ortaya çıkan problemleri de ele alan Holly (2000: 99-100) öncelikle sunucudan (İng. Server) kaynaklanan problemlere deđinir. Burada World Wide Web'e bađlanma farklı sunucuları ortaya çıkartır. Özel ve ticari alanda sorunlar ortaya çıkar. Bu da internet sayfalarının yetersiz bir řekilde çağrılmasına neden olur. İkincisinde ise zaman problemleri ortaya çıkar. Burada bađlantı problemleri sunucu problemlerinden ayrı tutulamaz. Çünkü zamansal darlık genellikle sunucudan kaynaklanır. Hipermetin yapısı genellikle internetteki sayfaların bireysel olarak kullanılmasına neden olur. Ama zamansal gecikmeler ortaya çıkar ve sayfa belirli bir yükleme zamanına ihtiyaç duyar. Bu zaman durdurulamaz ya da kısaltılamaz. Hoř olmayan bekleme zamanlarına tahamml edilir. Üçncsnde de para problemleri ortaya çıkar. Zamansal boyutun beraberinde finansal yükler de gelir. İnternet kullanımına denen para kullanıcının zamanına bađlıdır. Özel kullanıldığında kullanıcı sayfasıyla karřılařtırılabilir. Drdncsnde ise iletiřim problemleri ortaya çıkar. Bu bađlamda internetin ğrenme imkânları çeřitli ve etkileřimsel olarak dzenlenmesine rađmen, ğrenen anonim bir durum ierisine girer. Burada teknik bađımlılıđa geilir.

Teknik alandaki tarihsel geliřimi incelendiğinde, bilgisayarın ilk etapta kendisini dnřtrmeye ve deđiřtirmeye hazır bir alet olarak ortaya çıktığı grlr. Yukarıda bilgisayar kavramı ile ilgili yapılan kavramsal inceleme, bilgisayarın kavram olarak çok fazla bir deđiřim ya da dnřm geirmediđi aıka gsterilir. Bilgisayar kavram olarak kendisine sadece sayısal verileri hesaplama ile ilgili bir temel kurmuřtur. Ama bilgisayarın deneyimlediđi her evre onun iřlevlerinin de deđiřim ve dnřm geirmesine yardımcı olmuřtur. İlk olarak, ilkel ve basit bir hesaplama aleti olarak grlen bilgisayar daha sonra bir makineye dnřmřtr. Byle bir makine yıllar sonra kresel bir ađla nce bilgisayarları birbirine bađlamıřtır ve daha sonra da ađla birbirine bađlanan bilgisayarlar sayesinde neredeyse dnyadaki btn insanların haberleřmesine imkân sađlamıřtır. Bu bađlamda bilgisayar yeni iletiřim medyası olarak ortaya çıkmıřtır. Bilgisayarın programlanabilir, etkileřime aık ve ađla bađlı bir makine ve yeni medya olarak ortaya çıkması bilgisayarın her an deđiřime ve dnřme aık olan yapısını iřaret eder. Bu sayede bilgisayar insana ait btn zellikleri kendi ierisinde toplamaya çalıřarak insan ve makine karıřımı ya da tamamen makineden oluřan ama insan zellikleri tařıyan

canlılar yaratmaya çalışır. İnsan bedenine yerleştirilen bir çip sayesinde de insanın ağa bağlı bir canlı olarak internet dünyasında dolaşması da öngörülen gelişmeler arasındadır.

1.1.5 Bilgisayarın Matematiksel Yapısı: Yazılım, Donanım ve Organik Bilgisayar

Matematik bilgisayarın ortaya çıkmasında belirleyici ve yönlendirici bir rol üstlenir çünkü bilgisayarın temelinde onun saklı bir gerçekliğe kapı aralamasını sağlayan matematiksel bir yapı bulunur ve aynı zamanda bilgisayar matematik hesaplamalarını uygulayan bir makine olarak da görülür. Bilgisayar matematiksel bir dilde yazıldığından dolayı yazıldığı semboller ve diller öğrenilmeden bilgisayarla anlaşma sağlanamaz. Bu bağlamda bilgisayar üçgen, daire ve başka geometrik şekillerle yazılan bir kitaba benzetilir. Bu şekilleri kullanan bir dil bilgiden daha fazlasını ister ve bu dil makine tarafından yazılır. Bu dilin önemli ve kendisine has bir özelliği vardır. Bilgisayarın içerisinde bulunan her şey algoritmanın ürünü olarak görülür. Bu açıdan bakıldığında evrenin büyük bir kısmı bir bilgisayar çok az bir kısmı da kitap olarak görülür. Fraktal (parçalanmış/kırılmış), hücresel otomatlar, kaoslar, felaketler ve matematiksel içeriklerin yığını dünyanın, doğanın ve hatta yaşamın kendisinin tamamen iç içe geçmişliğine ve karmaşıklığına rağmen hesaplanabileceğinin gösterilmesi, bilgisayarın matematikle ilgilenme konusunda oldukça yetenekli olmasından kaynaklanır (Woolley, 1994: 81,108, 263). Bilgisayar biçimle ilgilenme konusunda yetenekli olduğundan dolayı matematiği de biçimlendirir. Bu nedenle bilgisayar hem matematiği hem de kendi kendisini öğrenir (Turkle, 1984: 208).

Bilgisayarın matematiksel bir yapıya bağlı olarak ortaya çıkması ya da oluşması bilgisayarın kendi iskeletini oluşturmasına yardımcı olur. Bu durumda bilgisayarın iskeleti yazılım (İng. Software), donanım (İng. Hardware) ve organik bilgisayar (İng. Wetware) ile çalışır. Donanım fiziksel bir nesnedir ve hız gibi belirli özellikleri belirler. Yazılım ise donanımın ne yapması gerektiğini söyleyen emirler listesinden oluşur ve işlevleri belirler. Yazılım ve donanımın yapacağı şey arasında herhangi bir fark yoktur. Her ikisi de işlevsel olarak özdeştir. Her ikisi de çok etkili bir bilgisayar olmazsa bile yine de her ikisi de bilgisayardır (Woolley, 1994: 79). Donanım, yazılım ve organik bilgisayar insan ve makine ile ilgili yeni dünya düzeninden kaynaklanır. Bu üç kavramın her biri coğrafik ve tarihsel koordinatlara sahiptir. Kültür ve iletişimin tamamı donanım üzerinden gerçekleşir ve böyle bir donanım Japonya'dan gelir. Paha biçilmez verilerin okunmasını sağlayan programlar da Birleşik Devletlerden gelir. Bu noktada Avrupa'nın

rolü ise programlara dönük eleştiri ve hayat felsefesi gibi gerekli kültürel değerleri ve düşünceleri ulaştırmaktır. Organik bilgisayarın görevi ise kültür üretmektir ve amacı da Japon donanımını Amerikan yazılımı ile geride bırakmaktır (Lovink, 1994: 225-226). Makineler hesaplanabilir ve programlanabilir otomatların merkezi kavramları olarak kullanılır. Matematiksel bir altyapı tarafından oluşturulan bilgisayar da programlanabilir evrensel makine olarak görülür yani bu da bilgisayarın algoritmik yöntemlerden beslendiğinin açık bir kanıtıdır. Programlanabilir bir makine olmak hesaplama işlemlerini uygulamak demektir çünkü hem Turing makinesinin hem de programlanabilir bilgisayarın genel olarak kendisini gerçekleştirmesinin temelinde hesaplama amacı bulunur. Gösterge sıralarını, anlamlı bir gösterge sırasına göre manipüle edebilen bilgisayar, göstergebilimsel bir makine olarak matematiksel bağlamda hesaplanabilecek her şeyi hesaplayabilecek bir esasa sahiptir. Bu durum da gösteriyor ki, hesap makineleri ve hesaplamayı destekleyen aletler oynamak, öğrenmek ve çalışmak için birbirine uygun araçlardır. Bu nedenle programlanabilir bilgisayar için problem çözme sınıflarının, üretici görevlerin ya da programlanabilir makinelerin özdeşleşmesi gerekir. Bilgisayar programlarının tasarlanması adım adım ve sırayla gerçekleşen bir evredir. Programlar teker teker yapılır, modüller entegre edilir ve kodlamalar yapılır. Daha sonra da program teste tabi tutulur. Yapılan bu testlerle kullanıma sunulan bu programlar hiçbir zaman hatasız işlemez ve bu nedenle program uygulanana kadar beklenilmesi gerekir. Programın sürekli olmasını sağlayacak şey ise testlerle yapılan bu uygulamalardır. Yapılan bu testlerle birlikte matematiksel doğrulama düşüncesinin kanıtı yani özelleştirme ve uygulamanın işlevsel eşdeğerliliği bulunur. Bu tür uygulamalar büyük ve karmaşık programlarda şimdiye kadar hiçbir zaman başarılı olmamıştır (Coy, 1994: 19, 25, 36). Bilgisayar programı içerisinde doğruluk sorusu sadece yanlış olanı yasaklamakla kalmaz aynı zamanda doğrunun ve yanlışın mekânsal, maddesel ve bedensel izini de ortaya çıkartır. Bilgisayar programı bunları hem yok eder hem de tekrardan arar. Doğrunun geleneksel içeriği bilgisayara yabancıdır, mekânı hem zamanın hem de mekânın dışında bulunan bir mekândır ve zamanı ise kurgulanmış zamandır. Bilgisayarın programladığı, mekân ve zamanın dışında bulunan mekânı yapılandırdığı metinler gerçeklik üzerinden değil de doğruluk ve süre belirleme üzerinden incelenir. Bilgisayar programının doğru olduğu algoritma ya da hesaplamayla tespit edilemez ve bu nedenle de bilgisayar programının doğruluğunu kanıtlayan veri oluşumu ve veri yığını yoktur. Programın doğruluğunu ve sağlamlığını bulmak için yaklaştığı zaman gösterilmelidir. Bu durum

bilgisayarın tanımladığı, hareketlendirdiği kanıtlanamaz bir söylemin nedeni olan simetrik bir zaman diktesini tekrardan gösterir (Hagen, 1994: 153).

Programlanabilir bilgisayarın kullanım değeri kullanılabilmesinden kaynaklanır. Bu tür kullanıma editörlerle, makro dille ve dinamik formüllerin simülasyonu ile erişilir. Bütün bunların ortaya çıkardığı şey ise kullanıcıyı programı kendisinin tasarlamadığı yanılgısına uğratmasıdır (Coy, 1994: 19, 25, 36). Bilgisayar programcıya iki imkân sunar. Bunlardan birincisi satır satır kaleme alınan programın yerel basitliği, ikincisi ise program işlendiğinde kendisini ayarlayan dinamik evrelerin küresel karmaşıklığıdır. Bilgisayar programı yazmamış insanların çoğu ise bilgisayarı bir alet olarak görür ve bu durumda bilgisayarla matematiksel işlemler uygular. Ama bu uygulamalar ile ilgili ilk deneyimler yapıldığında bilgisayarın bir alet olduğu, bilgileri işlediği, sembollerin ve dilin yapay bir yaratıcısı olduğu tespit edilir. Eser yaratıcılığı yönünden de bilgisayar programlarının en iyisinin denenmesi gerekir (Turkle, 1984: 14, 216).

“Organik bilgisayar” kavramı Amerikalı bir bilim kurgu yazarı olan Rudy Rucker tarafından bulunmuştur. Bu kavram teknoloji alanındaki yenilikler için kullanılır. Organik bilgisayar beyine yerleştirilen çipleri, organ nakillerini ve protezleri işaret eder. Organik bilgisayar insan bedeninin işlevlerini kullanır ve bunları da her geçen gün daha da geliştirir. Organik bilgisayar biyoloji ve robotun birlikte oluşturduğu bir sentezi ortaya çıkartır. Organik bilgisayar yazılım ve donanımdaki devrimlere göre insanın otoportresini evrimsel ve teknolojik aşama olarak incelemeye aksine insandan geriye kalan (Alm. Rest-Mensch) olarak ele alır. Organik bilgisayar sürekli seyahat eden akışkan beden (Alm. überflüssiger Körper) olarak görülür. Aslında organik bilgisayar hareketsizliğinin de bilincindedir ve kendisini makineler üzerinde egemenlik kuran bir hükümdar olarak görmez. Organik bilgisayar sulandırılmış bir ek parça (Alm. wässriges Anhängsel) gibi, elektronik dolaşımın elektronik koşullarına uyum sağlar. Organik bilgisayar simülakrların denizine dalar. Aslında bir şekil olarak görünen organik bilgisayarın kendisine ait bir tele varlığı (Alm. Tele-Existenz) vardır. Beden anlık olarak her yerde bulunur ve oluşum aşamasındaki ben (Alm. Ich-in-der-Entstehung) için doğal çevre olarak görülen yerellik (Alm. Lokalität) de çözüme uğrar. Varlık medya tarafından böyle bir yokluğa mahkûm edilir ve bedenini terk etmek zorunda kalır. Hayat da bu durumda veri seyahatleri (Alm. Datenreisen) ve dijital ölümsüzlükle (Alm. digitale Unsterblichkeit) aynı anlama gelir. Organik bilgisayarın hikâyesi de tam bu noktada yani tekniğin insanla olmadığı ve insansız da olmadığı yerde başlar. Ayrıca teknik kendisini

her geçen gün daha ileri teknoloji ile geliştirdiği sürece organik bilgisayar, program ve donanımın birleşme hikâyesi de devam edecektir (Lovink, 1994: 226-230).

1.1.6 İnsan ve Bilgisayar Arasındaki Fiziksel ve Zihinsel Benzerliklerin Değerlendirilmesi

1.1.6.1 Canlı ve Cansız Olarak Görülen Bilgisayar

Matematiksel bir altyapıyla işlev gören bilgisayar insan anatomisine benzeyen bir anatomiye sahiptir çünkü sahip olduğu donanım, yazılım ve organik beden sayesinde insan bedenine has bir bütünlük sergiler. Bilgisayar bu sayede zihinsel, fiziksel ve biyolojik olanı kendi içerisinde bulundurma fırsatı da bulmuştur. Ayrıca dilsel yetenek yönünden de kendisini geliştirmiştir. Bu noktada kendisine has bir varoluş sergileyen bilgisayar insanlaştırılma yönünde de emin adımlarla ilerler çünkü bilgisayarın kuşatmak istediği son kale insandır yani aslında insana ait özelliklerdir. Sherry Turkle'a (1984: 337-339, 380-381, 387) göre bilgisayar hiçbir şekilde tek başına insanlaştırmaya götüren bir makine değildir. İnsanlaştırma ona göre bilgisayar ve insan arasındaki karşılıklı davranışlar sayesinde gerçekleşir çünkü insanlar bilgisayarla bir kişi gibi ilgilenir ve onunla bir kişiyle konuşur gibi konuşur. Bilgisayarın insanlar tarafından bir kişi gibi görülmesinin amacı aslında insanların kendilerini bir şey olarak görme arzusundan kaynaklanır. Bu noktada bilgisayar insanların kim oldukları üzerine düşünmelerine imkân verir ve insanların gözlerinin önüne birer ayna tutarak zihnin makine olarak yansıtılmasını sağlar. Bu bağlamda insanlar bilgisayardan bilinç, orijinallik ve hedef talep eder. İnsanlar bilgisayarı başka şekilde gördüklerinde ise bilgisayarın programlanabilir olduğunu ama insan olmadığını ya da bilgisayarın sadece programlanan şeyi yaptığını ve daha fazlasını ya da azını yapamadığını ifade ederler. Diğer taraftan da bilgisayarın ruhsal hayatı (Alm. Psyche des Computers) ve insanın ruhsal hayatı arasında yakın bir ilişki vardır ve bu durumda da bilgisayar söylenenden daha fazlasını yapacak durumdadır. Bilgisayar insan ruhunu mekanik kavramlarla ele almaya yatkındır ve en yüksek/büyük değeri (Alm. höchster Wert) akılcılıkta değil de etkide arayan bir bağlantı noktasıdır. Bu durumda insanın akılcı aklının gücü bilgisayara geçer.

Burada insanlaştırılma kavramı özdeşleşme kavramına da işaret eder. Özdeşleşme ile kastedilen şeyin birincisi insanın makine içerisindekiyle özdeşleşmesidir. Bu tür bir özdeşleşme bilgisayarın bağlayıcı gücünü ortaya koyan önemli temellerden biridir ve bu nedenle de makinenin insanın bir parçası olduğu duygusu ortaya çıkar. Bu duygunun

ortaya çıkmasına neden olan durum makinenin alet olarak tanımlanması ve makinenin kullanıcının bedeninin genişlemesi olarak görülmesidir. Bu açıdan bakıldığında bilgisayarın hem alet hem de makine olan iki yüzü vardır. Özdeşlemeyle kastedilen ikinci noktada ise bilgisayar bir insan olarak ortaya çıkabilir mi sorusu ön plandadır. İleri teknolojiye rağmen bu tür bir sorunun karmaşıklığı ve belirsizliği hala devam etmektedir. Yine de bilgisayar makinesinden gelen tepkiler doğrultusunda bilgisayarın insanlaştırılması oldukça doğal görünür ama bilgisayarı kendi işlevi içerisinde belirleyebilecek açık, tek anlamlı ve tatmin edici bir imkân bulunmadığından, bilgisayar olarak izole edilen şeyin dünyadaki diğer nesnelere herhangi bir benzerliği bulunmadığından bilgisayarın insana benzerliğinden de vazgeçilmiştir (Turkle, 1984: 225, 336-337). Bilgisayarın bu çabasına rağmen duyguya, zekâyâ ve bedene sahip olduğu için kendisini makinelerden farklı görmekte ısrar eden insanoğlu günlük hayat içerisinde bilgisayar ve insan bilincinin bilgisayar modelleriyle her geçen gün biraz daha fazla yüzleşir. İnsan bu noktada kendisini farklı olarak görmesine rağmen aslında canlı ya da kısmen canlı olarak gördükleri bilgisayar programları ile meşgul olmaya da devam eder. Böyle bir durum da makine imgelerinin insan imgelerine dönüşmesine yardımcı olur. Bu tür bir dönüşüm kapsamında duygular beyin tarama yöntemiyle deşifre edilir, fiziksel durumlar programlarla değiştirilir ve bireysel önemli özellikler ise genetik kodlara aktarılır (Turkle, 1999: 163, 285). Sherry Turkle (1984: 31, 33, 40-41, 48-55, 68-70) bilgisayarın canlı olup olmaması ile ilgili görüşlerini çocukların bilgisayara karşı olan tutumu üzerinden aktarır çünkü bilgisayarın canlı olup olmadığı üzerine düşünen nesil çocuklardan oluşur. Bu bağlamda bilgisayar sıra dışı ve davetkâr bir nesne olarak kuvvetli duygular üzerinde yoğunlaşır. Fiziksel ve ruhsal çevreler arasında, canlı ve canlı olmayan arasında yeni bir düzen kuran bilgisayar, çocukların da kavramları yeniden belirlemesine imkân sağlar. Bir taraftan çocuklar bilgisayarı canlı bir varlık gibi görürken diğer taraftan da onu cansız bir nesne ya da makine gibi kullanır. Çocukların bilgisayarı canlı olarak görmesine neden olan durum ise oyuncak olarak görülen bilgisayarın ölümü ve programın bozulması sırasında hissedilen heyecandır. Çocuklar için ölüm ve yaşam düşüncesiyle oynamak oldukça heyecan verici olmasının yanı sıra canlı makinenin kendi kendisine karşı olan tepkilerini deneyimlemek de onlar için oldukça heyecan vericidir. Her gün konuşabilen, yol gösterebilen, oynayabilen ve kazanabilen etkileşimsel nesnelere yüzleşen çocukları ilgilendiren durum bu nesnelere fiziksel ya da mekanik olması değildir aksine psikolojik bir durum sergilemeleridir. Çocuklar her zaman elektronik

oyuncakların ne yaptığının farkında olup olmadığı, bunların bilinçlerinin ve duygularının olup olmadığı, bunların gerçekten çalışıp çalışmadığı ve kendilerini aldatıp aldatmadıkları ile ilgili sorular sorar. Çocuklar bilgisayarın canlı olup olmadığı üzerine düşündüklerinde ortaya koydukları argümanlar fiziksel olarak değil de aksine bunlar gibi psikolojik bir bütün olarak görülen bilgisayarla ilgilidir. Bilgisayar oyuncağıyla ilk olarak karşılaşan çocukların ifadelerinde psikolojik içerikler yer alır. Çocuklar bilgisayar nesnesiyle ne kadar ilgilenirse, psikolojik dil de o kadar ayrıntılı ve farklı olur. Çocukların bilgisayarla ilgili psikolojik bir söylemin içerisine girme nedeni, bilgisayarın anlaşılmasız bir nesne olarak görülmesidir. Bu durumda nesnenin yeni bir boyutu olarak görülen bilgisayar psikolojik bir boyuta sahip olsa bile yine de nesne olarak görülür. Ama buna rağmen bilgisayar tamamen nesne olmayan bir nesnedir. Bilgisayarı kullanmaya çalışan çocuklar bilgisayarın fiziksel olarak nasıl işlev gördüğünü anlamaya çalışır ama bununla ilgili herhangi bir açıklama yapmak onlar için oldukça zordur. Buna rağmen çocuklar meraklarına yenilip bilgisayarın içerisini açtıklarında birkaç çip, bir batarya ve birkaç kablodan başka bir şey bulamaz. Bu noktada bilgisayar onlar için anlaşılmasız olur çünkü burada onu canlı olarak kabul ettirebilecek bir duruma rastlayamazlar. Bu tür bir karmaşıklık ve anlaşmazlık içerisinde çocuklar bilgisayarın canlı olup olmadığını hiçbir şekilde kanıtlayamaz. Çocukların ellerindeki etkileşimsel ürünlerin hareketli olması da bu karmaşıklığı kanıtlayabilecek durumda değildir. Bilgisayarın bir tarafta konuşarak, çocukla oyun oynadığında bu oyunu kazanarak ve kesin bilgilere sahip olarak canlı varlığı işaret etmesi, diğer taraftan da canlı olmayan bir makine özellikleri göstermesi çocukları içinden çıkılamayacak bir karmaşanın içerisine sokar. Bu durum da bilgisayarın hem canlı hem de cansız olarak kabul edilmesine neden olur.

Yukarıda bilgisayarın canlı ya da cansız olmasının ayırt edilebilirliği açısından büyük bir karmaşıklığa ve belirsizliğe neden olan duruma benzer bir durum, bilgisayar ve insanın zihinsel özellikleri arasında bağlantı kurulmak istendiğinde de ortaya çıkar. Çünkü zihinsel özellikler de bu tür bir karmaşıklığa ve belirsizliğe dâhil olur. Bilgisayar zihnin nitelikleri bakımından insan varlığına hem benzer hem de benzemez. Normal koşullar altında bilgisayar canlı bir varlığa benzer olarak ifade edilecek durumda olmasına rağmen benzerlik göstermeyen olarak da ele alınır çünkü insanlarda bulunan şey insanları bilgisayardan ayıran şeydir. İnsanları kendilerine ait tek bir türle karakterize edebilecek şey bilgisayarın sahip olmadığı bir yaşam biçimi tarafından belirlenir (Turkle, 1984: 51, 70, 71). Bilgisayar ve insan arasındaki benzerlikler canlı ya da cansız olma, bir beyin gibi

işlev görme ya da beyninin olmaması, düşünebilen ya da düşünemeyen durumda olması, hafızasının, aklının, duygusunun ve algılamasının olup olmaması gibi ikilemler arasında gidip gelir.

1.1.6.2 Bilgisayarın Beyin Olarak İşlev Görmesi

Bilgisayar ve beyin arasında benzerlik ve işlevsellik açısından bağlantı kurulmak istendiğinde bilgisayarın insana ait organik beyne fiziksel olarak mı yoksa işlevsel olarak mı benzetilip benzetilmediğinin öncelikli olarak sorgulanması gerekir. Bunun sonrasında ise insana ait organik beynin bilgisayar olarak işlev görüp görmemesi bilgisayar ve beyin arasında kurulan bağlantı sırasında sorgulanması gereken bir başka durum olarak ortaya çıkar. Aşağıda da değinileceği gibi bilgisayar işlevsellik açısından hem makineyken hem de medyayken beyin olarak görülebilir. Bu bağlamda bilgisayarı beyin yapan ana birleşenlerden bazıları yapay dil, yapay zekâ, yapay iletişim, bellek, düşünce ve algı olarak sıralanabilir. Beynin işlevi bilgisayarın sahip olduğu özellikler bağlamında incelendiğinde bireysel beyinden kolektif bir beyine doğru evrilme söz konusudur. Bu evrilmeyi en iyi gösteren şey ise bilgisayarın medya makinesi olarak işlev görmesiyle bağlantılı olarak iletişim medyası olarak işlev görmeye başlamasıdır. Bu durumda sadece makine olan bilgisayarın beyin olarak görülmesi, makinenin içerisinde bulunan bir yapıyla sınırlandırılır ama medya olan bilgisayarın beyin olarak görülmesi dünya çapında bir yayılma gösterir.

Bilgisayar ve beyin arasındaki ilişkiye değinen Woolley (1994: 114) bu durumu Turing makinesi ile açıklar. Bu bağlamda bilgisayarı hesap makinesi olarak ele alan Turing'in bilgisayar ve beyin arasındaki ayırmadan kaynaklanan düşünceler ortaya attığına değinir. II. Dünya Savaşının sonuna doğru bir beyin inşa etmeyi amaçladığını dile getiren Turing'in mantar gibi bir görünüme sahip olan ve insan bedeninde organ olarak işlev gören beyin için söylenen mekanik bir durumu işaret etmediği aksine beynin zihinsel kavramıyla ilişkilendirilen belirli özelliklerini yerine getirebilecek olan bir makineden söz ettiği belirtilir. Turkle (1984: 354) da çalışmasında beynin bilgisayar olarak görülmesini beynin yapısının herhangi bir bilgisayar sisteminin yapısına benzemesi olarak görülmemesi gerektiğine dikkat çeker. Ama beynin modern dijital parçalara benzeyen içerikler uygulanırken kendi kendisini taklit ettiğinden bahseder. Beynin herhangi bir parçası dijital ya da analog olarak kopya edilmediğinde hiçbir zaman işlev göremez. Dolayısıyla bilgisayar tarafından üretilen aktörler beyindeki basit bir biçimden

kaynaklanır ve bu bağlamda herkes küçük programlı küçük bir bilgisayar olur ve herkes sadece tek bir düşünceyi bilir. Turkle'a (1999: 31) göre bilgisayarın makine olarak ele alınması durumu zihnin ve beynin de makine olarak ele alınmasına neden olur çünkü bu makine işaretleri adım adım takip eder ve sorular sorar. Bilgisayar bildiği her ayrıntıyı açıklama gereksinimi duymayan öğrenmede yetenekli bir makine olarak görülür. Ama bilgisayarın henüz beynin işlevsel olgunluğuna erişemediği düşünülür. Beyin olarak ele alınan bilgisayar canlı değildir ama etkileşimseldir, düşünmez ama düşünce evresine dâhil olur, eylemde bulunur, diğer bilgisayarları etkiler ve bilgi edinir. Turkle (1984: 343) bilgisayarın buna benzer yeteneklerinin sahip olduğu yazılım ve donanım çerçevesinde normal olarak ele alınabileceğinden ama insanlığı asıl endişelendiren durumun bilgisayarın programlanmamış bazı şeylerle de ilgileniyor olmasından kaynaklandığından bahseder. Bu durum bilgisayarın gerçekten insan beyninin zihinsel özelliklerine sahip olup olmadığı sorusunun sorulmasına neden olur ve bilimsel çalışmalarla da araştırılmaya devam edilir.

Makinenin beyin, beynin de makine olarak incelenmesi sürecine ek olarak Woolley (1994: 124) de küresel ağa bağlanarak iletişim medyası işlevi üstlenen bilgisayarın da beynin zihinsel özellikleri bağlamında ele alınabileceğini işaret eder. Zihnin kablolarla bağlı bir beyin içerisine oturtulması, bilgisayar içerisinde kendi kendisini yeniden üreten bir beynin özelliğini gösterir. Bu özelliğin oluşmasına zemin hazırlayan gelişme 60'lı ve 70'li yıllarda bilgisayarda zekâ bulmayı amaçlayan çalışmalardan kaynaklanır. 80'li yıllarda ise dünyayı saran telefon ve tele-bilgiişlem çağının ortaya çıkardığı ağ da bu özelliğin tam olarak uygulanmasına aracılık eder. Bu gelişmeden sonra sinir hücresi olarak adlandırılan ağ, biyolojik nöronlar gibi uyum sağlayan simüle edilmiş nöronlardan oluşur. Winkler (1997: 66) de bu sayede farklı duyuların elektronik olarak genişlediğinden ve evrenin etrafında kozmik hücre duvarlarının oluştuğundan bahseder. İnsana ait duyuların bu şekilde dışarı atılması, insanların faaliyetlerini bilinçli ya da bilinçsiz bir şekilde değiştiren ve canlı küre olarak adlandırılan durumu ortaya çıkartır. Bu durumda dünyanın kendisi bir bilgisayar yani aslında elektronik beyin (Alm. elektronisches Gehirn) olarak ortaya çıkar.

Bolz (1993a: 118-119) insan-makine arayüzünü (Alm. Schnittstelle Mensch-Maschine) en uygun şekilde sokan gelişmeyi beyin olarak ortaya çıkan elektronik ağların bilgisayarları ve sonrasında da insanları birbirilerine bağlayarak oluşturulan elektronik telepati (Alm. elektronische Telepathie) olarak adlandırır. Bu şekilde kurulan bir telepati yüz yüze (İng.

face to face) iletişimin ortadan kaldırılmasına zemin hazırlar. Tüm dünyayı saran evrensel ağa (Alm. Netzwerk) bağlı bilgisayar medyasıyla aktarımın ve yayılmanın sağlanması, hem evrensel hem de telepatik olarak aktarılan ve yayılan bir bilinç olarak görülür. Bilincin bu şekilde aktarılması ve yayılması teknik medyanın toplumları zihinsel olarak bağlaması ve bu bağlantıyı hızlandırması anlamına gelir. Bu şekilde gerçekleşen hızlandırılmış bağlantı eş zamanlı olarak da fark edilir. Bu aşamada makinenin beyne uyum sağlaması ve burada gerçekleşen durumların beyine uyarlanması söz konusudur. Merkezi sinir sisteminin ve bilgisayarın doğrudan bağlanması beynin veri akışını doğrudan yönetmek anlamına gelir. Bunu sağlayan araç ise biyoçip (İng. Biochip) olarak adlandırılır. Beyinden beyine iletişim kurmayı sağlayan organik (biyo-) bilgisayar (Alm. Biocomputer) beyne nakledilmiş bir iletişim organı olarak işlev görür. İnsan ve bilgisayarın bu şekilde benzer görevler üstlenmesi, organik ve organik olmayan arasındaki genel bir karışımdan kaynaklanan özel bir durum olarak değerlendirilir. Doğal olanın tekniğin içerisine dahil edilmesi durumu çip mimarisini (Alm. Chip-Architektur) otaya çıkartır. Bu çip sayesinde elektrot ve implantlarla arka bölgeye doğrudan uyarım gönderilir ve beyne doğrudan bir giriş gerçekleşir.

1.1.6.3 Düşünme Bağlamında Bilgisayarın İşlevi

Bilgisayar ve düşünce arasındaki ilişki öncelikle bilgisayarın düşünebilen makine ve medya olup olmadığının sorgulanmasıyla ortaya çıkartılır. Buna bağlı olarak bilgisayarın insanın nasıl düşünmesi gerektiğini etkileyen bir makine ve medya olup olmadığı da sorgulanması gereken durumlar arasında yer alır. Çünkü bilgisayar insanların bir makine gibi düşünmesini sağlayarak kültürü etkiler. Bu bağlamda bilgisayar ile yakın bir ilişki kurmak öncelikle evrene bir de onun penceresinden bakmak anlamına gelir ve böyle bir şey de bilgisayar gibi düşünerek gerçekleşir. Bilgisayar aynı zamanda insanı düşünmeye sevk eden bir makine ve medyadır. Bu durumda bilgisayarda bu işlemi gerçekten yapmak istiyor musunuz sorusuna çok sık rastlanır. Bu nedenle bilgisayar kullanıcılarını düşündürmeden eylemde bulunmak eğiliminde değildir.

Bilgisayar ve düşünme arasındaki bağlantıya değinen Winkler (1997: 81-82) bilgisayarın düşünce yeteneğine göre biçimlendirildiği ve düşünce yeteneğiyle doğrudan bir rekabet içerisine sokulduğu görüşündedir. Bolz (1994: 11-12) da bilgisayar ve düşünce arasındaki ilişkiyi bir tür soyutlama olarak görür. Bunu Turing makinesinde düşünmek ne anlama geliyor sorusunun hesaplamak ne anlama geliyor sorusuna indirgenmesiyle ilişkilendirir.

Bu durumda makine olarak görülen bilgisayar ortaya çıkmadan önce makinelerde somut olarak gerçekleşen teknik bir çalışmanın olduğuna işaret eder. Ama bilgisayarla ilgili evrensel bir programın yazılabilir olması bilgisayarı tekniğin somut durumundan uzaklaştırarak soyut bir evreye dâhil eder. Turing'in basit bir hesaplama makinesi olarak görülen algoritmik tabanda oluşturulan makinesi başka bir bağımsız makineyi de taklit eder. Basit kural evreleri ile çalışan bu makine, herhangi bir somut makinenin karmaşıklığını, evrensel makinedeki işlev biçiminin tarifi olarak görür. Bu makinede sayılarla yapılan işlemler, sayıların kendisinden ayırt edilemez. Bilgisayar bu açıdan incelendiğinde zihin için anlamlı bir metafor olarak görülür. Bu bağlamda bilgisayar düşünce bakımından hesaplama olarak, hesaplama bakımından da yazma olarak görülür. Hillis'e (1999: 11) göre de bilgisayar, fiziksel olarak ifade edilen düşüncenin soyut olarak işlenmesidir. Bu bağlamda bilgisayar insan gibi düşünen bir makine yaratarak ve kendi kendisini yeniden yaratarak kendisini makine olarak gösterir. Bilgisayar düşünceyi simüle eder ama mantığında soyut bir matematikle ilgili tahminde de bulunur.

İnsanın kendisi ve başka şeyler üzerine düşünebilmesi konuştuğu dilde sahip olduğu kelime hazinesi ile sınırlıdır. Bu durumda insan ilk olarak öğrendiği kelimeler çerçevesinde düşünür ve kelimeleri bilmediğinde ise düşündüğü şeyi ifade edemez çünkü düşündüğü bu şey kendisi için yeni bir şeydir. Buna bağlı olarak Turkle (1984: 14, 20, 338, 383-384, 386) da bilgisayar bir varlık olarak görüldüğünde, bilgisayarın sahip olduğu dilin jargonunun aynı zamanda düşüncesinin de jargonu olduğundan bahseder. Ona göre bilgisayar sınırlı ölçüde de olsa düşünme yeteneğine sahip olan bir makinedir çünkü bilgisayar dünyalarının göstergeleri, insanların düşünce göstergelerini inceler. Bilgisayar makinesi içerisindeki düşünce yeteneği, program olarak görülen düşünme yeteneğinin algılanmasından kaynaklanır. Böylece bu yetenek somut bir nesne içerisinde yani bilgisayarda canlandırılır. Betimleyici bir dilin hizmetinde olan bilgisayar, dili hizmet yapacak duruma aktarır. Bilgisayar felsefi düşünceyi günlük hayata aktararak düşünen-insanlı bir nesneye dönüşür. Özne ve program arasındaki benzerliklerin mantıklı bir şekilde kurulması, bilgisayarın insan düşüncesine benzetilmesine yol açar. Bilgisayarın makine için uygulanan böyle bir mantıktan oluşması, bilgisayarın insanlar tarafından düşünen bir varlık olarak görülmesine neden olur. Mantıksal ve çizgisel olan, kurallar tarafından kuşatılan bilgisayar düşüncenin bu türünü insanların arasında kuvvetlendirerek yayar ve böylece insan kültürü içerisindeki aracı bir aklın etki alanını genişletir. Bilgisayarla gerçekleştirilen düşüncenin simülasyonu hiçbir zaman düşüncenin

kendisi değildir çünkü bilgisayar tamamen anlamadığı kuralları takip eder. Bu bağlamda bir tarafta simüle edilen şey diğer tarafta da simüle edilemeyen şey bulunur. Buna rağmen simüle edilmiş düşüncenin düşünce olduğu onaylanır.

Bilgisayar ve düşünme arasındaki bağlantıyı kültür üretme açısından inceleyen Turkle'a (1984: 24-25,199) göre bilgisayar karşılaştırıldığı şeyleri etkileyebilme yeteneğine sahip olduğundan, bilgisayarın kültür üzerinde önemli bir etkisi vardır ve kültür bilgisayarın varlığından beslenerek büyür. Makineler düşünceleri etkiler ve düşünceler de insanları etkiler. İnsanın kopyası olan makinelerin yapılandırılmasıyla, bilgisayar insanı düşünen bir makine olarak ve kendisini de düşünen bir varlık olarak göstermeyi amaçlar. Bu bağlamda bilgisayar insanın düşüncesini özellikle de insanın kendi kendisiyle ilgili düşüncesini de değiştirir.

1.1.6.4 Bellek (Hafıza) Bağlamında Bilgisayarın İşlevi

İnsanoğlu her zaman ilk olarak doğadan öğrendiği her bilgiyi kaydedecek bir yer aramıştır yani kendisine has bir bellek (Alm. Gedächtnis) oluşturmak istemiştir. Bunu ilk olarak bulduğu herhangi bir fiziksel madde üzerine çizdiği resimlerle yapmıştır ama burada kaydettiği bilgiyi yanında taşıma konusunda her zaman sıkıntı çekmiştir. Kendisine has dilini konuşmaya başladığında ise öğrendiği bilgileri ancak bir başka kişiye sözlü olarak aktararak bir bellek oluşturmaya çalışmıştır. Bu şekilde oluşturulan bir belleğin ise taşınması kolay olmuştur ama aktarımında her zaman kayıplara rastlanmıştır. Bu durumda bellek oldukça canlıdır ama unutulmaya bağlı kaybolma tehlikesi vardır. Yıllar sonra konuşulan şeyin yazıya dökülecek duruma gelmesi belleğe kaydedilen bilginin kaybını önceki belleğe göre biraz daha azaltmıştır ama burada da fiziksel maddeden kaynaklanan nesnelere üzerinde kaydetme işlemi gerçekleştirildiği için bilgiler her zaman kaybolma tehlikesi içerisindeydi. Bu şekilde oluşturulan belleklerin tamamı bilgiyi fiziksel madde yardımıyla sınırlı bir şekilde somut olarak kaydetmiştir.

Bu gelişmelerden yıllar sonra ise bilgisayarın öncelikle kendisinin bir bellek olarak ortaya çıkması söz konusudur. Bellek olarak ele alınan bilgisayarın kendisi bilginin kaydedildiği yani yüklendiği yer olmuştur. Medya makinesi olarak ele alınan bilgisayar ise bilgiyi sınırlı bir şekilde (sahip olduğu bellek kapasitesi ölçüsünde) herhangi bir fiziksel maddeden kaynaklanan şeylerden bağımsız olarak soyut bir şekilde kaydetmiştir. Bu durumda bilgisayara kaydedilen bilgi artık fiziksel olarak yer kaplamaz. Burada oluşturulan bellek henüz bireysel bellektir (Alm. individuelles Gedächtnis) ama bu

bireysel bellek bilgisayarın küresel bir ağa bağlanmasıyla kolektif belleğe (Alm. kollektives Gedächtnis) dönüşür. Bu durumda ise veriler yine herhangi bir fiziksel maddeden bağımsız olarak soyut bir şekilde kaydedilir. Ama bilgiler burada sınırsız olarak kaydedilir.

Bellek ve bilgisayar arasındaki ilişkiye değinen Winkler (1997: 80-82) de bellek olarak ele alınan bilgisayar sayesinde belleğin dışsallaştırılmadığını yani dışa aktarılmadığını aksine içe aktarılmaya başladığını işaret eder. Birinci durumda doğal bellek dışarıdaki mekâna kolaylıkla kaydedilirken, ikinci durumda dil ve araç kullanımı ön plandadır. Burada kullanılan her dil ve kullanılan her araç insan belleğini kendi sınırlarından dışarı çıkararak sosyal bir organizmaya devreder. Bu durumda özel bir bellek makinesi olarak değerlendirilen bilgisayar da bilinçli bir şekilde oluşturulan yapıyla bireysel olarak desteklenen kolektif bellekten ortaya çıkar ve bireysel belleğin gelişimi olarak düşünülür. Bilgisayar bireysel belleğin bir ifadesi ya da simülasyonu olarak görülür.

Winkler (1997: 113) elektronik belleğin (Alm. elektronisches Gedächtnis) uygulamalarının bilginin elde edilmesini, kaydedilmesini, geliştirilmesini ve devam ettirilmesini sağladığından bahseder. Bu uygulamalar insanları da böyle bir evreyi tanımaya zorlar. Bu evre bellek sayesinde elde edilen nesnelere yani belleğin desteğini destekler. Bilgisayar donanımının ya da insan organizmasının desteklenmesi bu duruma örnek olarak gösterilir. Ama elde edilen bu nesnelere her tarafta dolaşır ve nesnelere bu şekilde dolaşımı medya yoluyla sağlanır. İnsan bedeni de dâhil olmak üzere bütün nesnelere bilgi evresinin medyası olarak bilinir. Bu evren elektronik bellekle sağlanan bir uygulama içerisinde ruh, zihin, kimlik, ben ya da özne gibi nesnelleştirilen bütün kavramlardan vazgeçer. İnsanlar kendilerini ağın düğüm noktası olarak görür ve bilgiler bu düğüm noktasının iplerinden madde ya da enerjiye dayalı olarak aktarılır yani akışta kalır. Bilgiler bu düğümlerin içerisinde yığılır, gelişir ve devam ettirilir ama bu düğümler bir şey değildir çünkü düğümlerinden yani oluşturdukları gerçek ilişkilerden çözülmüşlerdir ve geride de bir şey bırakmamışlardır.

Winkler (1997: 124-125) yukarıda açıkladığı duruma bağlı olarak bir şeylere kapısını kapatan kolektif belleğin yerine veri ağının (Alm. Datennetz) getirildiğinden bahseder. Veri evreni (Alm. Datenuniversum) kendi kendisiyle çelişkili olan böyle bir arzulanan yapının uzlaşmasının sözünü verir. Sembolik ve topolojik bir yapıya parçalanmış gerçeklik veri evreni içerisinde kendi kendisinin ikizini oluşturur. Veri evreninde gerçeklik sembolik ve topolojik bir yapıya parçalanır. Yeni bir kozmosu temsil eden bir veri

bankasında, yazı masalarının her birini ağa açık tutmak mümkündür. Buradaki bir şeyler gizli tutulmaz, dışlanmaz, bu şeylerle ilgilenilmez ve bu şeylerin biçimi bozulmaz. Veri bankası toplumsal bir topolojinin sembolik bir eşdeğerini oluşturur, karmaşıklştırır ve yayar. Bu noktada toplumsal karmaşıklık artar ve adres kodun uyumuyla tepki gösterir. Winkler (1997: 128-129) maddi bir çöküşten kaçınan bilgisayara kaydedilen verilerin yazının aksine sürekli hareket halinde olduğunu işaret eder. Veri bankalarının sürekli olarak güncellenmesi ve makine tarafından okunan, rastgele birçok bağlama dâhil edilen, dâhil edildiği yeni bir bağlam içerisinde bir kere kullanılan ve sınırsız olarak kaydedilen verilerin hareketli olması, eski bilgilerin sürekli olarak elenmesini ve bunların yeni bilgilerle yer değiştirmesini sağlar. Veri bankalarına kaydedilen her şey ikili bir varlık olarak ortaya çıkar. Veri bankalarının içerisinde geçmiş zaman ve gelecek zamanla ilgili en ufak bir şey bilmeyen ve sadece şimdiki zamanın amacına kulak veren radikal zamana bağlanmış bir yapı kurulur. Geçmiş ve gelecek zamana dayanan bellek arşivden oluşur, şimdiki zamana dayanan bellek ise söylemden oluşur. Veri evreni arşiv ve söylem arasında tamamen kararsız davranır. Her ikisi de radikalleştirilmiş olarak görünür ve izolasyon içerisinde birbirlerine karşı hızlanır. Veri oluşumları bir taraftan sürümlerin ve değişkenlerin bitmek bilmeyen akışı içerisinde yol alırken, diğer tarafta önemli veriler makinelerin neslinin değiştirilmesi ya da zorla yaptırılan kabaca toplama eylemine kurban gider.

Winkler (1997: 132-134) bilgisayarın her zaman her şeyi kendiliğinden kaydettiği için isteyip istememe gibi bir tercih yapılamadığına değinir. Bilgisayar silmek eyleminden tiksindir. Bu nedenle de bilgisayar her zaman “X”i gerçekten silmek istiyor musunuz sorusunu sorar çünkü bilgisayar veri kaybını bir tür sistem skandalı olarak görür. Veri silmeye karşı gelen şey bilgisayarın kendisine özgü mantığından kaynaklanır. Bu bağlamda silmek insanın isteğe bağlı bir müdahalesi olarak görülür. Silmek, veri evreninin temelinde bulunan ütopyaya ait olan verilerin sürekli akışını durdurur. Kolektif bellek ile bellek ve unutmak arasındaki kutup birleştirilir. Belleğe sahip olan bilgisayar ne unuttur ne de hatırlar. Oyun alanını sürekli olarak açık tutmak, bilgilerin fazla yüklenmesinden kurtulmak ve verilerin insanlar tarafından esnekleştirilmesi unutmaya özgü bir yetenektir. Bolz (1993a: 224) da burada bulunan yığınlar dolusu nesnenin ya çok iyi unutulduğunu ya da bunların görmezden gelindiğine değinir. Bilgisayar sayesinde bilgi sağlamak teknik olarak mükemmelleşmiştir ve bu sayede bir zamanlar bir yerde

sabit bir şekilde duran geçmişini insanlara kolayca aktarır. Bu bağlamda zaman kaybı bilgisayar tarafından zaman kazanmak olarak adlandırılır.

1.1.6.5 Zekâ Bağlamında Bilgisayarın İşlevi

İnsanın sahip olduğu zekâ ve bilgisayarın sahip olduğu zekâ arasındaki ilişkinin ele alındığı bu bölümde öncelikle bilgisayarın kendisi bir zekâ olarak ortaya çıkar. İnsan geçmişten günümüze kadar sahip olduğu zekâyı her zaman biçimlendirdiği şeyler üzerinde göstermiştir. Buna bilgisayarın icat edilmesi de dâhildir. Ama bilgisayarın icat edildiği günden itibaren insan artık kendi zekâsıyla rekabet edebilecek başka bir zekânın ortaya çıkmasına şahit olur. Her ne kadar bilgisayar insan zekâsının bir ürünü olsa bile diğer makinelerle karşılaştırıldığında insan zekâsını kendi egemenliği altına alabilen tek makine olarak düşünülebilir. Bu durumda insanın zekâsının yarattığı şeye hükmedemeyecek duruma gelme olasılığı oldukça yüksektir. Bilgisayar bu bağlamda diğer makineler gibi yönlendirilen değil de yönlendiren olur. İnsan zekâsını kolaylıkla simüle edebilen bilgisayar iletişim medyası olarak ağa bağlandığında ise sahip olduğu bu zekânın ölçüsünü bir üst aşamaya taşır. Bu durumda da ağın kendisi bir zekâ olarak ortaya çıkar.

Krämer'e (1997: 85-86) göre zekânın güçlendirilmesi bilgisayarın icadından daha eskidir. İnsan her zaman belleğini ve sonuç çıkarmasını duysal olarak algılanan bir medya içerisinde canlandırmak için düşüncesini gösterge teknikleriyle desteklemektedir. Bunun üzerine insan zekâsının etki derecesi giderek daha da kuvvetlenir. Hesaplama algoritmalarının ve hesaplamaların bulunmasıyla da sembolik makineler (Alm. symbolische Maschinen) ortaya çıkar. Zihinsel çalışmanın çoğu alanları için sembol manipülasyonuna başvurulur. Bilgisayar zeki gösterge kullanımlarını fiziksel olarak gerçekleştirir ve otomatikleştirir. Bu durumda bilgisayar yapay zekâ (Alm. künstliche Intelligenz) ile gizemli bir biçime bürünür. Burada yapay zekâ söyleminde işlemsel sembol kullanımının öznelerarası uygulaması bireylerin zihinsel dünyasına tekrardan yansıtılır. Biçimsellik (Alm. Formalität) yapay sembol sistemlerinin ve olası açıklama biçimlerinin bir özelliğidir. Açıklama sisteminin özelliği açıklanana aktarılır. Düşüncenin kendisi biçimsel bir evre olarak tasarlanır. Biçimlerin bu şekilde zihinselleştirilmesini (Alm. Metallisierung) Alan Turing başlatır. Burada biçimsel sembol sistemler hesaplama sırasında sadece kâğıt üzerinde değil bilgisayarın kafasında da gerçekleşir. Hesaplama işlemi olarak ele alınan düşünce zihinsel bir temsil olur. Zihnin bu şekilde

biçimlendirilmesi ise yapay zekâyla biçimin zihinselleştirilmesine neden olur. Bu bağlamda dijital bilgisayar bireysel bilişin (Alm. Kognition) nesnelleştirilmesi olarak görülür. Burada tekrardan gözden geçirme değil de güçlendirme söz konusudur. Biliş artık zihinsel sembol üreticisi değildir aksine sinirsel (nöron) olayların biçimlendirilmesidir. Sembolü işleyen ve alt sembollere yönelen yapay zekâ tinsel bakış açısına bağlıdır. Burada insanın davranışsal ve fiziksel yapısına benzeyen bir teknik vardır. Zeki makine düşüncesi insanlar tarafından acayip bir durum gibi hissedilmiştir. Yapay zekâ insanın kendi imgesinin tüketildiği tarihin içerisine dâhil olur. Bu durum Darwin'den başlamıştır ve Freud üzerinden yapay zekâyı geçmiştir. Burada bilgisayarın zeki bir makine olduğu düşüncesinin ürkütücü olmaması gerektiği ifade edilir. Burada acayip olarak ele alınan şey aletin verileri ışık hızında işlemesi, dönüştürmesi ve neredeyse sınırsız bir şekilde toplamasıdır. Bunların hepsi duyuşsal olarak ayırım yapma yeteneğinin eşliğinde bulunur. Tahrik edicilik burada alışılmamıştan (Alm. fremdartig) kaynaklanır. Bilgisayarın insanın düşüncesindeki ve davranışındaki örneği ve ölçüsü olmayan her şeyi yapması tekniğin yapısal başka türlü olduğunu (Alm. Andersartigkeit) yapay zekânın mitosuyla aşar. Teknik bedenini yapay olarak genişlemesi, protezle kuvvetlenmesi, insana ait duyu, hareket ve düşünce organlarının hafiflemesi ve yenilenmesi olarak yorumlanır. Böylece insan ve teknik işlevsel eşdeğerin (Alm. Äquivalenz) çift kutuplu şemasını oluşturur.

Turkle (1984: 66, 70, 326-327, 330) da bilgisayarın bireyin zekâsını temsil ettiğini ve geliştirdiğini düşünür. Bilgisayarın bilince kendiliğinden sahip olamaması durumunu temelinde bulunan başka türlülikle (Alm. Andersartigkeit) ilişkilendirir. Yapay zekânın gelişimi ise bilgisayarın bilincini karar verme sırasında genel geçer bir ölçüte dönüştürür. Bilgisayarın zeki olarak görülmesi de bu duruma bağlanır. Ayrıca bilgisayarın zeki olması onun canlı varlık olarak ele alınmasını gerektirdiğinden de bahsedilir. Turkle bu bağlamda Turing'in zeki makinenin ne anlama geldiğini ve makinenin zeki olarak tanımlanıp tanımlanmayacağı ile ilgili soruları cevaplamaya çalıştığından bahseder. Turing bu sorulara soyut cevap vermek yerine, kendisi tarafından geliştirilen bir yöntem olan ve Turing testi (Alm. Turing-Test) olarak adlandırılan bir deney yapmayı planlamıştır. Deney kapsamında içerisinde iki tane terminal bulunan bir mekâna girilmiştir. Bu terminallerden birisi bilgisayara bağlanmıştır, diğeri ise başka bir mekânda bulunan insana bağlanmıştır. Her iki terminale de rastgele sorular, iddialar ve azarlamalar yönlendirilmiştir. Bu deneydeki asıl amaç hangi terminalin bilgisayara, hangisinin insana

bağlı olduğunu bulmaktır. Bu deneyde doğru karar verme konusunda, insanın terminallere yardımcı olmaya çalıştığı ortaya çıkmıştır. İnsan burada bilgisayarı yanıltmak için kasıtlı olarak mekanik bir şekilde davranmamıştır. Makine ise tabii ki kendisini bu şekilde sınırlandıramamıştır. Bilgisayara sayıları toplama komutu verildiğinde, belki de bir insan kadar fazla zamana gereksinim duyar ya da makine tıpkı insanın baskısı altında olduğu gibi hata yapar. Belki de makine bunu yaptığında kandıramaz. Turing-oyununun kuralları, makinenin insanı olabildiğince iyi simüle etmesi gerektiğini gösterir. Hangisinin insan hangisinin makine olduğu ile ilgili ayırım yapılamadığında, Turing uyguladığı testin sonucunda makinenin zeki olabileceğini iddia eder. Turing testi yapay zekâ araştırmacıları ve felsefecileri arasında da tartışma konusu olarak ele alınır çünkü yapay zekâ kültürü Turing testinin ölçütlerini kabul eder. Bu bağlamda zekânın mükemmel simülasyonu zekâ olarak görülür.

Woolley (1994: 88, 108, 124-125) de bilgisayarı yapay zekâ üretmede kullanmayı amaçlayanların ilk olarak zayıf yapay zekâdan (Alm. schwache künstliche Intelligenz), ikinci olarak da kuvvetli yapay zekâdan (Alm. starke künstliche Intelligenz) söz ettiklerine işaret eder. Kuvvetli yapay zekâyı imkân veren olay, zayıf yapay zekânın küçük eşiklerinin zekâ için kabul edilebilir olmasıdır. Ama daha sonra kuvvetli yapay zekâ ve zayıf yapay zekâ arasındaki ayrımı ortadan kaldırmak için çalışmalar yapılmıştır. Bunu yaparken de bu iki zekânın bir derecenin son noktasını gerçekten belirtip belirtmediği sorgulanır. Zayıf yapay zekâ, bilgisayarın zekâyı gereksinim duyan davranışları taklit edebileceğini iddia eder ama bu iddia tamamıyla kuvvetli yapay zekânın konusudur. Bilgisayarın zekâyı simüle edip etmemesi durumu böyle bir ayırım için oldukça uygundur. Bu tür bir uygunluk ise verilerin zihin ya da zekâ üretip üretmemesine ve bunların mekanik olup olmamasına bağlıdır. Yapay zekâyı karşı gerçekleştirilen bir saldırıda zayıf yapay zekâdan değil de aksine mücadele gücü daha yüksek olan kuvvetli yapay zekâdan söz edilir çünkü bu saldırı yapay zekânın kuvvetli biçimine karşı geliştirilir. Bütün bu gelişmeler ışığında evrenin (Alm. Universum) bilgisayar olarak düşünülmesi, zamana egemen olan bir metaforu işaret eder. Bu metafor kendisini insana her zaman zorla kabul ettirir ve bir oyun olarak görülür. Bu durumda evrenin basite indirgenmesi durumu ortaya çıkar çünkü evren oynadığı metaforik oyun içerisinde oldukça fazla zayıf yönleri sahiptir. Bu oyun, kazananı ve kaybedeni olan bir oyun değildir. Bu oyun herhangi biri tarafından oynanır ve bu oyunların hiçbiri herhangi bir akımdan da bağımsız değildir. Her akım kendisinden önce gelen tarafından belirlenir.

Bütün bu durumlar göz önüne alındığında evrenin oyununun metaforik bir güce sahip olduğu ortaya çıkar. Bu bağlamda bilgisayarın evren olarak görülmesi yapay zekânın meydan okuması olarak yorumlanır.

Turing testinin insan zihnini kara kutu olarak gördüğüne değinen Bolz (1994: 12, 14-15) burada sadece giriş ve çıkışların gözlemlenebileceğine dikkat çeker. İnsan, bilinci diğer insanların egemenliğine sunduğunda, bunu yapar. Günlük hayatın sorunsuz bir şekilde geçmesi Turing testinin unutulduğunu düşündürtebilir ama sokakta rastlanan kara kutuya zekâ ile yatırım yapıldığında Turing testinin her zaman uygulanabileceğine inanılır. Bu durumun oldukça düzenli gerçekleştiğine de değinilir. Çünkü insan zihni kara kutu olduğunda, zekânın metaforik tanımının verilebileceği düşünülür. Bu bağlamda bilgisayar insan zihni için uzun zamandır akla uygun bir metafor olarak görülmüştür. Burada düşünme hesaplama anlamına gelir ve hesaplama anlamına gelen biliş ise dijital sembollerle ele alınır. Algoritmalar mantıksal dünyayı cümle bilgisine dayanan işlemlerle tanımlar. Burada problemlerin tamamı seri aramalarla çözülebilir. Gelişmekte olan yapay zekânın dünyası ise oldukça farklıdır. Bağlantı burada alt-sembolik ağlardaki işlem için kullanılır. Burada anlam sistem durumunun işlevi olarak açıklanır. Kaydetme burada teker teker ya da adrese yönelik belleklere yapılmaz aksine ağlara yapılır. Bu ağın içerisindeki bütün düzenlemeler bağlantılardan oluşan kaosun arka planında ortaya çıkan ve gelişmekte olan niteliklerdir. Böylece bağlantılı makinelerin alt-sembolik ağı içerisinde beyindeki yayına uygunluk vardır yani sinir hücrelerinin rastgele ateşlendirilmesine uygundur. Böylece zekâ paralellikten ve bağlantıdan oluşan zuhur olarak ele alınır. Ama bununla insan zihni ile ilgili soru donanım koşullarına yönelir. Buna uygun olarak Neumann sonrası çağın bilgisayarı sembolik mantığa ve tek anlamlı algoritmalara değil de istatistiğin ve deneyin esasına yani öğrenmeye yönelir. Bu durumda zekânın ne olduğu öğrenilmek istenirse bunu kullanan uzmanlar ve yazılımlar üzerinde çalışılmaz aksine artık öğrenen bir çocuk üzerinde çalışılır. Çizgisel olmayan ağdaki birleşenler birbirine dinamik olarak bağlanır. Burada kendisine has evrenin sabitleştirilmesi olarak kendi kendisini organize eden bir evre gerçekleşir. Bu noktada kaos araştırması çekicilik ile yer değiştirir. Kendisine has bir karmaşıklık içerisinde bu şekilde gelişmekte olan sistemler kendi altyapısından bağımsızdır. Bu da ontolojik bir belirsizliğe neden olur.

1.1.7 Sembolik Makine Olarak Bilgisayar

Bilgisayar diğer makinelerde olduğu gibi geleneksel bağlamda sadece mekanik bir makine olarak ele alınmaz çünkü bilgisayar öncelikle yazılım ve donanımın birlikte ortaya çıkardığı bir makinedir. Bilgisayar donanım tarafından bakıldığında birkaç mekanik parçanın bir araya gelmesiyle oluşturulur ama aslında bilgisayarı diğer makinelerden farklı yapan şey yazılım temelinde oluşturulan makine olmasıdır. Bu durumda bilgisayar bir tarafta mekanik bir makine olarak görülürken, diğer tarafta farklı işaretlerle yazılabilen bir makine (yazılım) olarak görülür.

Mende (1998: 17-18) de fiziksel doğayı değiştiren geleneksel alet ve makinelerin aksine bilgisayarın fiziksel doğayı değiştirmedini düşünür. Bilgisayarda sadece anlamlı bir şekilde yorumlanabilen göstergeler söz konusudur. Bu durumda bilgisayar makineden farklı olarak ele alınır. Geleneksel makineler birden bire gerçekleşen hareket geçişlerini maddi olarak yapılandırır. Bilgisayarın teknolojik çekirdeği ise fiziksel hareket geçişlerini temsil edebilen biçimselleştirilmiş sembolik sistemlerin dönüşümünde bulunur. Makinenin icraları tamamen sabit bir şekilde birleştirilirken, bilgisayar sıkı ve gevşek bir şekilde birleştirilen geçişlerden kaynaklan bir karışım olarak ele alınır. Bilgisayarın uyumlu yapısı dilsel olarak programlamanın kendine haslığından ve temsilin farklı düzlemleri arasındaki sıçramalardan oluşur.

Krämer (1988: 2-3, 171, 180) de bu bağlamda sembolik makine olarak bilgisayarı iki farklı şekilde değerlendirir. Birincisinde sembolik makine gerçek olarak değil de sembolik olarak ele alınır. Bu bağlamda sembolik makine belirli fiziksel, mekanik ve elektronik etki biçimi olan, belirli mekân ve zamanda bulunan bir alet olarak ele alınmaz çünkü sembolik makine yazılımlar aracılığıyla sadece kâğıt üzerinde vardır. Krämer ikincisinde ise sembolik makineyi sembol sıralarının dönüşümü olarak ele alır ve sembolik makinenin durumlarını sembol düzenlemelerinin sırasıyla açıklar. Burada başlangıçtaki düzenleme aranan sondaki düzenlemeye semboller tarafından sürekli olarak aktarılır. Bu durumda etkili problem çözme yöntemlerinin gerçekleştirilmesi için ortaya konan kurallar her zaman bilgisayar programı olarak ele alınır.

Mende'ye (1998: 17-18) göre de sembolik makine olarak ele alınan bilgisayar, yazılımın düzeniyle ilgilenir. Bilgisayar birleşenleri ile tanımlanmak istendiğinde, yazılımın nasıl sınıflandırılacağı sorusu her zaman açık kalır. Yazılım bugün ise bilgi tekniğinin daha önemli bir bölümü olarak görülür. Bu durumda bilgisayar sadece kullanılabilir olarak sınıflandırılmaz. Sembolik makine olarak ele alınan bilgisayar, sembolik olan yazılımı

kapsar. Bu durumda bilgisayarın sembolik makine olarak tanımlanması ve bu tanımlama sırasında yazılımla ilişkilendirilmesi oldukça anlamlıdır. Böyle bir ilişkinin kurulması aslında yazılım ve donanımın mantıksal olarak birbirine eşdeğer olmasından kaynaklanır. Donanım ve yazılımın mantıksal olarak eşdeğerde görülmesi durumunda yazılım tarafından uygulanan herhangi bir işlem doğrudan donanıma aktarılır. Herhangi bir emir de donanım tarafından uygulanır ve aynı zamanda yazılım içerisinde de simüle edilir. Mende'ye göre bilgisayar, giriş sinyallerinin çıkış sinyallerine dönüştüğü bir donanımdır. Burada semboller kurallara göre dönüşüm geçirir ve aynı zamanda da sembol üretir. Sabit kurallara göre işleyen semboller, sembollerin üretimine dönüşür ve bu durum bilgi sistemi tanımlamasında ortaya çıkar. Bilgi sistemi bilgileri kaydeder, işler, tekrardan kaydeder ve tekrardan kaybeder. Burada semboller ve bilgiler eş anlamlı olarak kullanılır. Semboller, sembolik makineyi yönlendirme işlevini üstlenir ve aynı zamanda teknik sistemin davranışını da belirler.

Sembolik makine yukarıdaki gibi geleneksel alet ve makinelerle karşılaştırıldığında gerçekliği, mekânı, zamanı, bedeni ve özneyi çözülmeye uğrattığı ortaya çıkar. Bu tür çözülmeye dikkat çeken Winkler (1997: 274-275) de insan gibi tekniğin de her zaman dili yani sembolik düzeni işaret ettiğini ifade eder. Bilgisayar tarafından üretilen gösterge zincirleri sembolik olanı ve sembolik olan içerisindeki sözlü belirlemeleri yeniden tanımlar. Bu sayede insan ve makine arasındaki ortak temeli yeniden yapılandırmak ve insanın üstesinden makineyle gelmek amaçlanır. Yukarıda bahsedilen çözülmelerin nedeni aslında Winkler'e göre sembolik olanın kökeninin olmaması ve ontolojik olarak sabitlenememesidir. Bu durumda farklı ilişkiler kendi içerisinde sürekli olarak ötelenir ve sembolik olan kendi içerisinde dinlenemediği için sürekli olarak ileriye doğru gider. Winkler'in bahsettiklerini onaylar nitelikte bulunan Tholen (1994: 128-129) da nesnesi olmayan sembolik düzeni, kendi kökeninden ayrılmış bir alanı yani sürekli olarak değişmekte olan yeri işaret eder. Sembolik düzen kendisiyle olan ilişki içerisinde sürekli olarak ötelendiğinden, kendi içerisinde var olan bir durum olarak ortaya çıkmaz. Sembolik düzenin içerisi boşluğun hüküm sürdüğü bir yerdir ve boş alan burada sembolik düzenin X nesnesi olarak kendi kendisinden kaçır. Yapısal bir ötelemeden kaynaklanan bu boşluk, olumsuz bir durumun olumsuz bir varlığı değildir aksine problemlili olanın olumlu varlığıdır. Burada bahsi geçen boşluk insanın antropolojik sonunun geldiği anlamına gelmez aksine insanın yeri topolojik olarak sabitlenir.

Winkler (1997: 275-276) bilgisayarın da sürekli olarak ötelenen konu üzerinde düşündüğünü ifade eder. Bilgisayarın gösterge zinciri 0 ve 1 ile belirlenir. 0 ve 1 yokluğun ve varlığın değişmesiyle açıklanır. Bu nedenle makine ve insan arasındaki asıl ilişki işaretlerin anlam belirleyen oyunu olarak görülür. Burada mekânın olmaması ve mekân takasının söz konusu olması anlamın reddedilmesine takılıp kalmaz. Antropolojik yanılmasıyla uzaklaşan insan tamamen insan içerisinde bulunur. Vitalizmin (dirimselcilik) ve mekanizmin diğer tarafında, sibernetik içinden çıkılması zor bir aracılık görevi üstlenir. Gösterge sırasının 0 ve 1 ile ifade edilmesi durumu varlığın ve yokluğun anlamı olmadan işlev görür. Bu durumda göstergenin birleşimini geçerli kılan yenilik göstergelerin hiçbir şey ifade etmeyen anlamı değildir aksine bir araya gelmiş olmalarından doğan salınım (Alm. Oszillation) ve ifadedir. Dolayısıyla değişen salınım varlığın ve yokluğun bir araya gelmesini düzenlediğinden, varlığın ve yokluğun içerisindeki anlam ve sonuç ortadan kalkar. Buna bağlı olarak ne var olana ne de yok olana salınım verilmez aksine eklenir. Bu durum olmayanın olana olan uzaklığı olarak kabul edilir ve sürekli sallantıda durur. Makine içerisindeki sembolik düzenin var olmayan yapısı, kendi kendisini canlandırır ve bu noktada zamansal modülasyon devreye böyle olarak sokulur. Varlık ve yokluk, 0 ve 1 içerisinde herhangi bir şekilde takas edilebilir. Bu sayede sadece var olan her şeyin temsil edileceğini değil de göstergenin olası topolojisini de işaret eder. Makinenin içerisindeki gösterge açık ve kapalılıkla kendisinden önce giden ve sembolik olanın temelinde bulunan karşıtı gibi aynı düzen tarafından ifade edilen şeydir. Modern makinenin sembolik olan dünyası, gerçeklikle olan bağını kopardığından hiçbir zaman gerçeğe yapışıp kalmaz aksine olası birleşimle ötelenen yerleri ifade eder. Sembolik makine içerisinde var olmayan yapının canlandırılıp canlandırılmaması algılama ve dilin genel bir varsayımı olarak görülür.

Tholen (1994: 130-132) sembolik dünya ve makine dünyası arasındaki fikir birliğinden herhangi bir model üretilememesinin sonucu olarak sembolik makinenin özneyi merkezinden ettiğini gösterir. Böyle bir şey insan aktivitesinin çözüme uğratılması ve bilinçten bağımsız olarak gerçekleşen bir durum değildir aksine bu şey kendisini mekân takası olarak görür. Bu nedenle gerçek ve sembolik olan arasındaki ilişki sürekli ötelenir. Şaşırtıcı bir keşif olarak görülen sibernetik, insanı merkezinden eder ve kurallardan oluşan daire içerisindeki makinenin sonsuz program halkasına yerleştirir. Burada dili yeniden bulur ve otomatik olanın şanslı durumundan bahseder. Böyle bir otomatik fırsat, tekrarın amaçsız zamanı olarak görülen dil ve makine oyunlarını sürekli olarak bağlar ve

ayırır. Antropolojiden uzaklaşan bir gelişme sibernetiğin olasılığına dayanır ve doğa biliminin karşısında durur. Buradaki mekânlar boş mekân olarak ortaya çıkar. Bu tür boş mekânlar girilebilen ya da girilemeyen yerlerdir. Burada var olmayanla eşdeğerde olan bir varoluş söz konusudur. Buna bağlı olarak doğadaki tesadüfün rastlantısal olması ya da hesaplanması kastedilmez aksine kendi kendisiyle bir araya gelmenin arzulan ve beklenen fırsatından bahsedilir. Burada garantisi olmayan bir görüşmeyle gerçekleşen belirsiz bir ilişki söz konusudur. Böyle bir durum gerçeklik idealinin içerisine gizlenir. Gerçekliğin anlamı burada değişmeden kalır ve sürekli olarak yerinde tekrar eder. Böyle bir durumda burada olması ya da olmaması aynıdır. Bu durum sembolik olanın aracılığı olmadan düşünülemez ve ifade edilemez. Sembolik olanın hiçbir zaman gerçek olanla yapışık olmaması, ötelenen mekânların olasılığa dayalı birleşimiyle açıklanır. Bu noktada insanla çift bir şekilde yani merkezinden edilen bir yaralanma olarak ilgilenilir. Sembolik olan gerçeği cümle bilgisine bağladığında kendi kendisini yükseltir. Böyle bir cümle bilgisi işlevsel gösterge ve makine dünyası olarak ortaya çıkar, anlamsız ve otomatikleştirilen bir şekilde insanın ötesinde çift bir düzene yönelir. Varlık ve yokluğun, giriş ve çıkışların birleşimi makine tarafından eksi ve artıdan oluşturulan gerçekliğin dizgesine indirgenir. Bu durum insan ve makinenin bununla kurduğu ilişkiye benzer bir şekilde farklılık gösterir. Bunların ikisinin arasında bir hiçlik oluşur ve sembolik olanın düzeni bunu sürekli olarak vurgular. Hiçliği talep eden biçimsel makineler, gerçeği yargılayarak devamlılık üretir. Gerçeklik içerisinde açıkça saklanmak anlaşılabilir bir şey olacağından, varlık ve yokluk oyununda da saklanılmaz. İnsanlar sembolik olanın hiçliğinden başka bir şeyi talep etmez çünkü biçimsel makineler her geçen gün biraz daha mükemmelleşerek ortaya çıkar ve devamlılık kazanır. Bu durum da arzu edilen şeyde ısrar edilmesine neden olur. Her şey olmak ya da olmamakla, ortaya çıkan ya da çıkmayan şey arasında yapılan seçimle, eksi ve artı çiftiyle sonuçlanır. Bu durumlarda yokluk gibi varlık da olası varlık ya da yokluğu çağırır. Bu durumda özne hem kendisini varoluşa dönüştürür hem de kendisini varoluşun üzerinde kurulan var olmamaya borçlu sayar. Bu ya da bu şey olmazsa bunlar daha sonra herhangi bir yokluktan üretilemez. Ama her zaman yokluğun sorumlusu olarak kalacaktır. Bu durum sadece buna müdahale eden herhangi bir gerçeklikten ayrılan tesadüfün, şansların, oyunların ve savaşın içgüdülerinde oluşmaz. Burada önemli olan durum boş yer olarak bir arada olmanın belirlenmesi için olası olmayan bir buluşmanın beklenmesidir. Bu noktada var olmayan ilk kayıp tekrar bulunduğu yerde kaybedilir ve buna bağlı olarak da arzulayan öznenin kazandığı

gösterilir. Varlık ve yokluk, 0 ve 1 yansıtılmadan asimetrik olarak ifade edilir. Bu durum dijital makinenin üç haneli sayısında yeniden ortaya çıkar ya da kaybolur ve bu ifade bu iki durumun çapraz bir şekilde birleşiminden oluşur. Bu duruma sebep olan şey makinenin böyle olarak ortaya çıkmasından kaynaklanır. 0 ve 1 ele alındığında sonrasında gelecek şeyler mutlaka olacaktır. 0 ve 1'in bağımsızlığı kendi kendisini üreten durumun bir sonucudur. Aynı zamanda da varlığın ve yokluğun birleşiminin sembolik olarak üretilmesidir. Bu şekilde gerçekleşen üretim her zaman üç kolonu ele alan mantıksal bir eklenti ya da üründür. Bu durumda 0 ve 1, 1 sonucunu verecektir. Başka bir şekilde ifade etmek gerekirse, üç haneli durum makinenin yapısı için temel bir ölçüt olarak görülür. Burada arzulayan özne var olan ya da var olmayanın olasılıksız olasılığı ile karşılaşır. Buna bağlı olarak ortaya çıkan biyolojik uçurum, yabancılaşan bir eksiklik olarak ortaya çıkar ve ayrıca sürekli kayıp olarak tekrarlanır ve ötelenir. İnsanı neşelendiren bu durum orada olmaya devam etme oyunu olarak betimlenir ve ayrıca göstergelerin dünyalarını düzenleyen varlık ve yokluğun çaprazlama durumuna da kanıt olarak gösterilir. Ortaya çıkmak ve kaybolmak sürekli olarak değişir. Buradan kaynaklanan hiçlik de sonsuz bir makineye benzer.

Sembolik makine olarak ele alınan bilgisayar ile ilgili yukarıda bahsedilen görüşler dikkatle incelendiğinde, sembolik makinenin fiziksel (maddi) gerçeklikle yapacak bir şeyinin olmaması mekândan, zamandan, somut referansa sahip olan nesne ve öznenin yani somut bedenden bağımsız olarak hareket etmesine neden olur. Sembolik makinenin programlama temelinde hizmet görmesi madde kaynaklı her şeyden kendisini soyutlamasına neden olur. Bu süreçte eklemeye, tekrara ve ötelemeye maruz kalınır. Ayrıca sembolik makine varlık ve yokluk arasında ikisine de anlam veremediğinden dolayı ikisini de destekleyemeyecek oyunlar kurar. Dolayısıyla gerçeklik, mekân, zaman, beden ve kimlik açısından her şeyi boş bir mekâna yani sonu gelmeyen bir hiçliğe sürükleyen sonsuz sembolik makine sanal durumların yansıtılmasını da bu noktada üretmeye başlar. Sembolik makine hiçbir şeye anlam vermez ve anlam burada çok fazla belirleyici bir rol üstlenmez. Burada sadece bir şeylerin birbirine eklenmesiyle salınım oluşur. Her şey sağından, solundan, yukarıdan ve aşağıdan herhangi bir kaynağa bağlı olmadan sürekli sallantıda durur ve bu durum uzay boşluğundaki nesnelere benzetilir. Sembolik makinenin sanal yansımaları da şu şekilde oluşur: girilebilen ya da girilmeyen mekânın durumu sanal alanı işaret eder, var olmayanla eşdeğerde olan varoluş sanal bedeni ve kimliği işaret eder, bulunduğu yerde olmak ya da olmamak da sanal gerçekliği

işaret eder. Bu bağlamda olasılık ya da olasılıksız olan arasında net bir ayrım yapılamadığında ortaya çıkan durum her zaman mümkün olmayan bir olasılıktır. Mümkün olmayan olasılık yani iki karşıt kavram, birbirini ortadan kaldırarak ortaya bir hiçlik çıkarır ve bu hiçlik biçimlendirilebilen sembolik makinenin sanallaşmasıyla birlikte sembolik makinenin insanlar tarafından arzulanan bir makine olmasına neden olur. Bu durumda her şey kendisiyle yok edilir yani kayıplar tekrardan kaybedilir ve buna bağlı olarak bir şeyler de sürekli ortaya çıkar ve sürekli tekrardan kaybolur.

1.1.8 Çoklu Makine ve Çoklu Medyadan, Evrensel Makine ve Evrensel Medyaya Doğru Evrilen Bilgisayar

Hesaplama makinesi (Alm. Rechner) olarak kullanılan bilgisayar sadece bir makineyi içerisine dâhil eder ve bu durumda bilgisayar sadece tek bir makine olarak işlev görür. Daha sonra bilgisayar, medya makinesi (Alm. maschinelles Medium) olarak işlev görmeye başlar ve bu durumda bilgisayar hem makine hem de medya işlevini eş zamanlı olarak üstlenir ve medya makinelerinin ve bu makinelerin kullandığı nesnelere tamamını simüle etmeye (Alm. simulieren) başlar. Böylece bilgisayar çoklu makine (İng. multiple machine) ve çoklu medya (Alm. Multimedium) işlevi üstlenmeye başlar. Bu durum bilgisayarı hem diğer makine ve medyalardan farklılaştırır hem de bilgisayarın kendi içerisinde bir bütünlük oluşturmasını sağlar. Bu nedenle bilgisayarın çoklu makine ve çoklu medya işlevi üstlenmesi yeni medya (Alm. Neue Medien) olarak görülen bilgisayarı geleneksel medyadan ayıran bir durumdur.

Medya makinesi olarak çoklu makine işlevi gören, işlemede, kaydetmede ve aktarmada eş zamanlı olarak kullanılan, görsel ve işitsel (tiyatro, film ve televizyondan farklı) olarak eş zamanlı olarak algılanan bilgisayar ilk önce çevrimdışı olarak hizmet eder. Medya makineleri dijital kodlamayla oluşturulan programlar sayesinde bilgisayarın içerisine soyut olarak aktarılır. Bu aktarımın somut tarafını ise bilgisayara takılan çeşitli donanımlar gösterir. Ama buna rağmen fiziksel olarak var olan somut medya makinelerinin bilgisayar içerisinde dijital kodlamayla oluşturulan programlar sayesinde soyut dönüşümü söz konusudur. Çünkü bu şekilde oluşturulan medya makinelerinin hiçbiri herhangi bir fiziksel mekânda yer kaplamaz aksine dijital ortamda bit/bite olarak bulunur. Bilgisayarın çoklu makine olarak işlev görmesini sağlayan medya makineleri yazı yazma makinesi, resim yapma makinesi (çizim, tasarım vb.), sahip olduğu kamera ve ekran donanımı sayesinde fotoğraf çekme ve fotoğraf gösterme makinesi, film izleme

ve film çekme makinesi, müzik dinleme ve müzik üretme makinesi (ses kaydetme), video izleme ve video üretme makinesi olarak sıralanabilir.

Medya makinesi olarak çoklu işlev üstlenen bilgisayar küresel boyutta hizmet veren bir ağa yani internete bağlanmasıyla mektup, telgraf, telefon, faks, radyo ve televizyon gibi bilgi aktarımında kullanılan haberleşme medyalarını da çevrimiçi olarak simüle etmeye başlar. Bu medyaların her biri internet ortamında soyut bir dönüşüm geçirir ve böylece fiziksel maddeyi temel alan birleşenlerinden uzaklaşır. Bilgisayarın ağa bağlanması aynı zamanda daha önce yukarıda sıralanan medya makinelerinin her birinin ağa aktarılmasına da yardımcı olur. Böylece medya makineleri çevrimiçi ortamda bir üst aşamada işlev görmeye başlar. Çevrimiçi ortamda resim yapılabilir, fotoğraf çekilebilir ya da gösterilebilir, film izlenebilir ya da çekilebilir, müzik dinlenebilir ya da üretilebilir, video izlenebilir ya da üretilebilir. Kısacası özellikle de basın ve yayın medyalarına ait makinelerin ve bunlar tarafından ortaya çıkartılan ürünlerin her birinin ağa bağlı bilgisayar yardımıyla çevrimiçi ortamda simüle edilmesi söz konusudur. Çevrimdışı ortamda medya makineleri olarak çoklu işlev üstlenen bilgisayar üretim ve tüketim aşamasında bireysel olarak kullanırken, bunların çevrimiçi ortama aktarılması işbirliğine dayanan bir üretim ve tüketim aşamasında gerçekleştiğinden herkes tarafından kullanılması söz konusudur.

Rammert'e (1999: 38-39) göre de bilgisayar eş zamanlı olarak hem makine hem de medyadır. Bilgisayar makine olarak ele alındığında tıpkı geleneksel makinelerde olduğu gibi dönüşüm geçirir. Bu durumda veri yapıları, fiziksel durumları temsil eder. Medya olarak bilgisayar da Rammert'e göre gösterge yapılarını gösterir, değiştirmeden kopya eder ve yayımlar. Bilgisayar diğer medyalardan farklı olarak gösterge yapılarını eş zamanlı olarak işler, okur, medyal olarak farklı bir şekilde gösterir, sözlü ya da hareketlendirilmiş imge olarak sunar. Rammert bilgisayarın makine olarak ele alındığı ilk özelliği medya makinesi ile açıklar, bilgisayarın ele alındığı ikinci özelliği ise çoklu medya ile açıklar. Rammert medya olarak ele alınan bilgisayarın gün geçtikçe içerisine farklı durumları da aldığına değinir. Bu bağlamda bilgisayarla insan ve makine arayüzü olarak ilgilenildiğini ifade eder. Bilgisayar burada doğrudan manipüle edebilen bir araç olarak görülür. Araç olarak incelenen şey aslında bir arayüzdür. Birey bu arayüzde kendisini değişik şekillerde temsil eder, olaya doğrudan dâhil olur ve diğerlerinin katılabildiği olayları temsil eder. Arayüz, olaylar için ortaklaşa dağıtılmış bir bağlam sunar. Burada birey ve program bölümleri bir temsilci olarak ortaya çıkar. Pencerele,

fareler ve yazı masaları böyle bir trendi gösterir. Bunlar bilgisayarı bir tiyatro ve araca dayanan bir medya olarak gösterir. Veri yapıları kompakt disklere sıkıştırıldığı ve geleneksel olarak dolaşımda tutulduğu sürece, medyal olarak sunulan imkânlar sınırlandırılmış olur. Bu durumda bilgisayar bütün iletişim medyalarını simüle etme yeteneğini ilk olarak ağın içerisinde geliştirir. Burada bilgisayar kendisini evrensel medyaya (Alm. Universalmedium) dönüştürür. Bu durumda bilgisayar teleks, faks ve elektronik posta olarak işlev görür.

Winkler (1997: 59) Friedrich Kittler'in de bilgisayarı evrensel medya (Alm. universelles Medium) olarak gördüğünü ifade eder. Kaydetme ve aktarma medyalarının her ikisi de temel bir bağlam içerisinde ortaya çıkar ve burada bilgi makinelerinin hepsi simüle edilebilir. Bu noktada evrensel çevrilebilirliğin teknik ütopyası yeni medyanın bütünleşmesine aktarılır. Dijital kodla temel bir alfabe bulunduğu ve yeni temel bir bağlamda kaydetme ve bilgi medyalarının tamamı ortaya çıktığında, sentez bir oluşum ortaya çıkar. Bu oluşum yeni medyanın hem özelliğini hem de geleneksel medya önündeki ayrıcalığını gösterir.

Hillis'e göre (1999: 11) de bilgisayar makine olarak ele alındığında ortaya çıkan tespitlerden biri de bilgisayarın çoklu makine olarak işlev görmesidir. Bilgisayarın çoklu makine olması hem evrensel hem de hibrit özellikleri taşıdığı bir belirtisi olarak görülür. Bilgisayar daha önceki kullanımında olduğu gibi tek bir makine olma işlevini kaybetmiştir çünkü bilgisayarın içerisinde artık birden fazla makine bulunur. Daha önce geçerli olan bütün kullanımlar bilgisayar içerisinde emilir ve yer değiştirir. Hillis, Alan Mathison Turing'in makinesini çoklu makine bağlamında ele alır ve bu makineyi birkaç farklı makineyi kapsayan hibrit ve evrensel makine (İng. universal machine) olarak görür. Hibrit ve evrensel makinenin ölçütü ise hepsi olmaktır (İng. to be all things). Burada elektro manyetik simülasyon kavramlaştırılır. Dijital temsiller kültürel statüyü hepsi olma durumu ile eşitler ve referanslarından daha büyük olur çünkü evrensel olarak kodlanmış standartları ima eder. Bu durumda kendisini yüce bir gösteri olarak sunan evrensel makine ortaya çıkar ve aslında bu sayede zamansız bir evrensellik oluşur. Dotzler (1994: 57) de Turing'in makinesinin evrensel olması için sonsuz zaman ve sınırsız kaydetme kapasitesine gereksinim duyduğunu ifade eder ve buna bağlı olarak da bu makinenin yüzey ve mekân eylemde bulunarak içine alması gerektiğini düşünür. Bu durumun tek boyutlu bir kâğıtla aynı olduğu düşünülür. Makine kendi tarafından temizlenen mekânın zaman eksenini boyunca işlev görür. Winkler (1997: 58-59) de Alan Turing'in ilk

zamanlarda kaleme aldığı yazılara geri dönerek bilgisayarın gerçekten evrensel makine (Alm. universale Maschine) olabileceğini düşünür. Bu bağlamda Turing evrensellik iddiasını teknik olarak çevrilebilirlik düzlemiyle sınırlandırırken ve sadece ayrı makineleri, evrensel makine üzerinde simüle etmek isterken, gösterge de makine ve sembolik sistemlere aktarılır ve temel bir sınırlandırmadan bağımsız hareket eder.

Winkler (1997: 57-58, 76, 323) artık ses, kelime ve imge olarak ayrıştırılmayan yeni bir temel alfabeyle göre oluşturulan dijital kodun parçalanmış medyaların tamamını teknik olarak birbirine bağladığından bahseder. Bu durumda evrensel olarak kullanılabilen bir makine olarak görülen bilgisayar bütün medyaları kendi içerisine dâhil eder ve onlarla kendisini özdeşleştirir. Böylece Winkler bilgisayarı örnek bir meta medya (Alm. Metamedium) olarak görür. Meta medya olarak ele alınan bilgisayar geleneksel medyaları içerisine almaya başlar. Burada geleneksel medyaların tarihsel rolleri gerçekleştirilmez ve ayrıca buldukları yerler de garanti edilemez. Burada yeni medya olarak görülen bilgisayarın bütünleyici bir özelliğinin olduğuna ve bu nedenle bilgisayarın zorunlu bir şekilde tekil medya (Alm. partikulares Medium) olması gerektiğine değinilir. Ama bilgisayar birbiriyle rekabet eden farklı medyalardan biri olduğu için ve bu farklı medyalar yetenek ve medya kuralları içerisinde farklılık gösterdiği için bilgisayarın bütünleyici olduğunun iddia edilemeyeceğinden de bahsedilir. Bu durumun sonucu olarak yeni medyanın, diğer medyalarla her zaman rekabet içerisinde olduğu ortaya çıkartılır. Winkler'e göre yeni medyanın tekilliğini yadsıması gerekir ve kendisini meta medya olarak sunması gerekir. Böylece bilgisayarın savunma özelliği ortaya çıkmaz. Çünkü başka güce karşı etkili olmasının ve hakkını aramasının doğrudan geliştiği mekân, bütünleştirme sırasında savunulanın (Alm. Abgewehrten) elinden alınır. Bilgisayar meta medya olarak yalnız kalır. Böylelikle de savunulan, nesnesiz kalmaktadır.

Yeni medyanın dünyaya özel bir şekilde girilmesine imkân sağladığını ifade eden Seel (1998: 256-264) bu bağlamda yeni medyayı kapsamlı bilgisayar (Alm. umfassender Computer) olarak adlandırır. Ayrıca yeni medyanın farklı medyaların çeşitliliğini sunan kapsamlı bilgisayarla temsil edildiğini düşünür. Kapsamlı bilgisayar radyo, televizyon ve video aletinin işlevini yerine getirir, birden fazla CD-sürücüsü vardır ve internete bağlanır. Böylece kapsamlı bilgisayarla elektronik posta gönderilebilir, faks çekilebilir ve telefon edilebilir. Ayrıca istenildiğinde kullanıcı, arkadaşını ekranda görebilir. Kapsamlı bilgisayar bazen de bir şeye uyan alet (Alm. konvergentes Gerät) olarak görülür. Bu

şekilde uyumlu bir aletle oyunlar oynanabilir, banka işleri halledilebilir, teknik dosyalar yönlendirilebilir, gazete, dergi gibi basın yayın organlarının tasarımı yapılabilir. Kapsamlı bilgisayarın kapsamlı bir televizyon koltuğuna bağlanmak olarak da düşünülebileceği ifade edilir. Böylece kapsamlı bilgisayar aracılığıyla farklı yayıncılar ve hizmetler tarafından sunulan sanal mekânlara da girilebilir.

Seel (1998: 256-264) bu bağlamda medyayı dört bölümde sınıflandırır. Bunların birincisi doğal ve doğal olmayan medyalar, ikincisi vazgeçilen ve vazgeçilmeyen medyalar, üçüncüsü algılama, olay ve anlatım medyaları, dördüncüsü ise iç ve dış medyalardır. Doğal ve doğal olmayan medyalar bağlamında ışık doğal bir medya olarak ele alınır. Bugün ise ışık gibi bir doğal medya yapay bir eşdeğere sahiptir. Kapsamlı bilgisayar dünyayı elde eden ayrımlar için ışığın açığı ya da koyusu gibi doğadan kaynaklanan bir eşdeğer değildir aksine kapsamlı bilgisayar yapay olarak ortaya çıkar ve buna bağlı olarak da doğal olmayan bir medya olarak görülür. Vazgeçilen ve vazgeçilmeyen medyalar bağlamında neredeyse hiçbir şey göremeyen birisine göre ışık, vazgeçilebilen bir medyadır. Görerek yönünü bulmaya çalışan birisi için de ışık vazgeçilmez bir medyadır. Kapsamlı bilgisayar ise belirli medyaların devrimsel ya da tarihsel olarak nasıl bir kariyer elde ettiğini gösterir. 50'li yıllarda televizyon gereksiz bir lüks olarak görülürdü. Bugün ise kapsamlı bilgisayar vazgeçilmez medya olarak görülür. Birey bugün veya yarın bilgisayar kullanımında mantıksal olarak karar verse bile modern toplum uzun zamandır kapsamlı bilgisayardan vazgeçemez. Bu bağlamda kapsamlı bilgisayar giderek daha fazla vazgeçilmez bir medya olur. Algılama, olay ve anlatım medyaları bağlamında ışık algılamanın medyası olur, para olay medyası olur, insan eylemlerinde yapılandırıcı bir rol oynayan dil ise anlatım medyası olur. Kapsamlı bilgisayar ise olay medyasından ve anlatım medyasından daha az bir algılama medyası değildir. Dış ve iç medyalar bağlamında da diğer medyaların sahip olduğu becerileri içerisine dâhil edebilen ya da bunları kendi içerisinde bulundurabilen medyalar iç medya olarak adlandırılır. Bunların olmadığı yer ise dış medya olarak adlandırılır. Bu durumda para dış medyadır. Paranın medyasında hiçbir şey betimlenemez, kopya edilemez, parmakla dokunulamaz ya da ses çıkartamaz. Kapsamlı bilgisayar ise olağanüstü bir şekilde iç medya olarak görülür. Kapsamlı bilgisayarın kullanımı sırasında bir şeyler okunabilir ve yazılabilir, sözlü olarak iletişim kurulabilir, imgeler ve filmler üretilebilir ya da algılanabilir, müzik üretilebilir ve algılanabilir, daha birçok şey de yapılabilir. Kapsamlı bilgisayarı temellendiren asıl ayırım 0 ve 1 değeriyle işleyen ve olası değerlerin tamamının üretiminde kullanılan çok küçük

bir koddur. Kapsamlı bilgisayar dilin, yazının, sesin ve imgenin medyasını aynı ölçüde ve eş zamanlı olarak harekete geçirir. Bu durumda kapsamlı bilgisayar imge üretir, ses üretir ve metni bir bütün içerisinde işler. Kapsamlı bilgisayarın teknik olarak işlem gördüğü ayrımlar imgeye, dile, sese ve mekâna ait ayrımların kurulduğu ve birbirine dönüştürüldüğü cümle bilgisine göre oluşturulan basit bir ayrıma dayandığı için kapsamlı bilgisayar her geçen gün daha da farklı olabilir. Bu farklar herhangi başka bir medya olarak her zaman hazır hale getirilir. Ayrıca bilgisayar, farklı medyaları ekleyip çıkarmaz. Bilgisayar metinleri, imgeleri, sesleri ya da makineye dayanan işlemleri ve buna benzer dijital yöntemleri üretir. Bilgisayar dünyanın görsel, imgesel, akustik ve dilsel algısını öyle kuvvetli bir şekilde dönüştürür ki bu medyanın kullanıcı ve kuramcıları da böyle bir etki altında ortaya çıkar. Burada tamamen kaybolmuş bir dünya ortaya çıkar ve bunun yanı sıra da başka bir dünya ortaya çıkar.

Seel (1998: 256-264) medya ile ilgili yaptığı bu sınıflandırmanın sonucu olarak bütünleştirilmiş bilgisayarı (Alm. integrierter Computer) doğal olmayan, tarihsel ve kültürel olarak vazgeçilmez bir iç medya olarak görür. Böyle bir durum çoklu medya özelliklerini de kuvvetlendirir. Kullanım sırasında farklı medyaları bir araya getiren ve dünyayla karşılaşmanın farklı biçimini oluşturan çoklu medya ortaya çıkar. Kapsamlı bilgisayarla eşi benzeri olmayan uzaklığa, değişime, algının ve iletişimin eşi benzeri görülmeyen dönüşümüne yaklaşılar. Bütünleştirilmiş bilgisayar aynı zamanda bireyin içerisinde olmadığı durumlara giriş imkânı sağlar. Bu durumda algıda ve iletişimde bedensel olarak bir yere bağlı olma söz konusu değildir. Medyal deneyim burada bedensel olarak ulaşılabilen dünyanın içerisinde bedensel olarak ulaşılamayan dünyanın deneyimine dönüşür. Bu bağlamda kapsamlı bilgisayarla elde edilen gerçeklik bedensel olarak ulaşılamayan durumları yani geliştirilmiş bir gerçekliği gösterir. Böylece bedensel olarak varlığın dışında bulunma durumu 20. yüzyılın sonlarına doğru insanın günlük temel durumuna dönüşür. Bütünleştirilmiş bilgisayar aracılığıyla dünyayla medya olarak karşılaşılır. Burada durumları oldukça değişken olan olayların karmaşık ve kontrol edilemez bir çeşitliliği söz konusudur. Bütüncül elektronik medyanın kullanıcısı imgenin, sesin, konuşmanın ve metinlerin hangi statüye sahip olduğunu bilemez. Ayrıca teknik olarak deneyimlenen gerçek durumların değişik bir şekilde verilip verilmediğini, canlı aktarım ya da kayıt olup olmadığını, bütün ya da kısaltılmış bir kayıt olup olmadığını, düzmece bir durumun söz konusu olup olmadığını, kurgunun bilgisayar simülasyonunda mı yoksa gerçek sahnede mi üretilip üretilmediğini, duyduğu kelimelerin gerçek iletişim

sırasında mı konuşulduğu yoksa teknik olarak mı bir araya getirildiğini, okuduğu metinlerin yazar tarafından mı yoksa hipermetne dayalı bir şekilde mi kaleme alınıp alınmadığını bilemez.

Seel (1998: 256-264) kapsamlı bilgisayarın kullanıldığında ontolojik bir belirsizliğin ortaya çıktığını ifade eder. Kapsamlı bilgisayar hoparlörden ve ekrandan kaynaklanan varlık için hiçbir zaman belirli değildir. Çeşitlilik açık imge ve sesten nesnelere, olayların ve durumların değiştirilerek verildiği biçimlere uzanır. Kapsamlı bilgisayar bir medyadır ve bu medya somut ya da simüle edilmiş gerçeklikleri üreten ve dış gerçekliği kendi içerisine dâhil eden medyalar arasında yapılan bölümlenmeden uzaklaşır. Bu durumda her ikisi de bir olayda birleşir. Yeni medyanın kullanılmasıyla üretilen dünyanın nesnelere ve olayların bağımsız olduğu eski gerçeklikle yapacağı çok az bir şeyi vardır. Gerçek durum, sanal medyal durum karşısında ağırlığını giderek daha da kaybeder. Medyanın bu tarafında yer alan gerçek durum medyal bir şema içerisinde daha fazla algılanır. Böylece gerçekliğin kaybolması da kaçınılmaz olur. Gerçeklik, gerçek bir şekilde medyal olarak elde edilen şeyden bağımsız olarak ortadan kaybolur. Gerçeklik, aykırı bir bölüm değildir aksine dünyanın medyal olarak elde edilmesinin bir ürünüdür.

İnsanın bulunduğu ortamda verimli bir şekilde kullanıma açık olan bilgisayarı, özel bir nesne olarak gören Seel (1998: 256-264) bu bağlamda kapsamlı bilgisayarın içerisine girildiğinde, onun başarılı bir bedensel yönlendirmeyi de beraberinde getirdiğini ifade eder. Böylece medyal olarak simüle edilen mekân bir mekânmiş gibi ortadan kaldırılır. Mekân algısı ve mekân yönlendirmesi simüle edilmiş bir mekânda öğrenilemez. İletişim ekranda ya da sanal alandaki biçimleriyle para sosyal bir etkileşimde değil de sadece gerçek karşıtıyla gerçekleştirilen takasta öğrenilir ve denenir. Sanal karşıtıyla gerçekleştirilen etkileşim gerçek karşıtıyla bir arayüz oluşturur ve bu sayede de gerçek ve sanal karşıt arasındaki temel ayrımının bilgisi varsayılır. Bedensel olarak kapalı ve dijital olarak açık gerçeklik arasındaki fark kapsamlı bilgisayar tarafından yok edilir ve bu tür bir kayıp ortaya çıkan bu durumu imge medyası olarak gösterir. Kapsamlı bilgisayarın imge medyası, imge medyası olmadığı için bütün içerisindekinin gerçek anlayışı üzerinde hâkimiyet kurar. İmge hem gerçeğin hem de imgelerin gösterdiği nesnelere arasındaki ayrımın kaybolmasıyla kendi kendisini kaybettiği için, kapsamlı bilgisayarın imge medyası gerçekliğin kaybolmasına hiçbir şekilde katkıda bulunmaz.

1.1.9 Medya, İletişim Medyası ve Yapay İletişim Ağı Olarak Bilgisayar

Bilgisayar farklı program ve donanımlar temelinde oluşturulan ve simüle edilen farklı makine ve medyaların birbiriyle kurduğu ilişkinin daha doğrusu iletişimin ürünü olarak ortaya çıkan bir makine ve medyadır. Bilgisayar yapay dile özgü biçimsel yazıyla oluşturulan programlardan oluştuğu için bilgisayarın kendisi aslında bir iletişim evresidir. Daha sonra bilgisayar küresel boyutta hizmet eden bir ağa yani internete bağlanır ve böylece iletişimin en kapsamlı medyası olarak ortaya çıkar. İnsanlar dünya çapında hizmet veren bir ağa bağlanan bilgisayar sayesinde yerel kökenlerinden sıyrılarak dolayısıyla da belirli bir mesafeyi aşarak dünyadaki diğer bütün insanlarla tek bir tıkla rahat bir şekilde iletişim kurar. Bilgisayarın iletişim medyası olarak görülmesi böyle bir küresel ağdan kaynaklanır. İletişim medyası olan bilgisayar sayesinde elektronik posta gönderilir, video bağlantılı görüşmeler yapılır, topluluk içerisinde bulunulur ve burada bir şeyler paylaşılır.

İletişimden oluşan ve iletişimin aracı olan bilgisayar ile ilgili bu bölümde cevaplandırılması gereken soruların başında bilgisayarın neden medya olarak görüldüğü, bilgisayarın medya olarak tanımlamasının nasıl yapıldığı, bilgisayarı iletişim medyası ve yapay iletişim ağı yapan özelliklerin neler olduğu gelir. İletişimden bahsedildiğinde ilk akla gelen şey gönderen, alıcı ve mesajdır (haber). Buna göre bu üç kavramın bilgisayarın iletişimsel olarak kullanılması sırasında nasıl bir dönüşüm geçirdiğinin de sorgulanması gerekir.

Winkler (2004: 203-213) bilgisayarın neden medya olarak görüldüğünü on beş farklı neden ile açıklar. Winkler bilgisayarın diğer bilgisayarlara kablo ile bağlandığı durumda bilgisayarı medya olarak görür. Winkler'in bu tespitinin arkasında iletişim modeli bulunur çünkü iletişim günlük dilde kullanılan medya kavramının merkezini oluşturur. Medya bilimlerinin bütün bölümleri, basın-yayın bilimi ve gazete bilimi iletişim bilimi (Alm. Kommunikationswissenschaft) etiketi altına girer. Konuşmanın durumu daha doğrusu varlığın konuşması medya ve tele-iletişim evrelerine uzanır. Telefon ağı ve telgraf coğrafik mekânın aşılmasına yardımcı olur. Kitap, gazete, radyo ve televizyon iletişimin karşılıklı etkileşiminden vazgeçmek ister. Ama yine de iletişim temel model olarak kalır. İletişim üretici bir takas, savaş felaketi için barışçıl bir alternatif ve ekonomik takastan farklı olarak kendisini çıkar ilişkilerinden serbest bırakan evre olarak çağrışında bulunur. Bilgisayar ise iletişimin dostane evresine kablolarla bağlanarak dâhil olur. Bilgisayarın büyük bilgisayardan yazı masasında durabilen küçük bilgisayara kadar

geçen süre içerisinde tek başına bir makine olması, bilgisayarın medya olmadan önceki tarihi olarak görülür.

İletişim temelde insana bağlıdır ve bu tespitten yola çıkan Winkler (2004: 203-213) bilgisayarı insanların iletişimine hizmet ettiği ölçüde medya olarak görür. Bilgisayar bu bağlamda daha önce de değinildiği gibi sohbet etmeye ve elektronik posta göndermeye, insanların gerçek dünyada kendisini hiçbir zaman göstermeyen MUDs (İng. Multi User Dungeon) ve MOOs'da (İng. Master of Orion) bir araya gelmesine ve daha sonra gerçek dünyada da gerçekleşecek olan aşk gibi ağdaki farklı ilişkilere imkân sağlar. Buna benzer bir durum ortak çalışma için de geçerlidir. İletişim buralarda dostane bir mesele olarak görülür.

Bilgisayarın insanlarla değil de teknikle önemli bir bağlantı kurduğunu düşünen Winkler (2004: 203-213) bilgisayarı makinelerin iletişimine izin verdiği için medya olarak görür. Burada insana özgü iletişim makineler ile yer değiştirir. Bu durumda bilgisayar, mesajları insanlara değil de diğer makinelere yönlendirir. Programlar makineler tarafından işlenen ve işlenmeye de devam eden metinler olarak ele alınır. Veriler evrendeki banka hesapları arasında elden ele dolaşır. Bu durum göstergelerin makine tarafından okunabildiği gerçeğini yansıtır. İnternet arama motorları da anahtar kelime aramak için doğal dile ait metinler hazırlar. Buradan yazı kavramının tamamının işlevsel yazıya yani bilgisayarın işlediği yazıya dönüştüğü sonucu ortaya çıkar. İletişimin görüldüğü yerde makineler insanların yerine geçmeye hazırdır. İnsana ait diller de dünyanın içine girmekte yeteneksiz olduğunu kanıtlamıştır ve insana ait iletişim kendisini Babil kulesinde sonsuza kadar çoğalan evre olarak gösterir ve kendisini bununla kanıtlar. Bilgisayar sayesinde de insanların her geçen gün biraz daha küçük bir sosyal gruba dönüştüğü bir dünya oluşur. İnsanın burada konulan mesafeye kahramanca ve ironik olarak katlandığı görülür.

Winkler (2004: 203-213) bilgisayarı imgeleri ve sesleri işlediği için medya olarak görür. Medya olarak ele alınan bilgisayarla ilgili böyle bir yargı 90'lı yılların başında popüler olmaya başlamıştır. Bilgisayar soyut sayıların, verilerin ve algoritmaların uzun süren tarihinden sonra medyanın duyularla dolu evresine ulaşır. Bu noktada çoklu medyadan bahsedilir ve böyle bir gelişmede renkli pencere ikonları ve konuşan ataçlar insanları mutlu eder. World Wide Web'in gelişmiş grafiksel yüzeylerine yatırım yapılır. Burada görsel ve işitsel ait olan evren medya kavramı için örnek olarak gösterilir. Yaklaşık elli yıl kadar medya ve görsel işitsel medya eşdeğerde tutulur. Bu nedenle bilgisayarlarda yasal bir gelişim sürekliliğinin olması şaşırtıcı değildir.

Winkler'e (2004: 203-213) göre bilgisayarı görsel ve işitsel olandan ayıran şey, yüzeylerin algoritmalarla üretilmesidir. Görsel ve işitsel medyalar bu yüzeyleri medya tarihinde ve imge düşmanı metafizik-felsefi gelenekle yaşanan bir gerilimde oldukça ciddiye almıştır. Şimdi ise yüzey tekrardan semptom yüzeyine geriler. Bilgisayarın kendisi imgelerle çok küçük bir başlangıç yapar. İmgeler bir yayımlama biçimidir. Bilgisayar da hareket etmez ve kullanıcı tarafından değerlendirilmeyi bekler. Bu durum bilgisayarın kullanımında zirveye ulaşmak için anti-hümanist bir görüşü sahiplendiği anlamına da gelmez.

Her şeye rağmen bilgisayarda çoklu medya düşüncesinin oldukça etkili olduğuna dikkat çeken Winkler (2004: 203-213) bilgisayarı diğer bütün medyaları kendisine çektiği ve onlarla yer değiştirdiği için medya olarak görür. Bilgisayar farklı medya formatlarını 0 ve 1'den oluşan yatay ve dikey hatlar sistemine dâhil edecek durumdadır. Medyalar her geçen gün dijitalleşir. Bunun üzerine geri çekilen analog medya formatları da medya tarihindeki yerini alır. Dijitalin evreninde de medya kırılmalarına rastlanır. Bu durumda ortak bir temelde yapılan kodlamaya rağmen her şey diğerleriyle ne uyum içerisindedir ne de hesaplanabilecek durumdadır. Medya alanları için yüksek performansa sahip çok farklı algoritmalar hizmet eder. Sayıların imparatorluğunda gerçekleştirilen yer değiştirmeler mükemmel bir şekilde işlev görür. İmge tanıma alanındaki algoritmalar çok az gelişmiştir. Yapay zekâ her zaman doğal dilin biçimlendirilmesi ile ilgili tasarım sözü verir ama bunu çözüme ulaştırmamıştır. Ayrıca dijital olana çevirme beraberinde önemli müdahaleler, değişimler ve kayıplar getirir. Burada basit bir çözümlenmeden söz edilemez. Analog madde dijital olarak kodlandığında, bunlar genellikle pragmatik nedenli olur. Dijitalin analog medya yerine kullanıldığı yerde, kodlama değeri de bununla birlikte yansıtılır.

Winkler (2004: 203-213) bilgisayarı evrensel sembolik bir makine olarak ele alındığı için medya olarak görür. Bu durumu Turing'in 1950 yılında karara bağladığı bilgisayar evrenseldir görüşü ile ilişkilendirir. Böylece bilgisayar diğer bağımsız medyaların tamamını simüle edebilir ve makineler sembolik makineye yükseltilir. Bağımsız evreler sembolik olanın imparatorluğunda olduğu gibi makinelerin imparatorluğunda da ayrıcalıklı bir durum olarak gösterilir. Makinelerde bu durum ötesi olmayan bir maddedir. Analog sembolik sistemlerde ise dijitalin teslim olması gereken analogun sonu gelmeyen devamlılığıdır. Simülasyon, simüle edilenle hiçbir zaman kolayca yer değiştiremez. Simülasyon temsilin, temsili gösterge kullanımının ve çevirinin bir biçimi olarak

açıklanır. Bununla birlikte bütün problemler referansa, göstergelerin geçerliliğine ve gösterilenle olan farka dönüşür. Böylece dijital olanın temiz evreni tekrardan kirlenir. Uykusundan silkinerek uyandırılmak istenen dünya tekrardan arka kapıdan bir giriş sağlar ve bu kapıdan evrensel makinenin evrenselliğiyle geçilir. Bilgisayar soyutlanan şeyi kendi bölgesinden sahneler ve temelinde bulunan medya işlevlerini genelleştirir.

Bilgisayarı bilgileri kaydettiği, aktardığı ve işlediği için bir medya olarak ele alan Winkler (2004: 203-213) bu noktada tele-iletişim aktarımını kabul eder. Kaydetme sistemi olarak ele alınan medyalar da bilgiyi kaydeder, işler, değiştirir, sınırlandırır, değerlendirir ve açık bir şekilde özetleme imkânı elde eder. Medya evrelerinin tamamında bilginin söz konusu olduğu model kabul edilir. Bu modelin kendisi bilgisayarın deneyiminden türetilir. Aynı zamanda böyle bir model, gerçek dünyadaki karmaşık evreleri mekanik olayların ortak paydasına dönüştüren bir metafor olarak da görülür. Medya kavramı ağırlığını kaybeder ve medyanın asıl problemi ve becerileri medyanın tanımından çıkartılır.

Winkler (2004: 203-213) bilgisayarı insana ait belleği dışarıya taşıdığı (Alm. externalisieren) ve öznelerarası mekâna ulaştırdığı için medya olarak ele alır. Burada merkezde duran şey bellek yani kaydetme işlevidir. İnsana ait bellek ya da beyine benzer olan şeyden popüler bir düşünce olarak bahsedilir. İnsan belleği ve mekanik bellekler eş değerde tutulur. Bu durum da dışarıya aktarma olarak ele alınır ve dışarıya aktarma popüler teknik modellerin çoğu için belirleyici bir rol üstlenir. İnsana ait sinir sistemi, evreni kuşatan medya sisteminin kablolarına aktarılır. Burada insan merkezde bulunur. Teknik ne bütün bir çevre olarak ne de tekniğin iç bir mantığı olarak incelenir. Aksine teknik, kültürün karmaşık düşüncesinde bireyler için yönlendirme mekânı ve ticaret makinesi olarak ortaya konur. Böylece dışarıya aktarma metaforunun burada az da olsa yardımcı olduğu görülür.

Bilgisayar Winkler (2004: 203-213) tarafından iletişim maddesine yani göstergelerin maddesiz durumuna katıldığı için bir medya olarak görülür. Bu bağlamda medya evreleri her geçen gün tekniğe biraz daha fazla bağlanır. Bu durum dar anlamda teknik olmadan bir araya gelen birincil medyalar, tekniğin üretici ile yer değiştirmesini talep eden ikincil medyalar tarafından okunamaz. Bu durum daha önce de söylendiği gibi sembolik evrelerin her geçen gün biraz daha artan tekniğe olan bağlılığını taklit eder. Aynı zamanda göstergelerin her biri giderek daha da küçülür ve basitleşir. Göstergelerin hızlı bir şekilde küçülmesi ve yoğunlaşması gösterge taşıyıcısını etkiler. Bu nedenle elektronik medya

imparatorluğunda maddesiz olma durumundan bahsedilir. Şüphesiz bilgisayar her iki çapraz eğilimi de belirli bir aşırılığa doğru sürükler.

Winkler (2004: 203-213) bilgisayarı denetlenebilir ve kendi içerisinde bağlantılı biçimsel bir dili kullandığı ve bu şekilde insana ait şüpheli anlam bilimiyle yer değiştirdiği için medya olarak ele alınır. Burada insana ait iletişim, makineye ait iletişimle yer değiştirir. Winkler dünyanın tamamen şeffaf bir şekilde oluşturduğu dil olan evrensel dilin idealini 1700'lü yıllarda formüle eden Leibniz'in görüşüne dayandırır ve bilgisayarın da böyle bir ideali gerçekleştirdiğini savunur. Anlam için yapılan toplumsal tartışmadan uzakta bulunan biçimsel diller can sıkıcı gerçeklik problemi için nihai çözümü bulmaya uygundur. Bu noktada cümle bilgisine dayanan tutarlılık ve doğruluk gerçekliğin yerine geçer. Biçimsel diller de dünyayı özlü, zarif ve duygusuz bir şekilde anlatabilecek durumdadır. Bilgisayarın anlaşılması için kullanılması gerektiği düşüncesi merkezde bulunduğu sürece, biçimlendirme diğer medya projeleri ile rekabet eden tek bir proje olarak görülür ve buna bağlı olarak da özel bir medya işlevi söz konusu olur.

Bilgisayarın medya olarak görülmesinin nedenlerini yukarıdaki gibi sıralayan Winkler daha sonra bilgisayarın medyal özelliğini yeni bir bakış açısıyla belirlemeye çalışır. Bu bağlamda Winkler (2004: 203-213) bilgisayarı sembolik makine olduğu için medya olarak görür. Burada bilgisayarın üretime hizmet eden ve pratik amacı olan makinelerden ayrı tutulması gerekir. Bu makineler gerçekten ve değiştirilmez bir şekilde dünyaya dâhil olur. Değiştirilebilen ve denemeye imkân veren bu evler sembolik olarak oluşturulur. Buradan ortaya çıkan sonuç ise bilgisayar kullanımının medyal olanın evresine dâhil olmadığıdır. Bilgisayar gerçekten evreleri yönetirse, yönlendirilen makinelerin mekaniği gibi sembolik olanın dışında tutulur.

Winkler (2004: 203-213) bilgisayarı diğer medyaların özelliklerinden açıkça ayrılan özelliklere sahip olduğu için medya olarak görülür. Medya olarak görülen bilgisayarın evrensel olduğundan bahsedilemez aksine bilgisayar bu bağlamda oldukça tektir. Bilgisayarın özelliklerinin ve kendisine özgü güçlü ve zayıf yönlerinin diğer medyalarla açıklanması gerekir. Böylece şekillendirme projesinin kendisi medya imparatorluğunda tek bir proje olarak oldukça ilginç olur. Bu tek proje belirli bir yetki ve güce sahip olmasının yanı sıra uçsuz bucaksız sınırlara da sahiptir.

Bilgisayar, göstereni (Alm. Signifikant) program tarafından yönlendirerek otomatik olarak işleyecek duruma geldiği için Winkler (2004: 203-213) tarafından medya olarak görülür. Program bu bağlamda yazının mantığı tarafından türetilir. Bu mantık yazmayı ve

okumayı zaman ekseninde ayırır. Bu durumda yazma kurala dönüşür. Böylece bilgisayar programları da uygulamasını sıkı kurallara göre gerçekleştirir. Bilgisayar programları, gösterenlerin sırasının ya da yerinin hangi şekilde değiştirilmesi gerektiği ile ilgili talimat verir. Sıra ya da yerin değiştirilmesinin insan müdahalesi olmadan otomatik olarak uygulanmasına izin verir. Böyle bir medyal özellik herhangi bir çaba sarf etmeden formüle edilir. Ama bunların medya kuramlarından kaynaklanan medyal sonuçlarında hiçbir şekilde tam olarak anlaşılmaz.

Winkler (2004: 203-213) medya makinesi olarak ele alınan bilgisayarın veri ya da bilgilerle değil de gösteren ile yapacak bir şeyinin olduğundan bahseder. Bu belirleme bilgisayarın mekânını gösterge evresinin maddi tarafıyla sınırlandırdığı için bilgisayar maddi olarak yer ya da sıra değiştirmeden başka hiçbir şeye izin vermez. Gösteren kavramı maddi gösterenin dünyayla nasıl ilişkilendirilip ilişkilendirilmediğini, maddi göstergenin hangi anlam sistemine yerleştirildiğini, maddi göstergenin dolaşımında olduğu mekânın nasıl olduğunu açık bırakır. Buna rağmen yine de veri ve bilgilerden bahsedilirse, sıralanan bu sorular her zaman çözülebilir. Verileri ya da bilgileri açık tutmak ve biçimlendirme gibi bilgisayar modellerinin dünya ile olan bağlantısını sorgulama zorunlu olarak ortaya çıkar.

Winkler'e (2004: 203-213) göre bilgisayar tele-iletişimin mantığından akılcı bir sonuç ortaya çıkardığı için medya olarak görülür. Bilgisayar tele-iletişimin mekânını makinenin iç işleviyle ortadan kaldırır. Bu durum giderek daha da artan maddesizleşmenin evresi olarak görülür. Bunun başlangıcında varlığın iletişimi durur. Böylece gösterge imgelerle, anıtlarla ve yazıyla bedeninden ayrılır. Burada göstergenin taşıyıcısı yani gösteren her zaman giderek daha küçülür ve basitleşir. Kıl tabletler üzerindeki yazıtlardan kâğıda doğru gerçekleşen bir evre gösterge taşıyıcısının maddeselliğinin (gösterenin maddesinin) direncini kırar. Bu gelişmenin motoru göstergelyi aktarmadır. Gösterge her zaman dolaşımında olmak ister. Göstergenin üstesinden gelmesi gereken kitlesel uyuşukluk adım adım azalmaya başladığında göstergenin dolaşımı daha da kolaylaşır. 1840'lı yıllarda gösterge fiziksel taşıyıcısından ayrılmaya başlar ve maddesiz bir şekilde kablolarla gönderilir. Elektronik medyaların tamamı bu duruma göre gelişme gösterir. Bilgisayar aktarma, kaydetme, işleme ve gösterenin yerini ve sırasını değiştirme gibi biçimlerin arasında bulunan bir kıtadır. Diğer medyalarda bu biçimler parçalı bir halde bulunur. Örneğin kitaplar başka araçlarla üretilir, dağıtılır ve depolanır. Videokasetler ise dolaşımında olmak istediğinde fiziksel olarak taşınır. Bilgisayar ise bu bağlamda kapalı bir

evre zinciri oluşturur. Bu durum makinenin okunabilirliğinin nedenini vurgular. Gösterge makine tarafından okunabilir olduğunda yeni bir nitelik devreye girer. Tele-iletişimin mantığı aktarma ve gösterge dolaşımının mantığıdır. Bu mantık makinenin içyapısında güçlenir. Bilgisayarın içerisinde telgraf hâkim bir rol üstlenir. Burada gösterenler aşağı yukarı gönderilir, kaydedilir, işlenir, sırası ve yeri değiştirilir. Bilgisayar Winkler'e göre kabloya bağlandığı için değil de aksine dönüştüğü için medya değildir. Bilgisayar telgrafın çocuğu olduğu için bilgisayarın kabloya bağlanması gerekir. Dijital makineler arasındaki mekân ve bu makinelerin içerisindeki mekân yapısal olarak aynıdır. Gösterenin akışı sınırlandırıldığında aktarma, kaydetme ve işleme söz konusudur. Bilgisayarı medya olarak sunan her şey böyle bir alan üzerinde bulunur. Gösterge aktarma ve tele-iletişim göstergeyi mühürler. Bilgisayar telgrafın sonucu olarak ortaya çıkar. Ayrıca bilgisayar gösterge sirkülasyonunun ağındaki bir bağlantı noktası ve bir medya olarak da ortaya çıkar.

Bilgisayarın neden medya olarak görüldüğü yukarıda ayrıntılı bir şekilde açıklanmıştır, medya olarak tanımlaması yapılmıştır ve buna paralel olarak sorulması gereken diğer bir soru ise bilgisayarın neden iletişim medyası olarak görüldüğüdür. Ellrich'e (1997: 155-159) göre bilgisayarın iletişim medyası olarak görülmesinin temelinde sembolik olması, genelleştirilmiş olması, çift varlık kodunu işaret etmesi, bilgileri kod olarak yayan programları içine alması, kendisine uygun ve takaslanamayan göstergebilimsel bir mekanizmaya sahip olması ve seçilmiş ya da yayılmış verilerin kabul edilmesi bulunur. Bilgisayarın iletişim medyası olarak görülmesi için bunların tamamını yerine getirmesi gerekir. Ellrich bilgisayarın sembolik (Alm. symbolisch) bağlamda bir medya temeli olarak görüldüğünden ve bilgisayarın burada üretilen biçimlere aracılık ettiğinden bahseder. Sembolleştirme göstergelerle karmaşıklaşan bir bütünün görünürlüğü ve farklı adlandırmaların karmaşıklığının görünmezliği anlamına gelir. Bilgisayar bütünlüğün bu şekilde açıklanmasına ayırıcı bir araç olarak erişim sağlar ve bu erişim bütün verilerin dijitalleşmesi anlamına gelir. Böylece metin, ses ve hareketlendirilmiş imge eş zamanlı olarak var olur.

Genelleştirme (Alm. generalisiert) durumunda Ellrich (1997: 155-159) bilgisayarın, durumların çeşitliliği içinde kullanıldığından ve genelleştirilmiş bir anlam düzeni ortaya koyarak genelleştirmenin devamındaki basamağı tırmandığından bahseder. Bilgisayar burada dünyanın mükemmel bir şekilde görünmesini, bu görünürlüğün biçimciliğe indirgenmesini yani bireysel bağlamların kaybolup gitmesini ve takaslandığı

standartlaştırılmış gösterge dünyalarının üretilmesini ve uygulanmasını arzular. Bilgisayarın kendisine özgü algoritması, programlar yardımıyla gösterge ve biçimin yansımada biçimlendirmenin kuvvetli bir şekilde hissedilen biçimi olarak gelişme gösterir. Biçimlendirme hesaplanabilir işlemlere yani matematiksel olarak tanımlanan nesnelere dayanır.

Ellrich'e (1997: 155-159) göre çift bir varlık koduna (Alm. Präferenzcode) dayanarak işlem yapan bilgisayar, kod sayesinde biçimsel olan ve biçimsel olmayan arasında ayırım yapar ve biçimseli bilgisayara özgü bir iletkenlik olarak karakterize eder. Kodlar ontolojik bir sınırlandırma olmadan evrensel bir talep doğrultusunda kurulan dünyalardır ve bu durumda kodlar genel bir yapılandırma olarak görülür. Kodun anlam alanına giren her şey bir ya da başka bir değere üçüncü olasılık hariç tutularak bağlanır. Bilgisayarın biçimlenebilen ya da biçimlenemeyen alanlara eksiksiz olarak bölünmesi, dünyanın kendisini parçalamasına neden olur. Burada dünyanın somut varlığının ayırımın hangi tarafına düştüğünü belirlemek için belirli bir özdeşlemeye, ayırım kurallarına, ölçütlere ve kurallara ihtiyaç duyulur.

Ellrich (1997: 155-159) bilişimsel özelleştirme yöntemlerinin yukarıda açıklanan yazılımlar olarak ele alındığını ifade eder. Ayrıca gerçeklik parçalarının (Alm. Wirklichkeitsausschnitt) seçilmesindeki teknikler de yazılım olarak ele alınır. Bu teknikler de yazılım sistemleriyle biçimlendirilir. Biçimlendirilebilenin ve biçimlendirilemeyen kod değerinin yardımıyla dünyanın gerçekleri ve olayları parçalanır. Yazılım sistemleri de bu tür içerikleri gösterir.

Ellrich (1997: 155-159) bilgisayarın kod ve program kavramının uygulanmasından daha az bir şey olarak kendisini göstermediğini düşünür. Çünkü ona göre donanımın açık bir şekilde oyuna sokulması uygundur. Aranan mekanizma sembolik ve fiziksel özellikleri olan çift role sahiptir. Bilgisayar bağlamında sadece kullanıcı yüzeyi böyle bir koşulu gerçekleştirir. İnsan ve makine arayüzünün farklı olarak biçimlendirilebilen tasarımıyla fiziksel ve organik evreyle olan bağ korunur. Bu durum hem algılayan hem de hareket eden kullanıcı tarafında hem de teknik ve maddi olan alet tarafında gerçekleşir. Bunlar kendisini tamamen organik, fiziksel, elektriksel ya da elektronik temele indirgmeden bu şekilde gerçekleşir. Aynı zamanda kullanıcı yüzeyi de anlam bilimsel, sembolik ve fiziksel bir fenomendir. Kullanıcı yüzeyi arayüzün türüne göre sistemin güncel statüsünü ya da etkileşimin akışını gösterir. Kullanıcı yüzeyi aracı yüzeyi oluşturur. Bu kullanıcının

açık işlemlerle olan bağlantısıyla, giren verinin çıkan veriye dönüşümü olarak algılanabilir.

Seçilmiş ya da yayılmış verilerin kabul edilmesi konusunda ise Ellrich (1997: 155-159) yukarıda sıralanan ve açıklanan bütün özelliklerin üretilmiş olması durumunda dijital makinenin varlığından söz eder. Burada kullanıcının doğrudan bir iletişim kurması veri manipülasyonu düzeneğiyle gerçekleşir. Bilgisayar programları görsel ve işitsel etkilerin üretimiyle ilgili açık ve net bilgiler verir. Bu noktada görüntü ve varoluş (Alm. Sein) ile ilgili yapılan ideolojik eleştirinin yansımaları da oldukça fazla görülür. Bu model herhangi bir pozisyon öngörmez. Bilgisayarın sembolik olarak üretilmiş iletişim medyası olması, giriş verilerinin çıkış verilerinden ayrıldığı bir makine statüsünü elde etmesi, bilgisayarın kullanıcı yüzeyi üzerinde tanımlanan sembollerin yardımıyla ya da güncel durumlarla sağlanan görünürlüğü ve işleme dayalı ulaşılabilirliği gerçekleştiren değişim evrelerinin tamamında iz bırakması bilgisayarla karşı karşıya gelen bilinci etkiler. Kodun biçimsel olan ya da biçimsel olmayan arasındaki çıkış farkı biçimselleştirme alanında hareket eden program içerisinde kaybolur. Bu durum sosyal olarak belirlenmiş ve sembolik olarak genelleştirilmiş iletişim medyalarında ara sıra talep edilirken, bunun bilgisayardaki kullanımı oldukça uzun sürer. Yazılım sistemlerinin birbirleri ile kurduğu ortak bağ biçimselin imparatorluğuna özel yöntemlerle sokulmamış ve devamındaki program taslağında algoritmik olarak hazırlanmamış dünyayı arka plana iter. Bu durumda biçimsel olmayan ya da henüz biçimselleştirilmemiş olanlar, rahatsız edici bir faktör olarak görülür. Ama kullanıcı yüzeylerine sembolik olarak yansıtılan makine olaylarının geçişi kolayca sağlandığı sürece motivasyon ve seçim arasında kuvvetli bir bağ kurulur. Bilgisayar tarafından sağlanan bilgiyi üstlenen böyle bir bağ, bağlantı işlemlerinde sürekli olarak kullanılır. İletişim medyalarının sembolik olarak gerçekleştirilmesi durumunda da iletişimden elde edilen başarının olasılığı birbirine yakın gösterge sistemi ve bunların ortak zincirleri arasında kurulan yakınlığa bağlı olduğunu gösterir. Bilgisayar da böyle bir yakınlığı en yüksek dereceye ulaştırır.

Krämer'e (1997: 83-90) göre iletişim medyası olarak ele alınan bilgisayar, artık yapay zekâ (Alm. künstliche Intelligenz) olarak değil de yapay iletişim ağı (Alm. künstliches Kommunikationsnetz) olarak ortaya çıkar. Yapay zekâ bireysel zekânın teknik taklidini hedeflerken, yapay iletişim (Alm. künstliche Kommunikation) de iletişim sırasında zaman ve mekâna dayalı ayırım koşullarının baskısı altında bulunan insanlar arasındaki iletişim ilişkilerinin teknik taklidini hedefler. Bu açıdan bakıldığında her iki düşünce de

teknik olarak medyalaştırılabilen düşünmek ve iletişimde bulunmak gibi insana ait bir varlıkla karakterize edilir. Bilgisayarın iletişim medyası olarak ele alınmasındaki bir başka husus da bedensel olarak var olanların arasındaki etkileşimin tele-iletişim ve veri işleme açısından kaynaklanmasıdır. Şu ana kadar ortaklaşa algı ve olay mekânını paylaşan insanlar arasındaki sözlü iletişimle gerçekleşen diyaloglara dayanan ilişki, iletişim medyası olarak bilgisayarlar metne bağlı uzaktan gerçekleştirilen bir ilişki için yeniden yapılandırılır. Bu durumda bilgisayar, sözlü olarak iletişim kuran insanlar arasındaki uzaktan iletişim durumunun yeniden üretilmesine imkân veren bir medya olarak görülür. Gönderici ve alıcının tek yönlü iletişim modeli kitaptan televizyona kadar olan kitle medyalarını kapsar ama bunlar daha sonra iletişim medyası bilgisayar sayesinde karşılıklı bir ilişkiye de aktarılır. Yapay zekâdan yapay iletişime geçiş nesir halindeki yönetici imge dönüşümü olarak tanımlanır. Bilgisayar artık sadece insanın zihinsel çalışması için bir araç değildir aksine insanlar arasındaki iletişimin medyası olarak da bilinir. Yönetici imgenin büyüleyiciliği imgenin hem kendisini burada yani imge ve gerçekliğin karşı karşıya geldiği yerde saklamasına hem de kendisini korumasına yardımcı olur. Bilgisayar sözlü olanı teknik olarak yeniden üretmek için durumsallık (Alm. Situierteit) diyaloga yönelme, etkileşimin kültür bilimi ve kitle medyalarının bireyselleştirilmesi gibi dört farklı alanda iletişim medyası olarak görülür.

Krämer (1997: 83-90) bu dört farklı alandan birini iletişim medyası olan bilgisayarın yapay zekâ temelinde ortaya çıkan kendisine özgü bir yaşam tarzının olmasıyla ilişkilendirir. Burada ele aldığı yapı esaslarını aslında insanın kendisine özgü düşünce ve iletişime geçme biçimleriyle ilişkilendirmez aksine insanın hayatındaki eylem biçimlerinin teknik olarak işlenmesiyle ilişkilendirir. Bu durumda zihinsel temsillerin, plana uygun eylem rasyonelliğinin ve bilginin tamamıyla açıklanması değil de insan ve makine arasındaki etkileşimin ortaya çıkardığı gerçeklik ön plandadır. Bilişin bu şekilde durumsal hale getirilmesi zihinsel ve temsili düşünce eğilimlerini gösterir. İnsan biçimindeki düşünce varlığı, bu düşünceleri kapalı bir şekilde etkiler. Bilgisayar sistemlerinin iletişimsel ve bilişsel olarak kullanılabilmesindeki başarı ya da başarısızlık, insan modelinde başarı elde eden bilgisayar öncülerinin yapısına dâhil olmayı başarıp başarmamalarına bağlıdır. Bu durumda düşünme ve konuşmaya ait bir yaşam alanı ortaya çıkar.

İkinci alanda iletişim medyası olan bilgisayarın diyalogu yönlendirebilecek durumda olduğuna dikkati çeken Krämer (1997: 83-90) bilgisayar tarafından medyalaştırılan

iletişimin diyalog metaforundan kaynaklanan bir anlam ürettiği düşüncesindedir. Bilgisayar medyası gönderici ve alıcı arasında gerçekleşen ve teknik alanda olayın oyun gibi canlandırılması (Alm. Rollenspiel) olarak bilinen durumları yeniden yapılandırır. Teknik olarak medyalaştırılan iletişim sosyal varlık ve yakınlık derecesi (mesafelerin ortadan kaldırılması) ile ilgili başarı elde etmeyi amaçlar. Her iki durumda da başarı elde edildiğinde iletişim tekniği birbirleriyle iletişim kuranların zamansal ve mekânsal varlığını takas eder. Bu durumda sözlü iletişimin yüz yüze gerçekleşmesi tele-iletişimle kurulan bir ilişkiye dönüşür. Tele-iletişim içerisinde varlıkların birbirleriyle anlaşması bilinen dönüşümlü bireysel özdeşleşmeyi, dağılmış algılamayı ve olay mekânını geçersizleştirir.

Krämer (1997: 83-90) bilgisayarın iletişim medyası olarak ele alınmasındaki üçüncü alanı etkileşimin kültür bilimleri (etnografya) olarak gösterir. İnsan bilimciler ve köken bilimciler (etimolog) kültür bilimlerinde bilgisayar tarafından medyalaştırılan bir araştırma alanı keşfetmiştir. Ama burada doğal etkileşim alanında kullanılan köken bilime (etimoloji) ait inceleme yöntemleri kullanılır. Doğal etkileşim içerisinde iletişim kuran gruplar kimlik, dil ve hiyerarşi oluşturur. İnsan bilimsel (antropolojik) araştırma yöntemlerinin kullanılmasıyla birlikte, ağ sayesinde kurulan iletişimin insanların doğal iletişimine benzediği yorumları yapılır. İncelemede bu yöntemlerin kullanılması niteliksel olarak yönlendirilen sosyal bilime dayanan araştırmalar için de geçerlidir. Bu alanda yapılan araştırmalar ise ağ iletişimlerini toplum ve kültür becerileri açısından değerlendirir. Ayrıca köken bilime dayalı incelemeler sözlü ve bilgisayar tarafından sağlanan iletişim arasındaki farklılığı gelişmiş yüksek bir duyarlılığa bağlar. Bu noktada öne sürülen iki nedenden birisi köken bilimin kültürel olarak yabancı türlerin tanımlamasını amaçlar ama ikinci bir nedende ise ağ iletişiminde kendi kendisini tamamlayan durumun güvenli bir şemayı da tamamlaması öne sürülemez. Köken bilim bu durumu sadece yazılı kayıt şeklinde gerçekleştirir. Böylece metni temel alan ağ iletişiminde (Alm. Netzkommunikation) medyanın yapay olması erişimin doğrudan olmasına imkân verir.

Krämer (1997: 83-90) iletişim medyası olarak ele alınan bilgisayar konusunda bahsi geçen dördüncü alanı ise kitle medyalarının bireyselleştirilmesi olarak gösterir. Medya bilimi içerisinde tek taraflı iletişime yönlendirilen kitle medyaları, iki taraflı olarak devredilebilen karşıt bireysel medyalarla yer değiştirir. Bu durum aynı zamanda siyasi olarak da gösterilir ve bu bağlamda yerel topluluklarda doğrudan gerçekleşen

demokrasinin yeniden yapılandırılmasından bahsedilir. Bu nedenle kitle medyalarının atomlaştırılmış bir toplum içerisinde kolektif bir bellek oluşturması zorunlu olarak görülür. Burada güncel ve diğerleriyle bağlantılı bir şekilde iletişim kurulabilmesi için ortak ufkun oluşturulması gerekir. Sonuç olarak da kitle medyalarının topluluk üreten rolleri diyaloga dayanan etkileşimin teknik olarak aksatılmasına ve aynı zamanda da aynı bilginin anonim kalan birçok alıcıya eş zamanlı olarak ulaştığı bir yapıya bağlanmıştır. Bilgisayarın medya, iletişim medyası ve yapay iletişim ağı olmasıyla ilgili yukarıda yapılan açıklamaların sonucu olarak bilgisayar iletişim için kullanılır ve iletişimin yayılmasına yardımcı olur. Bu bağlamda bilgisayar aslında hem iletişim makinesidir hem de medyasıdır. Esposito (1993: 351-352) bu durumdan yola çıkarak bilgisayarla kurulan iletişim sırasında gönderen ve alıcının durumunu, habere eklenen bilginin aşırılığını, bu bilginin seçilmesi ve yapılandırılmasında bilgisayarın makine ve medya olarak kullanılmasının faydalarını ve sanal olasılığı inceler. Esposito'nun ifade ettiğine göre öncelikle makinelerden elde edilen bilgiler herhangi birisinden elde edilen habere eklenir. Veriler makine tarafından işlenir ve bunun sonucu olarak da içeride bulunan bilgilerden daha başka bilgiler elde edilir. İfadenin öncülleri televizyon ve her şeyden önce de bilgisayarla birlikte anlam bütünlüğünü kaybeder. Haberin anlamı, iletişimin anlamını tespit etmek için artık referans noktasından daha fazlası olamaz. Haberi gönderen kişi iletişimin alıcısının makineden ne elde ettiğini bilmez. Bu durum iletişimin yayılmasında ve bilginin anlamının seçilmesinde problem olarak görülür. Ama burada çözüm de problemle birlikte üretilir çünkü bilgisayarın aynı anda hem makine hem de medya olma özelliği bilgisayardan elde edilen bilgideki fazlalığın üstesinden gelmeye ve onları yapılandırmaya olanak tanır. Bilgisayar tarafından sağlanan iletişimde çift olasılık problem olur ama bu olasılığa bağlı bir seçim desteği yoktur. Makineden elde edilen bilgiler herhangi biri tarafından bildirilir ve bu bilgiler ne kendiliğinden ne de makine tarafından üretilir. Bu bilgiler algıyla değil de iletişimin kurgulanan dünyasıyla ilişkilendirilir. Ama bu herhangi birisi her zaman belirsizdir ve kitap yazarının isminin gösterdiği gibi resmi bir adres vermez. Bilgi haberi gönderenden herhangi bir bağlantısı olmadan haberden ayrılabilir. Ama haberi gönderen ile olan bağlantı iletişimle ilgili doğru yorumu belirlemeye yardımcı olur. Makine olarak bilgisayarla sanal olasılık elde edilebilir. Böyle bir olasılık, içerisine dâhil edilen verilerin işlenerek yapılandırılmasına ve bilgiyi üretme olasılıklarının yükselmesine izin verir. Böyle bir durum iki olay için geçerli olur. Bunlardan birincisi bilgisayar bireysel olarak kullanılır ve kullanıcı içeriye

veriler dâhil eder. İkincisinde de bilgisayar iletişim makinesi olarak gösterilir ve burada diğerleri tarafından içeriye dâhil edilen veriler söz konusudur. İçeriye dâhil edilen bu veriler, bilgisayarın sanal bir olasılığın hizmetinde olduğunu gösterir. Sanal olasılık, çift olasılıkla bağlantılı olan seçici olasılık ile yer değiştirir. Burada çift olasılık yorumların fazlaşmasını sınırlandırmada artık yardım edemeyecek durumdadır. Daha sonra bilgisayar tarafından yayılan bilgilerin yapısı seçime bağlı olmazsa bile yapılandırılmış bilgiler olarak görülür. Bilgisayarın bilincinin olmaması, işleminin aracılığıyla bir yerden geçip gitmesine ve anlam karmaşıklığının yönetilebilir olmasına olanak tanır. Bu duruma örnek olarak hipermetin gösterilir.

İletişim, medya ve makine bağlamında ele alınan bilgisayarın medya olarak belirlenebilmesi için gerekli olan işlevlerin iletişim medyası olarak görülen bilgisayar için de gerekli olduğu ortaya çıkar. Bilgisayarın medya olarak görülmesinde ortaya konan işlevler, makine işlevi üstlenen bilgisayarın işlevlerinden ayrı değerlendirilemez çünkü bilgisayar makine ve medya olabilmeyi eş zamanlı olarak gerçekleştirir. Bilgisayar her iki durumda da tek bir şeyle yetinir ve oldukça fazla çeşitlilik içerir çünkü üstesinden gelmesi gereken durumlar oldukça fazladır. Bilgisayarın makine ve medya arasında bulunarak iletişimde aracı bir rol üstlenmesi durumunda kullanıcının bireysel bilgisayara veriler dâhil edebilmesi özne ve bilgisayar arasında ortaya çıkabilecek aşağıdaki bölümde ele alındığı gibi yansıtıcı durumları da işaret eder.

1.1.10 Parçalanmış Kimliklerin Yansıtıcı Makinesi ve Medyası Olarak Bilgisayar

Yansıtma makinesi ve medyası (Alm. Projektionsmaschine und –medium) olarak ele alınan bilgisayar diğer makine ve medyalardan farklı olarak bir kişi gibi görülebilir. Bilgisayar yazılım, donanım ve organik bilgisayar temelinde oluşturulmasının sonucu olarak insana ait bedensel ve zihinsel özellikleri giderek daha da mükemmel bir şekilde üretebilme yeteneğine sahiptir. Bu bağlamda canlı varlık gibi görülen bilgisayar, insanın sahip olduğu bir beyin gibi işlev görebilir, düşünebilir, bir şeyler kaydettiği belleğe ve kendisine has bir zekâyâ sahiptir. Aynı zamanda bilgisayar yapay olarak ortaya çıkan bir dilin yani aslında bir iletişimin ürünüdür. Bütün bu özellikler bilgisayarın bir kişi olarak görülmesini kanıtlar niteliktedir. Burada bilgisayarın kişi olarak ele alınması aynı zamanda kendisine ait bir kimliğinin de olduğunu gösterir. Ama bilgisayarın sahip olduğu bu kimlik diğer geleneksel makine ve medyalarla karşılaştırıldığında farklı bir yapıya sahiptir. Bilgisayar bu bağlamda bir bütün gibi görünmesine rağmen aslında içerisindeki

parçalı kimliklerin birbirleriyle rekabet etmesi sonucu ortaya çıkan birden fazla kimliğe sahiptir. Bilgisayarın parçalanmış kimliğinin temelinde çoklu makine ve medya, evrensel makine ve medya olması bulunur. Bilgisayar simüle ettiği diğer makine ve medyaların kimliklerinden oluşur. Bu açıdan bakıldığında aslında bilgisayarın kendisi kişinin sahip olduğu bir kimlik gibi oluşturulur.

Diğer geleneksel makine ve medyalarla karşılaştırıldığında bilgisayar ve kullanıcı arasındaki mesafenin de ortadan kalktığı görülür. Bu nedenle bilgisayar kullanıcısıyla mesafeli bir ilişki kurmaz. Bilgisayar ve kullanıcısı arasındaki etkileşimin derecesi sıfırdır. Bu nedenle bilgisayar kullanıcısının kimliğini yansıtan en iyi makine ve medya olarak görülebilir çünkü bilgisayar ilk olarak açıldığında belirli bir kullanıcının adını sorar. Bu kullanıcıların sayısının da fazlalaştırılabilmesi bilgisayarın kendi bünyesinde birden fazla kimliği yansıtabildiğini gösterir. Ama bu kimliklerin hiçbiri diğer kimliklerin alanına müdahalede bulunmaz. Kullanıcının birinden alınan izinle bilgisayara giriş yapıldığında ise kullanıcının nasıl bir kimliğe sahip olduğu kolaylıkla anlaşılır. Aynı zamanda kimlik kavramının bilinen anlamının içerisinde bulunan kesin ve belirli olma derecesi kimliğin yansıtma makinesi ve medyası olarak ele alınan bilgisayar bağlamında sıfıra indirilir ve bilgisayar parçalanmış kimliklerin (sonsuz sayıda herhangi bir kullanıcı) elektronik temsilini üretir.

Turkle (1999: 15, 17) da bilgisayardaki kimliği parçalanmış varlığın bir bütünü olarak görür. Bu durumu da pencere (İng. windows) ile açıklar. Bilgisayar pencere sayesinde kullanıcıları farklı bağlamlara eş zamanlı olarak yerleştirir. Kullanıcıların hepsi dikkatini verilen noktaya yani ekran üzerindeki pencereye yöneltir. Kullanıcılar neredeyse her zaman bu pencerelerin üzerinde bulunur. Bu nedenle bilgisayardaki kimlik parçalanmış varlığın bütünü olarak görülür. Metafor olarak görülen pencere özün/kendisinin (Alm. Selbst) çoklu ve merkezinden edilmiş bir sistem olduğunu açıkça gösterir. Böyle bir durumda öz/kendisi farklı zamanlarda farklı bağlamlarda farklı roller oynamaz. Pencere daha çok merkezinden edilmiş özün/kendisinin hayat deneyimlerini gösterir. Bu öz/kendisi birden fazla dünyada eş zamanlı bulunarak birden fazla rolü de eş zamanlı oynar. Böylece paralel dünyalara ve paralel yaşam alanlarına girilebilir ve burada paralel deneyimler oldukça güçlenir. Açık ekran ve kapalı ekrandaki hayat eş zamanlı olarak ele alınır. Böyle bir durumda bilgisayarın internete bağlanması da pencerenin metaforik anlamını genişletir.

İnsanoğlu yıllardır kendisini, kendisi gibi gösteren şeylerle yani yansımalarıyla tanımaya çalışır. Bunun için insan kendi gölgesinde, sudaki ve aynadaki yansımada, hayallerinde ve rüyalarındaki imgede, bilinçaltında deneyimlediği olaylarda her zaman kendisini tanımak ister. Aynı zamanda insan izlediği tiyatro oyununda, filmde, televizyonda ve videoda, okuduğu kitapta, yaptığı resimde, baktığı fotoğrafta sürekli olarak kendisini tanıma çabası içerisinde. Bir başkası gibi davranmaya çalıştığı rollerde de aslında insan kendi kendisini tanımak ister. Bu bağlamda Turkle (1984: 10, 379-380) da bilgisayar kimlik bağlamında yansıtıcı medya (Alm. reflektives Medium) olarak görür. Turkle insanların yukarıda da açıklandığı gibi her zaman kendi kendilerini tanıyabilme fırsatı aradığı için insanların “Ben kimim?” sorusunu sormaya başladıklarından bahseder çünkü insanın kendisini, kendi aklı içerisinde güvensiz hissettiği düşüncesindedir. Turkle’a göre yansıtıcı medya olarak ele alınan bilgisayar ise bu konuda hem bir ayna hem de psikolojik makine işlevi görür çünkü analitik makine olarak ele alınan bilgisayar, kendi varlığının arkasında bir nesne olarak ele alınan ikinci bir doğa saklar. Aslında bilgisayarın ikinci doğası özü/kendisini büyüleyen, özün/kendisinin sakinliğini bozan ve özün/kendisinin düşüncesini yeni bir ufka götüren davetkâr bir nesne olarak görülür. Buna bağlı olarak bir tarafta özün/kendisinin bilgisayara yönelik içgüdüsel kuvvetlenir, diğer tarafta da bilgisayarın kendisi öze/kendisine yaklaşmaya başlar çünkü özü/kendisi bilgisayara uyum sağlamaya davet eden bir kültür söz konusudur. Bu kültür özün/kendisinin yansıtıcı medya olarak ele alınan bilgisayar tarafından oluşturulan ikinci doğaya güvenmesine imkân sağlar. Turkle (1999: 43-44, 61, 225-226) bir başka çalışmasında da bilgisayarın yansıtıcı medya olarak ele alınmasını, özün/kendisinin kendi kendisine inşa ettiği sanat dünyasına hayran olduğu duruma benzetir. Bilgisayar hayatın her noktasında öze/kendisine dünyayı yansıtmaya çalışır. Öze/kendisine düşüncelerini maddeleştirerek ve çoğaltarak onları yeniden yansıtma konusunda imkân sunar. Bunun sonucu olarak özü/kendisi bilgisayarda aynadaki imgesine benzeyen bir imge gördüğü için yansıtıcı medya olarak ele alınan bilgisayar özün/kendisinin ikinci bir özü/kendisi olarak ortaya çıkar. Bu noktada öz/kendisi bilgisayarı kişiliklerini düzenleyen ayna imgeleri olarak görür. Daha önce bilgisayara baktığında “Ben böyle değilim.” diyen öz/kendisi, bugün olayın daha da karmaşıklaşmasıyla “Bu benim kadar aynı.” ifadesini kullanmaya başlar. İlk ifade bilgisayar modellerinde yansıtılarak ikinci ifade şeklini alır. Bu değişime neden olan

durum ise yeni türdeki temsilcilerin ortaya çıkması ve bunların birbirleri ile iletişim kurmasıdır.

Bilgisayarı alet olarak ele alan düşüncelerin fazlalığının farkında olan Turkle (1984: 9-10, 12, 171) bilgisayarı bir de özne olarak ele almak ister. Özne olarak ele alınan bilgisayar toplumsal hayatın ve duygusal gelişimin içerisine dâhil edilir. Bilgisayar burada her şeyden önce özün/kendisinin kendi kendisiyle ilgili düşüncelerini ve sonrasında da insanların düşüncelerini etkiler. Öz/kendisi yansıtıcı medya olarak ele alınan bilgisayarla kim olduğunu dile getirir, kim olmadığını deneyimleme fırsatı bulur ya da kendisine tehdit olarak gördüğü varoluş biçimleriyle deneyler yapar. Öz/kendisi burada kendisine ait bir parçayla deney yapmasına rağmen bu parça baskın bir parça değildir. Yansıtıcı medya olarak ele alınan bilgisayar özün/kendisinin parçasının yansıtması ve düşüncenin aynası olarak işlev görür. Bu noktada özün/kendisinin bilgisayardan elde ettiği şey özün/kendisinin ihtiyaçlarını ve kimliklerini tamamlayabilmesidir. Bilgisayarın programlanabilir olması, kendisine has ve genellikle de önceden tahmin edilen dünyalar yaratmasına imkân verdiği için öz/kendisi burada çalışabilir, deneyler yapabilir ve yaşamını sürdürebilir. Bu durumda kendi yaratıcısına dönüşen bilgisayar bireysel dünyaların yaratılması ve özün/kendisinin kendi kendisini araştırması için etkili bir medya işlevi üstlenir. Öz/kendisi ortaya çıkan böyle bir dünyada kendi duygusunu herhangi biri olarak oluşturur ve bu herhangi birisinin bu dünyada geçerli olan sıkı kontrollere uyum sağlaması gerekir. Başka özlerin/kendilerin de gereksinimlerinin ve özelemlerinin bu dünya içerisinde gerçekleştirileceği düşünüldüğünde karmaşıklık kontrol edilmez bir hal alır. Bu nedenle bu dünyanın içerisinde bulunan öz/kendisi kendisini uçurumun kenarındaki ip cambazı gibi hisseder. Yansıtıcı olmasının yanı sıra yapıcı bir medya da olan bilgisayar ile ilgili bu görüşler bilgisayarın bireyselliğin, kimliğin ve cinselliğin gelişmesinde önemli bir rol üstlendiğini açıkça ortaya koyar. Bu durumda bilgisayar hem kendisi hem de kendisi olmayanla ilgilenen söylemin bir parçası olur. Çünkü Turkle'a (1999: 43) göre bilgisayar sadece özünün/kendisinin gelişmesinden oluşmaz aksine bilgisayar özü/kendisi ve özü/kendisi olmayan arasındaki sınırdaki duran bir nesne olarak da ele alınır.

Turkle (1999: 9) yansıtıcı medya olarak ele alınan bilgisayarın insan ve makine arasında kimliği değiştiren bir ilişki kurduğunu ortaya koyar. Bu bağlamda hızla gelişen internet sistemi yeni mekânlarda milyonlarca insanı birbirine bağlayarak bu insanların düşünce biçimlerinin, cinsiyetlerinin, karakterlerinin, toplumsal oluşum biçimlerinin ve

kimliklerinin deęişmesine yol açar. Beck (1999: 253) de bilgisayar medyası tarafından sağlanan iletişim mekânlarının sağlam kimliklerin direncinin kırılmasına neden olduğunu ifade eder. Turkle (1999: 17-18) bilgisayar medyası ile gerçekleştirilen iletişim sırasında kimliğin kurulmasına ve yeniden kurulmasına hizmet eden mekânların olduğunu dile getirir. Katılımcılar, isimsizler (Alm. Anonymität) ve özgürlük hep birlikte kendilerine özgü gerçek öz/kendisi (Alm. wahres Selbst) ile mesafe kuran bir rolün içerisine girer. Farklı cinsiyet ve yaşam tarzlarıyla oynandığında ise bu oyun insanlar tarafından gerçek hayat olarak adlandırılır ve hatta gerçek hayattan daha gerçek olarak görülür.

Bilgisayar ve kimlik arasında kurulan ilişkinin temelini oluşturan durumları açıklayan Faßler'e (1999a: 67) göre de insan ağa bağlı bilgisayar tarafından desteklenen ve giderek daha da kuvvetlenen bir iletişim kurar. Ağa bağlı bilgisayar ile kurulan bu tarz bir iletişim sırasında insan bir şeyleri algılayarak hareket eder. Burada sabit zemin ve fiziksel mekân yoktur. Ayrıca insanın ötekinin bedeniyle ya da mekânı kaplayan ve başarısız olan kendisine has bedeni ile yapacak hiçbir şey yoktur. İletişim medyasının bu şekilde kullanılması dikkatin, saklamanın ve hatıranın bilgiye dayalı ilişki ve bölünme örneğini üretir. Bu tarz kullanım etkileşimsel kullanım olarak geçerlidir. Daha doğrusu geri kanalıyla sağlanan bir kullanım anlamına gelir. Bu da Faßler için bilgisayar ve kimlik arasındaki ilişkinin temelini oluşturan bir şeydir. Spangenberg (2000: 136) de etkileşimsel medya olarak ele alınan bilgisayarın cezbedici bir bireysel kimlik ortaya koyduğunu ifade eder. Bu durumda bilgisayar kolektif kimliğin sunulması ve bireysel kimliğin de iletişimsel olarak canlandırılması için yeni imkânlar sunar. Bireysel kimliğin medyaya dayandırılarak açıklanması internetteki etkileşimsel iletişim ortamlarından kaynaklanır. İnsan, medya, makine ve kimliğin işleme koşulları dijital olarak birbirine bağlıdır ve tekniğin aşırılığıyla da çöküşe uğramaz. Etkileşimsel medya ise bütün bunların kurumsallaştırılmasına ve alışkanlık haline getirilmesine yardımcı olur.

Sonuç olarak bilgisayar diğer makine ve medyalarla karşılaştırıldığında kişinin kimliğiyle ilgili önemli soyut dönüşümlerin ortaya çıkmasına neden olan hem ilk makine hem de ilk medya olma özelliğini taşır. Çünkü bilgisayar diğer makine ve medyalardan farklı olarak bir kişi rolü üstlenir ve buna bağlı olarak kendisi de kişi gibi bir kimlik oluşturur. Bu kimlik aslında hem kişi rolünde olan bilgisayarın kendisinin kimliği hem de kullanıcısının bireysel kimliğidir. Bu aşamada birden fazla kullanıcının kimliklerinin yansıtıldığı bir medya makinesi olur. Bilgisayarın ağa bağlanmasıyla da birden fazla kimliğin sanallaştırılmasına ve birbirleriyle iletişim kurmasına imkân veren yansıtıcı medya olarak

ortaya çıkar. Ayrıca bilgisayar kimliklerin hem tasarlandığı hem de parçalandığı bir makine ve medya işlevi de üstlenir. Kişinin kendisine ait kimliğini, cinsiyetini ve kişiliğini bilgisayarın ikinci doğasında kolayca belirleyebilecek durumda olması kimliklerin, kişiliklerin ve cinsiyetlerin sanal yansımalarını da işaret eder. Bu konuya organik bedenin yeni medya tekniği ile dönüştürülmesi durumu olan sanal beden ve bedensel belirleyicilerinden soyutlanan kişinin kimliği olan sanal kimlik bölümlerinde ayrıntılı bir şekilde değinilecektir.

1.1.11 Bilgisayar Simülasyonundan Sanal Gerçekliğe Giden Yolda Gerçeklik Üreten Makine ve Medya Olarak Bilgisayar

Bilgisayarın simülasyon ile kurduğu ilişki iki farklı şekilde ele alınmaktadır. Birincisinde medya makinesi olarak ele alınan bilgisayar dijitalleşmesinin ve sanallaşmasının sonucunda “evde gerçeklik üreten bir makineye” (Sherry Turkle) dönüşür. İkincisinde ise medya olarak ele alınan bilgisayar ağa bağlı bilgisayarın sanallaşması yani sanal ortam yaratması sonucu evde gerçeklik üreten medyaya dönüşür. Bu durumda öncelikle bilgisayarın dijital ve sanal olarak simüle ettiği her şey bilgisayarın ağa bağlanmasıyla tekrardan sanal olarak simüle edilir. Burada fiziksel gerçekliğin ötesinde gerçekliğin gerçekliğini üreten ağa bağlı bilgisayar söz konusudur.

Bilgisayar dijitalleştiği ve sanallaştığı bu süreçlerde bir simülasyon olarak ele alınır. Bilgisayarı simülasyon olarak ele alan Woolley (1994: 79, 96) de bilgisayarın sadece gerçek bir şeylere ait bir simülasyon olmadığından bahseder. Bilgisayarın simülasyon olarak ele alınmasının en önemli nedenini bilgisayarın matematiksel temelde oluşturulmuş olmasıyla açıklar. Matematiği temel alan simülasyon tepkimenin yayılma modeli olarak bilinir. Bu nedenle hayat fiziksel yasalara göre açıklanamaz aksine etkileşimi kimyasal maddeden yeniden üretmek için bir model kullanılır. Paetau (1997: 113) da simülasyonun bilgisayar ile birlikte gerçek dünya modelinden ayrıldığını ve buna bağlı olarak da gerçeklik içerisinde algılanamayan ve gözlenemeyen şeylerin de ilk olarak simüle edildiğini ifade eder. Bunlar gerçek değildir ya da henüz gerçek olmamıştır. Bilgisayar henüz ortaya çıkmadan önce hayali olarak görülen şeyler bilgisayarla gerçek dünyanın bir tür yansıması olarak nesnelleştirilir, hesaplanır ve programlanır ama bunlara hiçbir şekilde karşı çıkılmaz. Burada ifade edilen itiraz edilememenin nedenini Bolz (1993a: 113-114) bilgisayar simülasyonu temelinde ortaya çıkan kültürün gerçeklik esasını geçersiz kılmasına rağmen gerçek olmayan bir dünyada yaşandığının da

söylenememesiyle ilişkilendirir. Burada değişen şeyin aslında gerçekliğin ölçüsü olduğunu ve bu durumun en iyi manipülasyon kavramı ile tanımlandığını ifade eder. Gerçek ve hayali olan arasındaki ayrımı sorgulayan simülasyon teknolojileri içerisinde bulunan simülasyon, ne olmadığını onaylayan soyut emir cümlesinde bulunan ve bilgisayar tarafından desteklenen veri manipülasyonunun kritik bir değeri olarak görülür. Çünkü gerçeği temsil eden ya da gerçeğin yerine kullanılan ekrandaki göstergelerin estetiği manipülasyon ve yeniden kombine etmeye dayanır. Dolayısıyla medya koşulları içerisinde oyun emrinin ve gerçek emrin uygulanması arasında herhangi bir fark yoktur. Yeni medya olarak ele alınan bilgisayar matematiksel hesaplamalar temelinde yapay dil ile programlanabilen sembolik makine olarak ele alınır. Programlar temelinde dijital ve sanal olarak yapılandırılan bilgisayar eş zamanlı olarak makine ve medya olmasıyla fiziksel gerçeklik (Alm. physische Realität) içerisinde bulunan her şeyi simüle edebilen bir kapasiteye sahiptir. Maddi kaynağını doğadan yani doğal olandan alan fiziksel gerçeklik bilgisayarın dijital ve sanal dünyası içerisinde matematiksel hesaplamalarla üretilen dijital kodlamalarla kendisine has bir şekilde üretilen gerçekliğe dönüşür. Bu durumda bilgisayar fiziksel dünyanın somut maddeden oluşan öznelere ve nesnelere referansı olmayan simülasyonlarla yani dijital ve sanal imgelerle soyut olarak temsil eder, daha doğrusu simüle eder. Bu noktada Bolz (1993a: 113) da referans ile ilgili soru sormayı oldukça anlamsız bulur. Çünkü bilgisayar simülasyonu içerisinde maddeden bağımsız piksel düzenlemeleri mevcuttur ve sabit madde görünümü de çözüme uğrar. Aynı zamanda yeni medya ve bilgisayar teknolojileri sayesinde insan temsilleri tarafından düzenlenen dünyadan, yani yansıtma ürünü olan doğadan da uzaklaşır ve dış dünyanın temsili olarak görülen düşünceye karşı da mesafeli durur. Bu durumda yeni medyanın programlanabilir bir çevre oluşturması doğaya dayalı deneyimin bilgisayar programlarıyla yer değiştirmesine neden olur. Turkle (1999: 70-71) da bilgisayar simülasyonu içerisinde programlarla üretilen ortamı ikinci doğa olarak adlandırır. Bilgisayar sayesinde nesnelere yeni bir şekilde algılanması hayal ve soyutlama becerisiyle sınırlandırılır. Maddeye dayalı nesneden bağımsız, kökeni ve temeli olmayan ekrandaki nesnelere gerçeği temsil eden ve gerçeğin yerine kullanılabilen göstergeler olarak işlev görür.

Bilgisayar ve simülasyonun birlikte ürettiği kendisine has gerçeklik bağlamında bilgisayar öncelikle fiziksel evreni ve bu evrene dair her şeyi simüle eder. Ayrıca bilgisayar insanın fiziksel dünyada sürdürdüğü ve sürdürmesi muhtemel olan ya da

muhtemel olmayan hayatını simüle etmesinin yanı sıra insana ait fiziksel ve zihinsel özellikleri de simüle eder. Woolley (1994: 84, 159, 253-254) de bu durumda bilgisayarın simülasyon yardımıyla insanın kaderini belirleyici yönlerinin olduğundan bahseder. Bu bağlamda bilgisayar kullanıcılarını yanılgıya uğratan durum ekran üzerinde dünyaya benzer bir şekilde etki gösteren bir harekettir. Bu durum bir tür video oyunu gibi düşünülür. Oyuna yoğunlaşan kullanıcı, aslında gerçek dünya içerisinde hareket ediyormuş gibi davranır. Bu dünya içerisinde kullanıcının –mış gibi bir durumda (Alm. als ob Situation) hareket ediyor olması aslında simüle edilen hayali bir dünya içerisinde bulunmasından kaynaklanır. Böyle bir dünya bilgisayar programlarıyla oluşturulur. Yeteneklerini grafiklerle ve yapabildiği şeyi de metaforlarla açıklayan bilgisayar, kendisine özgü simüle edilmiş bir ressam paleti geliştirir. Kullanıcı bunların sayesinde imgeleri ekran üzerinde resmedebilir. Bu gelişmeden sonra kullanıcının sağına ve soluna bakabileceği metaforik bir dünya yaratılır. Küçük imgelerle ve piktogramlarla sembolize edilen bellekler (dosya dolapları), fişler ve araçlar nesnelere dolu metaforik büronun soyut kopyası ya da haritası komut satırı yerine kullanılır. Böyle bir ortamda nesne başkasına tıpa tıp benzeyen “ben”e (Alm. Doppelgänger-Ich) dönüşür. Özellikle de satranç ve video oyunlarında yönetilen taş gibi bir “ben” (Alm. Ich) ortaya çıkar. Fotokopisi çekilmiş bir ortamda başkasına tıpa tıp benzeyen kişi bir sınır işlevi görür. Bu sınır tıpkı bir farenin hareket ettiği gibi sanal büronun içerisinde süratle geçip gider. Bu sınır piktogramlar tarafından temsil edilen ortamdaki nesnelere gösterir ve manipüle eder. Bilgisayar sahip olduğu işlem kapasitesi sayesinde üç boyutlu mekân ve içerisindeki nesnelere simüle eder. İçinde bulunan nesnelere gibi mekânın kendisi de sadece bir defa matematiksel tanımlamalar ya da modeller (Alm. Modelle) olarak üretilir. Nesnelere görülebilir bir imgeye çevrilir ve böyle bir dönüşüm nesnelere kullanıcıya hâlihazırda mevcut olan bakış açısından nasıl görüldüğünün hesaplanmasıyla gerçekleşir. Matematiksel açıklamanın görünebilen bir sahneye çevrilmesi, imgeyi imge adına gerçek zamanda gerçekleştirir. Örneğin bilgisayar dağın daha önceden hazırlanmış geometriye dayanan bir modelini ortaya çıkartır. Bu aşamada bilgisayar modelden ve taşınabilen ekrandaki yeniden düzenleme sensörlerinden kaynaklanan bilgiyi kullanır. Böylece dağın imgesi gerçekte görüldüğü görüntüsünün aynısı gibi üretilir. Bu durumda dağın yüksekliği ve çevresi bunların dağa olan uzaklığıyla belirlenir.

Dijital ve sanal imgeler üreten medya makinesi olan bilgisayarın medya olarak ağa bağlanmasıyla tekrardan sanal imgeler üretilir. Böylece dijital ve sanal medya

makinesinden sanal medyaya doğru gerçekleşen bir gelişme söz konusudur. Bu noktada fiziksel gerçekliğin ötesinde dijital ve sanal olarak üretilen gerçeklik dijital olarak oluşturulmuş temelde tekrardan sanal olarak üretilir. Böyle bir durumda Ryan (2001: 39) da simülasyon tekniklerinin gelişmesiyle sanalın (İng. virtual) ikinci derecede sanallaştırıldığı (İng. virtualization) görüşündedir. Buradaki sanallaştırma tekrardan bilgisayar sayesinde gerçekleşir. Bilgisayar tekil makineler (İng. particular machines) tarafından üretilen şeylerin dışında ele alınan düşünce ve tasarımdan kaynaklanan sanal nesnelere (İng. virtual objects). Bilgisayar farklı programlarla çalışan ve bunların diğer farklı makinelerde de çalışmasına olanak sağlayan sanal makinedir (İng. virtual machine). Bilgisayarın uygulamaları arasında simülatif programlar (İng. simulative programs) vardır ve bu programların amacı nesnenin biçimsel modellerini test etmek ve olayların mevcut durumu dışında gelişme gösteren bir dizi durumu keşfetmek ve daha sonra da bunları geliştirmeye çalışmaktır. Bilginin olasılık sayesinde elde edilmesi kullanıcıya hem olasılığı yönetme hem de gerçeğin geliştirilmesini kontrol etme imkânı verir. Bilgisayar sanal makine olarak ortaya çıktığında, bilgisayar simülasyonları (İng. computer simulations) iki ya da üç katı sanallaşır çünkü bilgisayar simülasyonları sanal makineler üzerinde ilerler ve sanalı hareket biçimi içerisine dâhil etmeye devam eder. Weibel (1994: 18) de bilgisayar tarafından yönlendirilen ve üretilen simülasyon imparatorluğunun gerçekliğin yerine geçtiği ve bu durumun gerçek dünyanın kaybolmasına neden olduğu görüşündedir. Ona göre bu şekilde ortaya çıkan dünyanın dijital ikizi ise sanal gerçeklik ve sanal alandır. Kendiliğinden aktif olmayan sanal gerçekliğin sadece bilgisayarın kullanılmasıyla var olduğuna dikkati çeken Faßler (1999b: 9, 52-53) de sosyal ve küresel mekânda bilgisayar tarafından elektronik olarak üretilen ortamların bulunduğu değinir. Üretilen bu ortamlar bir medya niteliğine dönüşürken, sanal gerçeklik de üç boyutlu bir arayüze dönüşür. Sanal gerçekliği ağa bağlı bilgisayar, etkileşim ve iletişim bağlamında değerlendiren Bente, Krämer ve Petersen (2002: 18-19) de sanal gerçekliğe ait olan iki işlev alanı ortaya koyar. Bunlardan birincisi bilgisayar tarafından sağlanan iletişim ve ikincisi ise insan-bilgisayar etkileşimidir. Birinci durumda temsil problemi ön plandadır, ikinci bir durumda ise simülasyon yani üretim problemi ön plandadır.

Rammert (1999: 36-38, 45) bilgisayarın medya makinesi olarak dijitalleşmesi ve sanallaşmasından ağa bağlı bilgisayarın dijital temelde tekrardan sanallaşamaya başladığı sürece geçişten bahseder. Bu süreçte makinelerin ve ağların temeli üzerine kurulan sanal

gerçekliğin yapısı gösterge düzlemi üzerinde gerçekleşir. Buna bağlı olarak buluşma noktaları, yazı masaları ve hizmet eden temsilciler gibi gerçek hayattaki nesnelere, mekânlar ve aktiviteler de ekran yüzeyinde simüle edilir. Bu durumda bilgisayar medyasının gerçekliğini sadece göstergelerin aktarılması değil aksine gerçeklik ile ilgili bakış açısının simülasyonu oluşturur. Bu göstergeler kendilerine has bir dünyayı oluşturmalarına rağmen bilgisayar delikli kartları ve sayı kolonlarını çoğalttığı sürece, bu göstergelerle ilgili hiçbir şey hissedilmez. Sanal gerçekliği yapılandıran özellikler izole edilmiş bilgisayarla gerçekleştirilen etkileşimde ve bölünmüş programın her bir disketinde gözlemlenir. Bilgisayarın ağa bağlanmasıyla birlikte veriler kolayca aktarılır, evrensel veri aktarımı protokolü gelişir ve ağlar dünya çapında kullanılan ağlara bağlanır. Etkileşimin teknik etkileşime bağlandığı toplumsal yeni bir deneyim alanı oluşur. Bilgisayarın ağa bağlanmasıyla birlikte dünya çapında toplumsal bir deneyim alanı olarak kendisini gösteren durum ise sanal gerçekliktir. Böylece küresel medya gerçekliği deneyimlenir. İnsanlar bilgisayar ağlarına aktif olarak katılır ve bilgisayarla sağlanan yerel etkileşim ağının sunduğu imkânlar küresel iletişimi ortaya çıkartır. Etkileşim ve iletişim arasında kurulan bağ bilgisayarı ağdaki temsilciye ve adrese dönüştürür. Bilgisayarın her biri bir terminale, bir müşteriye ve bir adrese dönüşür. Bunlar tıpkı kitle iletişimindeki gibi bireysel olarak gerçekleştirilen iki yönlü iletişime yönelik olarak hazırlanır. Gönderen, sunucu ve temsilci bireyler ya da gruplarla eş zamanlı olarak iletişime geçer. Aynı zamanda ilgililere ve gösterge gönderen herkese de açıktır. Ağa bağlı bir bilgisayarla oluşturulan sanal gerçeklik iletişimin değişimi için de yeni bir platform oluşturur. Ağa bağlı bilgisayar kendisinden önce ortaya çıkan iletişim medyalarını simüle ederek evrensel medya olarak işlev görür ve medya uygulamalarının aktarımına imkân veren geniş bir alana kapı aralar. Dolayısıyla bu uygulamaların yeni medyaya dönüştürülmesi ve bunların birleşimiyle birlikte ortaya yeni iletişim imkânları çıkar.

1.2 Gerçeklik, Mekân, Zaman, Beden Ve Kimlik Bağlamında Sanallık Ve Simülasyon

1.2.1 Sanal, Sanallık ve Sanallaştırma Kavramları

“Sanal” (İng. virtual) kelimesinin hem kavramsal hem de anlamsal dönüşümünü inceleyen Ryan (2001: 26-27, 37) “sanal” kavramının Latince’de “virtus” ve Fransızca’da da “virtuel” kavramından türetildiğini belirtir. Burada “virtus” güç, yiğitlik, yetenek ve

erdem anlamına gelir. Skolastik Latince’de “virtus” kavramı zorbalık ve güç anlamında kullanılır. Bu anlam bugün İngilizce’de “nedeniyle” anlamına gelen “by virtue of” ifadesiyle kullanılır. Skolastik Latince’de “virtualis” kavramı ise gücün yardımıyla güce dönüştürme olasılığını belirler. Burada farklı dillerdeki gelişimi gösterilen “sanal” kavramı Aristoteles’in verdiği klasik bir örnekle de açıklanır. Bu örnek meşe palamudu içerisindeki meşe ağacının varlığıyla ilgilidir ve bu örnekle “sanal” kavramının gerçek ve olasılık arasındaki ayırmadan türetildiği gösterilir. Skolastik felsefede gerçek ve sanal radikal zıt bir kutuplaşmadan ziyade diyalektik bir ilişki içerisinde bulunur ve bu nedenle sanal, varlığından mahrum edilen bir durum olarak görülmez ama olasılığa ya da güce sahip gerçek bir varlığa dönüştürülebilir. Gösterge, dünya modellerinin bir ürünü olduğunda ve göstergelerin ikizi de sanalın bir ürünü olduğunda “sanal” kavramı göstergenin dünya üzerindeki hareket edebilen temsillerini bir araya getiren olasılık olarak görülür. Gösterge, olayların zayıf bir şekilde kaydedilmesine indirgenen gerçek ile sınırlandırılır. Olası zincirler olarak görülen sonsuzluk içerisindeki gerçek “sanal” kavramının bağlamını daha da zenginleştirir ve oluşum evresi üzerinde kontrol kurar. Munker (1997: 109) de “sanal” kavramını yeteneğe ya da yapabilme gücüne göre olasılık olarak var olan, gerçekleştirilmesinin bütün koşullarını içe yönelik olarak tamamlayan ve aynı zamanda da hem görünebilen hem de düşünülebilen bir olgu olarak görür. Türcke (2002: 295-296) için de “sanal” kavramı güce ve olasılığa göre var olan anlamına gelir. Ona göre olası olan şey gerçek değildir ama hiçlik de değildir. Oluşan olasılıklar belirli bir gerçeklik derecesine sahiptir. Woolley (1994: 70) ise “sanal” kavramı içerisindeki erdem tanrısal gücün bir bölümüne sahip olmaya olanak sağladığını düşünür. Sanal gerçekçilerin varsayımlarında ve iddialarında bu anlamın yankılarına günümüzde de rastlanır çünkü sanal gerçekçiler kendilerine ait bir dünya kurma güçlerinin olduğuna inanır. Tekniğe uygun olan “sanal” kavramıyla aslında teknikten daha fazlası verilir çünkü “sanal” kavramı gerçekliğin bilimsel merkezini (Alm. wissenschaftlicher Kern der Realität) etkiler.

“Sanal” kavramını teknik olarak ele alan Woolley (1994: 70) bu kavramın modern bilimlerin kökenlerine kadar giden bir soy ağacına sahip olduğunu gösterir. Bu bağlamda 18. yüzyılın başlarında “optik” kavramı nesnenin kırılmış ve yansıtılmış bir imgesi (Alm. Bild) olarak adlandırılır. 19. yüzyılın başlarında ise fizikçiler sanal bir hızdan ve küçük bir parçanın sanal anından söz etmeye başlar. Burada sözü edilen “sanal” kelimesi bugün fizik alanında hala kullanılmaktadır. Bununla atomun altındaki parçacığın alışılmamış

yani yabancı davranışını açıklamak amaçlanır çünkü söz konusu bu parçacığın çok kısa bir ömrü vardır ve hiçbir dedektör tarafından kaydedilemez. Ryan (2001: 27) da Skolastik felsefede gerçekle diyalektik bir ilişki kuran sanalın, 18. ve 19. yüzyılda gerçekle kurulan çift zıtlığa dönüştüğüne değinir. Sanal burada kurgusal (İng. fictive) ya da var olmayan (İng. nonexistent) olarak ortaya çıkmıştır. Bu anlam “sanal” kavramının görsel olarak kullanılmasıyla açıklanır. Aynadaki yansımaya benzeyen sanal imge, sanal odak noktasından oluşur. Sözü edilen sanal odak noktası ışığın farklı ışınlarından oluşturulur ama bunu gerçekte böyle olarak yapmaz. Ayna imgesi aslında taklit ve yansıma düşüncesinden faydalanır. Modern kullanımında sanal ne olduğundan ziyade bir şey olarak sahip olduğu şeyle ilişkilendirilir. Sanalla ilgili böyle bir oluşum sahtekârlığı, yasadışılığı ya da gerçeğe olan saygının eksikliğini gösterir.

Klepper, Mayer ve Schneck de (1996: 284) “sanal” kavramının medyanın etkisiyle meydana geldiğine dikkat çeker. Sanal burada kanıtlanamaz olmasına rağmen uygulamalarında gerçekmiş ve var olmuş gibi görünür. Bu durumda bulunan bilgisayar simülasyonları sanal dünya ya da sanal gerçeklik numarası yapar. Kamper (1999: 158) ise yeni medya sayesinde bedenın sıvılaşması ve ötekinin parçalanması evresine dâhil olan insanı ele alır. Bu bağlamda “sanal” kavramını aynı olanın değişim üzerindeki zaferi, homojenliğin gerçekleşmesi, sonsuza kadar kendisiyle ilişkili olan ruhun lehine heterojenliğin yok olması ve özdeş olmayanın çözülmesi olarak görür. Sanal, Baudrillard (2005b: 83, 85) tarafından gerçekliğin peşinde koşan son avcı ve gerçekliği yakıp yıkan bir yağmacı olarak görülür. Bu nedenle sanalın, gerçeklik tarafından bulaşıcı ve yok edici unsur olarak salgılandığı düşünülür. Burada sanalın devreye girmesiyle gerçekliğin ölümünden söz edilebileceği ima edilir. Sanal, kendi gerçekliğiyle gerçekliğin tamamını yadsımaya çalışır ve bu durumda sanal, kuralların belirleyemediği bir oyuna boyun eğmek zorunda kalır. Sanal ve gerçekliğin birbirine karıştırılmaması gerekir çünkü sanala gerçek ve rasyonele özgü kategorilerle yaklaşılmaması gerektiği düşünülür. Sınır tanımayan bir yaygınlaşma amacı güden sanal, insanı kendi sınırlarının ötesine geçiren, kendi fizik ve metafizik yasalarını aşan patafizik denilen bir bilimin ortaya çıkmasını sağlar. Kusursuz bir bilim olarak görülen patafizik aynı anda ulaşılan abartılı ve parodik bir aşamayı gösterir.

Massumi’ye (2002: 30, 226) göre olabildiği kadar hızlı olan her şey sanaldır. Sanal burada deliliklerde ve eğilimlerde ısrar eden bir yığından oluşur ve olasılığın hükümdarı olarak bilinir. Olasılık, geleceğin herhangi bir aracı olmadan geçmişle birleştiği yerdir. Sanal,

sayılabilen bir şey olmadığı için tahmin edilemeyen olasılığın gerçek ve maddi kaynağını açıklar. Dolayısıyla sanal, her zaman olasılığın aşırılığında bulunur. Waldenfels (1998: 236) de sanallaşmayı (Alm. Virtualisierung) bir şeyin olası olarak (Alm. als möglich) deneyimlenmesi, incelenmesi ve ele alınması olarak tanımlar. Deneyimlenen gerçeklik (Alm. erfahrbare Wirklichkeit) her zaman olasılığın (Alm. Möglichkeit) oyun alanında yer alır ve hiçbir zaman da tamamen arı ya da tam gerçeklik (Alm. reine oder volle Wirklichkeit) oluşturmaz. Olasılık ve sanallık (Alm. Virtualität) gerçeğin karşıtı olarak değil de güncelliğin (Alm. Aktualität) karşıtı olarak ortaya çıkar. Somut ya da olasılık içerisindeki olasılıkların arasında ayırım yapılabilir. Bir taraftan olasılık hem açılır hem kapanır. Diğer taraftan da diğerleri arasındaki olası yapılar ve kurallar ortaya açık yapılar ve kurallar çıkarır.

Ryan (2001: 37) da sanallaştırmayı şimdi ve buradan (İng. here and now) kaynaklanan herhangi bir zihinsel işlemi içeren güçlü bir kavram olarak görür. Ona göre sanallaştırma tektir ve bu nedenle her şey için bir kere (İng. once-and-for-all) kullanılır. Sanallaştırma soyuttur, geneldir, çok yönlüdür, tekrar edilebilir, her yerde bulunabilir, maddesi yoktur ve akışkandır. Sanallaştırma özellikle de soyutlama ve genelleştirme gibi zihinsel işlemleri yeniden adlandırır.

Massumi (2002: 237) de sanalın doğa olabilmesi için muhtemel olanla ilişkilendirilmesi gerektiği görüşündedir. Doğa aktif olarak belirsiz olduğu sürece kendi içerisinde sanal olur ama burada aynı zamanda sanalın var olamayacağı gibi çözülmesi gereken bir problem de ortaya çıkar. Kendisini oluşum olarak gösteren sanal, doğa olmak üzeredir ve doğaya giriş yapar. Bu giriş olasılığı bilinen bağlama enjekte eder. Bu sayede doğa gerçekten de verilen bir şey olur ve aslında bu durum olasılığın verilmesi olarak yorumlanır. Burada verme her zaman verilen şeyden geriye doğru gider ve bu nedenle kendisini tüketmez ve her zaman tekrardan verir. Hillis (1999: 206) de sanallığın parçalanmış sahnenin bir bölümü olarak bilindiği için doğanın programlanabilir olmasının talep edildiğini ifade eder. Programlanabilen doğanın içerisine bedenler dahil olur, burada resmedilir ve tekrarlanan bir mit için metafor oluşturur. Ayrıca doğa burada kontrol edilen bir şeye dönüşür. Gerçek insan bedeninin azledilmesi ya da küçültülmesi kategori hatası olarak bilinir ve modern ikiye bölünme arasındaki bir boşluk içerisinde kaybolur. Bu bağlamda sanallık yabancı ve kavramsal olarak özelliklerinden mahrum edilenler tarafından üretilen temsillerin yönetici gücü olarak görülür. Dolayısıyla böyle bir durum beden siyasetinin de azledilmesi olarak yorumlanır. Massumi'ye (2002: 31) göre sanal,

olduđu gibi deneyimlenmez. Sanal, daha çok çizgisel bir soyutlama sınırı olarak görülür. Sanal içerisinde, dışarıda bırakılan merkezin yasasına itaat edilmez. Bir şeyler burada farklı bir şekilde düzenlenirken somut eylem ve bedenden de ayrı tutulamaz. Beden burada hem gerçekte olduđu kadar sanaldır hem de somut olduđu kadar da soyuttur. Beden burada eylemini gerçekleştirecek ve hikâyesini de anlatacak durumdadır. Sanalın içerisinde beden maddeden meydana gelmemesine rağmen mükemmel bir derecede gerçektir ve baskı altında tutulan bir olasılığın boyutunu gösterir. Faßler'e (1999a: 49) göre de sanal, buna benzer mükemmelliđi yeri ve zamanı varmış gibi görünmek için de gerçekleştirir. Bu durumda sanal gerçeklik sadece üç boyutlu yüzey imgelerini açıklamakla kalmaz aynı zamanda mükemmel bir yer ve zaman açıklamasında da bulunur.

Bu görüşlerle bağlantılı olarak sanal doğanın olasılığından ilham alarak programlanabilen durumlarla doğanın ve doğanın içerisindeki olasılığın tekrardan verilmesini sağlar. Bunu yaparken de doğadan ve doğa olmayandan, somut ve soyuttan, mekân, zaman ve bedenden de vazgeçemez çünkü kendi varlığını kanıtlaması bunların arasında olmasına bağlıdır.

Massumi'ye (2002: 30) göre sanal, dışarıdaki her şeyin sarıp sarmalandığı ve üzüntünün mutluluk olduđu bir yerdir. Sanal çift varoluşun, bağlamanın ve birleştirmenin karşısında duran canlandırılmış çelişki olarak görülür. Bu çelişki içerisinde bir şeyin deneyi yapılamaz ama bu şey hissedilir, küçültülür ve içeriye alınır. Hillis'e (1999: 123) göre de canlılığın niteliđi, orijinal canlılık etkisi yayan bir düşünce imgesi olarak sanallık içerisinde üretilir. Düşüncenin iki yönden de ortadan kaldırılmış imgesi canlılığı analog olarak geri verir ve imge gerçek dünyada doğrudan algılanır.

Massumi (2002: 31,133) sanalın krallığının geçmiş ve geleceğın aracı olmayan bir şimdiyle sağlandığı farklı ve nedensel bir zamansal yapıya sahip olduğunu ifade eder. Sanal her zaman çıkışın eşiğinde bulunur ve bu eşikteki yarı güncellenmiş olaylar ve ifadeler denizdeki dalgalar gibi yükselir ve hemen geri çekilir. Sanal duyulara ulaşamaz ama imgesinin yapılandırılmış olması onu duyu içerisinde şekillendirmeyi de engellemez. Bu noktada imgelerin çoğaltılması gerekli görülür.

Massumi (2002: 33, 35, 133-134, 154, 157, 159) sanalın duygusuz ve hissedilemez olduđuna ama sezilebilen canlandırılmış bir içeriđi olduđu için etkilerinde (İng. affect) hissedilebileceğine değinir. Dolayısıyla sanal etkilidir ve etki ise bu durumda bir ortaya çıkış noktasıdır. Ortaya çıkmanın sanal ve gerçek olan iki tarafı vardır. Sanalın gerçekliğe

ve gerçekliğin de sanala eş zamanlı (İng. simultaneous) olarak dâhil olması biri yükselirken diğere dönüştüğü sırada oluşur. Etki de ortaya çıkma gibi iki taraflıdır ve gerçek, nesnenin iki tarafından da görülebilir. Görüş noktası olarak ele alınan etki sanaldır ve burada görsel metafor rehber olarak kullanılır. Birbirinin duyularına katılmayı işaret eden etki sentetiktir. Canlı nesneyle kurulan olası etkileşim duysal bir durumdan elde edilen etkiyi diğere dönüştürür. Etkiler sanal sentetik bakış açılarını gerçekte olan şeye özellikle de canlandırdıkları şeylere demirler. Etkinin özerkliği sanala katılmasından ve açık olmasından kaynaklanır. Sanalın etkilerinden çok fazla söz edildiğinde, sanal geçici olarak ortaya çıkar. Sanalın geçici olması imgenin etrafındaki yüzeylerin kırılmasından kaynaklanır. Sanalın imgeleri sanalı içerikte ya da biçimde değil de geçiciliğinde, sıraya dizilmesinde ya da örneğinde gösterir. Sanal, biçimlenmiş içeriğin bükümünde, katlarında ve bir örnekten diğere örneğe geçen harekette gerçekleşir. Bu durum imgenin sözlü, görsel ya da aura olup olmadığını gösterir. Bu imgelerden hiçbirini herhangi başka bir imgeyi yalnız bırakmaz ve onları sanallaştırır. Sanal içeride ve dışarıda gerçekleştiği için imge ona sadece bükmek, katlamak ve çoğaltmak için yaklaşabilir. Sanal içerisinde bir şey hem sarıp sarmalanır hem de açılır, bir şey hem iki kat yapılır hem de azaltılır. Noktasal olaylar yerinden edilerek kendi kendisini kuşatan bir şeye dönüştürülür. Geleceğe eğilmek yerine geçmişe tasarlamaya çalışmak kuvvetlendirici ekler geliştirir. Sanal, biçim ve içerikteki farklılıkları örnek göstermez. Sanal, yinelemelerin şekil değiştirmesiyle üst üste yığılan bir durumdur. İmgelerin her biri hem biçim değiştirir hem de bükümlü tarafın kaybolan noktasına doğru geriler. Kendi değişkenliği içerisinde kaybolan bu nokta sanalın geçiciliğidir. Sanal burada tek imge biçimlerinin ve içeriklerinin arasında ya da etrafında olduğundan daha fazla görünürdür ama bu imgeler kes yapıştır tekniğiyle yeniden sıralanır. Katların kaybolduğu nokta sanal imge merkezidir. İmgeler bu sanal merkezler tarafından alınır ve kendi kendilerinin biçimini değiştirerek kendi imgelerine ait bir aşırılık elde eder. Burada özünden ayrılan imgelerin sürekli olarak birleşmesinden söz edilir. Bu durumda sanal, benzetme ile ilişkili olarak ortaya çıkar. Sanal, ortaya çıkma durumu gibi kapsamlı bir kelimedir çünkü sanal azaltılabilir olmazsa da gerçek ortaya çıkışından ayrılamaz ve sanal her zaman çoklu durum içerisinde ortaya çıkar. Sanal, ayrılma ve birleşme eylemlerini birlikte hareket ettirdiği için ötekilerle aynı işleve sahiptir. Bu durumda biri diğere olmadan bir şeye sahip olamaz. Burada sanal karışım hileli bir birleşen olarak görülür. Sınırlar ya da sanal cezbediciler geriler ya da deney yapmak için onlara dokunulmaz. Sanal içerisinde yönetilen soyut hareketler de

karmaşıktır. Gerçeğin soyut hareketi olarak görülen eylemler dışarıda ayrılma ve kendi başına yüzme, içeride birbirine sarılma ve yabancı olarak algılanır. Bu hareketler özel bir duygu içerisinde soyut olarak verilir. Bu hareketler gerçek olmasına rağmen deneysel alandaki bölgesel ve özel herhangi bir noktada başlamaz ve sonlanmaz. Bu hareketler yerel değildir ve ölçülemez. Gerçeğe doğru seyir izleyen sanal evreler eğilimler arasındaki gerilim olarak şekillenir. Oldukça etkili bir derecede yaklaşan sanal durumlar, sanal bir karışım anlamına gelen süper bir pozisyon olarak görülür. Sanal gerileyici ya da etkili seviyelerin derinliğine benzeyen süper bir pozisyon eğrisidir. İlkel fenomen yüzeyin alan benzerliği sanal derinliğin soyut yansımasıdır. Süper pozisyon etkiyi güç olarak adlandıran şeydir. Bu durumda bir şeyler hem sanal hem de gerçek etkilere sahip olabilir. Süper pozisyonun ve birbirini engellemenin amacı sanalın ya da ortaya çıkma durumlarının ne gerçekten ayrıldığını, ne gerçeğe indirgenliğini ne de deneysel işlem durumları olduğunu açıklamaktır. Bunlar arasında ortaya çıkan asıl fark aynı seviyeye birlikte gelmiş olmalarıdır. Sanal deneysel olana başvurmadan hiçbir şeye yaklaşamaz. Sanala geçilmediği takdirde deneysel olan da işlemsel olarak ölür. Sanal ve deney birlikleri ve süreklilikleri ile aynı anda meydana gelir. Burası ontolojik bir oda değildir aksine üstün bir başarıyla gerçekleşen dağınıklığın ölümüdür.

Münker (1997: 122) sanalı ilk olarak gerçeğin gelecekteki bir yeri olarak açıklar ve bu durumun daha sonra gerçekliğe giriş sağlama ve gerçekliği devamlı olarak etkileme paradigmasına dönüştürüldüğünü ifade eder. Massumi'ye (2002: 175, 197, 201, 237) göre de sanal, gerçeğin tamamının dönüşüme uğradığı geçişli bir ortamdır. Sanal bütün içerisinde biçimin belirsizliğine güvenilir ve sanalın en sonda şaşırtıcı olarak etki göstermesi de böyle bir belirsizliğin güvenilir bir tutum sergileyebilmesinden kaynaklanır. Sanalın şaşırtıcı derecede etki göstermesi yani sürpriz yaparak durumu daha da artırması yeninin aurasını (İng. aura of newness) ortaya çıkartır ve yeninin söz konusu bu aurası ortaya çıkan şeyi çevreler ve sonrasında da etrafa yayar. Yenilik (İng. newness) burada sadece kendisiyle karşılaştırılabilecek bir şeydir. Mutlak olanın doğasına yeniden kabul edilme arzusu insanı her geçen gün sanala biraz daha fazla yaklaştırır. Sanalın fark edilmesi, ortaya çıkan ikinci bir durumda sürekli olarak değişir. Burada niteliksel olarak birbirleriyle olan farklılıkların sonsuzluğundan bahsedilebilir ve dolayısıyla sanal sonsuzluk (İng. virtual infinity) ilkinden her zaman daha sonsuzdur çünkü farklılıkların her biri mikro algılamamanın sonsuzluğuna sahiptir. Algılamayla ilgili sonsuzluk ilkinden daha sonsuz değildir. Bu sonsuzluk süresizdir doğada farklılık gösterir. Bunlar üretici

engellerden ve aralarda ortaya çıkan etkilerden oluşur. Ayrıca bunlar farklı öğelerin toplanmasıyla oluşmaz aksine geçişlerin devamlı olmasından oluşur. Burada devamlı bir değişiklik olarak gösterilen şey farklılıktır. Referansı olmadan (İng. without reference) anlaşılmayan bir şey sanal sayesinde var olmayan bir boyuta sıkıştırılır ve değişiklik göstererek kendi devamlılığında anlatılır. Bu boyutlar soyut olmasına rağmen aslında gerçektir yani bunlar sanaldır. Varlığın ya da pozisyonun mantığı sanal içerisinde hareket edemez ve burada bir değişim mantığı gerektirir. Dolayısıyla sanal maddi olmayan bir öze sahiptir. Kontrol edilen bağlamları istila etmeye anormal derecede yatkın olan sanal kendi kendisine bir imkânsızlık üretir. Dünyada kendi yaratıcı aktivitesiyle bulunan sanal sebepsizdir.

Ryan (2001: 32, 35-37) da sanalın yaratıcı özelliğini güncelleştirme (İng. actualization) ile ilişkilendirir. Bu bağlamda sanal radikal bir güncelleştirme ve dünyanın koşulsuz olarak gerçekleştirilmesidir. Sanal bütün eylemlerin, tarihsel olayların ve maddeye sahip olan cisimlerin dönüşümünü gerçekleştirerek saf bilgiye enerji verir. Bu noktada olayların ve verilerin tamamının güncellenmesi dünyanın çözümü olarak görülür. Burada yanlış (İng. false), yanılsama (İng. illusory) ve hayali (İng. imaginary) olanla çok az ilişkilendirilen sanal hiçbir şekilde gerçeğin karşıtı olarak ele alınmaz. Bereketli olduğu düşünülen sanal, yaratma evresini gerçekleştiren varlığın güçlü bir biçimi olarak görülür. Geleceğe kapı aralayan sanal, fiziksel varlığın yavanlığının altına anlam çekirdeği yerleştirir. Yaratma (İng. creation) olarak tanımlanan güncelleştirme içerisinde gücün ve sonun dinamik olarak düzenlenmesiyle yaratılan bir biçim söz konusudur. Güncelleştirme gerçekliği olasılığa aktarmaktan daha fazlasını içine alır ya da önceden belirlenen sınırlardan seçim yapar. Yeni nitelikleri ortaya çıkartan güncelleştirme düşüncenin dönüşümüdür ve ayrıca sanalın dönüşümüne katkı sağlayan bir oluşumdur. Güncelleştirme bir ihtiyacı karşılamak için somut bir çözümün yaratılması olarak görülürken, sanallaştırma çözümden orijinal probleme doğru seyir izleyen bir dönüşüm olarak görülür. Daha iyi bir sonuç üretmek için çözülmesi amaçlanan problem yeniden incelenir. Bu durumda sanallaştırma problemlerin kesin çözümüne götüren yeniden başlatma evresi olarak görülür. Burada çözümün uygulanabildiği ilk problemler ortaya çıkartılabilir. Böyle bir durumun ilk örneği olarak bilgisayar verilir.

Faßler'e (1999a: 73) göre medya teknolojileri tarafından üretilen sanallık üretim, organizasyon ve planlama akışının model kuramsal olarak ortadan kaldırılması programlama ile ilgili görev defterinin hazırlanması ve program dilinin kurduğu soyut

ilişki üzerinden ergonomik model yüzeyinin genel gelişimine dönüşür. Bu şekilde oluşturulan ek mekân (Alm. Zusatzraum) her zaman sanal nesne alanı olarak kalır. Bu daha çok nesne ve fenomen imparatorluğuna yönelen ve insan zihnini makinden uzak tutmak isteyen gerçeklik modeli için yapılan bir provokasyondur. Söz konusu bu ek mekânın toprağı, kurumu ve bölgesi yoktur. Ek mekân biyolojik ve çağa özgü bir hiyerarşiye sahip değildir. Ek mekân daha çok elektronik ağların temelinde bulunan küresel bir olgudur. Elektronik olarak ulaşabilir olma toplumların merkezi (dünyevi) referans ağını değiştirir. Bireyin, bölgenin, nesnenin ve dünyanın, geleneğin, anlatıların duyusal olarak ele alınmasının belirlenmesi olarak görülen varlığın anlamı bilgiyle, kıtalararası ve kültürler ötesi iletişimle, yaratıcılıkla ya da bilgiye serbest girişle ilişkilendirilerek bir varlık elde eder. Bunlar yeni ağın yani uzaklığın ağının içerisine dokunur. Burada elektronik varlık biçimi nesnesi olmayan çift varlığın uzaklığıdır. Uzaklık otomatik ve aynı zamanda makineye dayanan bir durumdur. Burada bölge ve coğrafya yoktur. Uzaklık elektronik olarak aktarılan bilginin işlenmesi biçimidir. Bilgiye dayanan uzaklık, sunucuların (Alm. Server), veri bankalarının ve kanalların küresel olarak ele alınmasının sahne şeklindeki uzaklığı bilgi, konuşma ve haber durumu oluşturur.

Hillis'e (1999: 102, 113-114, 118, 188) göre de sanallık, sanal teknolojilerin içerisinde kullanılan dijital dilin uzamsallaşması (İng. spatializing) ya da gösterilmesidir. İnsanlar bunların içerisini göremez ya da içeriye fiziksel olarak sadece ufak bir giriş sağlar. Kanallar ve veri akışı ekonomi ve askeri kurumlar için kullanılan gücün kök sapa benzeyen (İng. rhizomelike) merkezleridir. Bu nedenle veri akışı (İng. data flows) sanal olarak görselleşir ve daha sonra da paraya dönüşür. Bu tür teknolojilerin eğlence ve eğitim potansiyelleri vardır ve bunlarla ilgili yapay değerlendirmeler yapılır. Sanallık askeri, finansal ve baskın kültürel güçlerin sanayi kolları arasındaki milli sınırların ötesinde gerçekleşen bir iletişimdir. Görünmez veri akışı güce bağlandığında, insanlar bilginin bu şekilde gerçekleşen akışını deneyimlemeyi arzular. Bunun için çevrimiçi (İng. on-line) sanallıkla hayali olmayan diğer görsel prosedürler de incelenir. Bu olasılık bireysel bedenin nesnelleştirilmesini talep eder. Burada bireyselliğin merkezi ya da yeri varlığın özne ve nesne arasındaki ayrımının ötesinde değildir. Bakılan noktada mesafe yoktur. Sanallık aldatma üzerine kurulmuştur. Sanalın içerisinde bulunan gözlemcinin görüntünün algısal tarafındaki ve geçiciliğin karşısındaki tutarlılığını koruması imkânsızdır. Görsel olarak algılama kendisi ve algılanan hareket arasındaki tutarsızlığı

çözümüne uğratmada oldukça etkilidir. Bu algılar eşleşmenin dışında bulunur. Bu durum deneye dayalı düşüncenin takip edilmesinden kaynaklanır. Sanallık düşünen bir başlıktır ve sembolik temsilin bir mantığıdır. Sanallık dünyayı kopyalamak için daha mükemmel kopyalara ihtiyaç duyar. Sanallık temsil edilen alan ve kimliğin zayıf tarafı arasındaki birleşimi simüle eder. Bu durum insanlar ve yerler arasındaki ilişkilere benzemez. İnsanlar ve çevresi arasındaki sempatik ve empatik bağımlılıkla da benzer değildir. Örneğin birey burada diğer insanlar tarafından biçimlendirilen çevrenin bir parçası olur. Dolayısıyla sanallık kişi ve çevresi arasındaki algıya dayalı bir birleşimdir. Maddeye dayalı olarak yapılan kasıtlı eylemlere dayanaklı olmayan ve kullanıcılara mekânı çevrelediği hissi veren sanallık oldukça büyüleyicidir. Bu durumda sanallık kimliğin ve sosyal ilişkilerin bir modeli olarak şizofreniyi meşrulaştırır.

Dyens (1996: 189) sanallığı, sanayi sonrası (Alm. post-industriell) bir teknoloji olarak anlaşılması gerektiği görüşündedir. Ona göre sanallık, keder tarafından taşınan bir hatırlatma biçimi ve sanattan oluşan bir madde olarak görülür. Sanallık sanat eserini deneyimlemeye ve buna hayat vermeye gerek duyar. Bu durumda sanallık gerçek olmayan olarak tanımlanmaz. Sanallık aslında bir tür hatıra gibi başka bir şekilde gerçek olur ve bu gerçek de meta-gerçek (Alm. meta-wirklich) olarak adlandırılır. Sanallık insan aklının öteki olarak gösterilmesine izin verdiği için insanların sığınacağı bir yer ve bir cehennem azabı olarak görülür. Sanallık dünyanın sonsuzluğunun ve varlık olarak insanın fani olması ile ilgili düşüncelerin elde edilmesine yardım eder. Sanallık mükemmel olarak düşünülmüş bir dünya yapısı sunar. Sanallık bu şekilde yapılandırılan bir dünya içerisinde duygusal, zamansal, bilişsel ve iç patlamaya (Alm. Entropie) dayalı bir düzeni zorunlu kıldığından dolayı tatmin olmayan bir arzuyla karakterize edilir.

Hillis'e (1999: 188-189) göre sanallık kişinin yerle, kimliğin makineyle, temsilcinin (İng. agency) ticari ürünle, etin silikonla, gerçekliğin hayalle, varlığın iletişimle gerçekleşen hayali birleşiminin sözcüsüdür. İki değişik metnin bu şekilde birleştirilmesi sadece ve tamamıyla bilgi alanının metaforunda elde edilir. Sanal teknoloji ise varlığa dayalı bir yönlendirmenin kaybolmasıdır (İng. a loss of existential orientation). Bu durum gerçek olmayan bir yön kaybetmeye (İng. disorientation) neden olur. Temsili imgeler iletişimdeki sembollerle yer değiştirir. Bu durumda somut ve soyut arasındaki mesafe her geçen gün giderek azaldığından gerçek (İng. fact) ve kurgu (İng. fiction) arasındaki farkın da yavaş yavaş kaybolması söz konusudur. Waldenfels (1998: 238) de gerçeğin sanallaşmasına giden yolda gerçek dünyadaki olanakları ve bu dünyanın olası değişimini

dikkate alır. Bu deęişim içerisinde olası dünyaların (Alm. mögliche Welten) ve olası mekânların (Alm. mögliche Räume) birbiri içerisinde kaydedilmesiyle gerçek dünya başka bir dünyaya (Alm. wie in eine andere Welt) dönüşür. Olası dünya -mış gibi (Alm. als ob) yapmayı gerçek dünyayla ilişkilendirir ve bu dünya hayal ve kurgudan oluşan bir dünya olarak görülür. Burada gerçeklik ve kurgu birbirine karışır ve kurgunun burada teknik olarak gerçekleştirilmesi sağlanır. Seel (1998: 265) de sanal durumların ve dünyaların verilmesini gerçek durumların ve dünyaların verilmesine bağlar. Bu bağlamda yeni medyanın yaygınlaşmasıyla sağlanan erişilebilirlik gerçek yaşamın gerçekliğini dramatik olarak deęiştirir. Böylece yeni medya gerçekliğe sahip olur ve yeni bir gerçeklik oluşturur. İnsanlar içerisinde olmadıkları durumlarla ilişkilendirilir ve buna bağlı olarak da özgürleşir. İnsanların aslında gerçekliğin ortadan kalkmasıyla deęil de gerçekliğin deęişime uğramasıyla özgürleştięi düşünülür. Krämer (1998: 15) de sanallaştırma tekniklerini benimseyen yeni medyanın gerçeklięi deęiştirdięi, akıcı hale getirdięi ve çözüme uğrattıęı görüşündedir. Söz konusu bu gerçeklik açık yapı ya da yorum olarak anlaşılır. Gerçeklik ve simülasyon, gerçeklik ve kurgu arasındaki fark ortadan kalkar. Simülasyon (Alm. Simulation) ve kurgu kavramları gerçeklik ve doğruluk kavramlarıyla birlikte anlamını kaybeder. Gerçeklik yorumu, simülasyonla kurgu da yeni medyanın gerçekliklerine dönüşür denebilir. Bu noktada ortaya çıkan şey sadece yapı ve yorumdur. Buna bağlı olarak başarısızlığa uğrayan dilsel ifadeler gerçekliğin eksilmesine neden olur. Gerçeklik ve doğruluk kavram olarak tasarlandığından yapılan ve yorumlanan şeylerden hiçbir şey elde edilemez ve dolayısıyla bunlar kontrol de edilemez. Dilsel ifadenin başarısızlığı da buradan kaynaklanır.

1.2.1.1 Fiziksel Gerçekliğin Yeni Medya-Teknięiyle Dönüştürülmesi: Sanal Gerçeklik

Ryan (2001: 294) çalışmasında yeni medya ile ilgili önemli çalışmaları bulunan Amerikan yazar Howard Rheingold'un sanal gerçekliğin (İng. virtual reality) ilk olarak Yontma Taş Devrindeki (Paleolitik Çaę) mağaralara resmedilmiş olduğunu tespit ettięine deęinir. Bu mağaralardan en bilineni Lascaux mağarasıdır. Bu mağaradaki resimler sanal gerçekliğin daha sonraki yeni teknolojik gelişmelerle kuracağı baęın ilk bölümünü oluşturur yani tarih öncesindeki mağaraların bugünkü sanal gerçeklik biçimlerinin belirlenmesine ön ayak olduęu düşünülür. İmgeler mağarada bulunan küçük bir odanın duvarlarına yansıtılır. Bu nedenle sanal gerçeklik odası da sözü edilen mağaraya

benzetilir ve bu durumda mağara otomatik sanal ortamın (İng. automatic virtual environment) kısaltması olarak ele alınır çünkü sanal gerçekliğin içerisinde bulunan imgeler mağaranın içindeki resimler gibi gözlüklerle (İng. goggle) ve veri eldivenleri (İng. data gloves) ile somut olandan başka şekilde görülür.

“Sanal gerçeklik” (Alm. virtuelle Realität) kavramı Amerikalı bilgisayar bilimci Jaron Zepel Lanier tarafından 80’li yıllarda türetilmiştir. Sanal gerçeklik bilgisayar tarafından üretilen deneyim dünyaları (Alm. Erlebniswelten) ve etkileşimsel insan-bilgisayar arayüzünün (Alm. interaktive Mensch-Computer Schnittstelle) oluşturulması gibi güncel teknik gelişmeler olarak anlaşılır. Söz konusu arayüzler ya da deneyim dünyaları da sanal dünyalar, sanal kokpitler ve sanal çalışma yerleridir. 70’li yılların ortasında Amerikalı bilgisayar sanatçısı Myron W. Krueger tarafından video-alanı (İng. videoplace) olarak adlandırılan yapay gerçeklik (İng. artificial reality) laboratuvarı kurulmuştur. Burada video-alanı teknolojisine dayalı gelişmeler ve üç boyutlu ekran teknolojileri (Alm. 3D-Display-Technologie) kullanılır. Video-alanı video ve bilgisayar teknolojilerini temel alan bir iletişim sistemi olarak bilinir. Dünyanın farklı yerlerinden gelen aktörler bilgisayar ve video grafiği tarafından üretilen ortamda hem hareket eder hem de bu ortama entegre olur. Burada ve şimdide (Alm. hier und jetzt) gerçek olmayan gerçeklik bu teknolojilerle açıklanır ve bu teknolojiler hiçbir zaman gerçek olmamış ya da olmayacak nesnelere de gerçek yapmaya çalışır. Yapay gerçeklik sanal gerçekliğin öncüsü olarak görülür ve sonrasında da sanal gerçeklik yapay gerçeklik karşısında daha büyük bir gelişme olarak gösterilir. Sanal gerçeklik içerisinde gerçek ve kurgu (Alm. real und fiktional), gerçek ve gerçek olmayan (Alm. realistisch und unrealistisch) arasındaki fark önemli bir rol oynar. Sanal gerçeklik teknolojileri bir çevreyi en ince ayrıntısına kadar yeniden yapılandırır. Bu çevre sanal gerçeklik sayesinde bilgisayar tarafından kontrol edilen imgelere ve makineden etkilenen duylara dönüşür. Bu açıdan bakıldığında sanal gerçeklik kavramı yapay daha doğrusu kurgulanmış bir dünyanın yaratılması anlamına gelir (Bente, Krämer ve Petersen, 2002: 2-3).

Sanal gerçekliğin postmodernizm ile olan bağlantısına değinen Hillis (1999: XXIX-XXX) bu süreçte yapay gerçekliği postmodern özel bir durum olarak ele alırken, sanal gerçekliği postmodern yaklaşımın nihai teknik bir ifadesi olarak ele alır. Postmodern söylemi temel alan sanal gerçeklik modern paradoks bir uygulama ya da parçalı bir temsil olarak gerçekleşir. Ayrıca hibrit durumdaki bilinmezliği temel alan inancı da açıklar. Yanılsama ve gerçek (İng. illusion and truth), görüntü ve gerçeklik (İng. appearance and

reality) arasındaki ikili karşıtlıkları çöküşe uğratan postmodern duyarlılık gerçeğin merkezine ulaşmayı arzular. Bu nedenle gerçekliğin üretimindeki gerçek şeyler için bir şeyleri yapay olarak yapılandırır. Sonrasında ise sanal gerçeklik ve yapay gerçeklik, gerçeklik ve onun eki olan sahte alanı (İng. fake space) kurar. Doğa bu aşamada metalaşan bir kaynağa dönüşür. Tekno-kültürel donanım olarak görülen sanal gerçeklik postmodern duyarlılık sayesinde oluşturulmasının yanı sıra belirsizliğe karşı da siper olarak ele alınır. Bu durum gerçekliğin algılanan ölümü olarak değerlendirilir. Nostaljik günlerden kalma olağanüstü bir yapıt olarak görülen sanal gerçeklik modern öncesi gerçekliğe temsilin modern kurallarını kullanarak yeniden sağlık ve kuvvet kazandırmayı amaçlar. Bu durumda sanal gerçeklik teknolojisi postmodern ve postyapısalcı kuramlara somut bir örnek olarak gösterilebilir.

Bente, Krämer ve Petersen (2002: 10) sanal gerçeklik sistemlerinin altı farklı şekilde sınıflandırılabilirliğini gösterir. Bunlar masaüstü sanal gerçeklik sistemleri, ayna sistemleri, otomobili temel alan sistemler, mağara sistemleri, modern ve yoğun sanal gerçeklik sistemleri, karıştırılmış gerçeklik (İng. mixed reality) ve artırılmış (İng. augmented reality) gerçeklik sistemleridir. Masaüstü sanal gerçeklik sistemlerinde bilgisayar ekranı bir pencere açar ve etkileşimsel üç boyutlu sanal dünyaya büyük ve süslü bir kapı aralar. Masaüstü bilgisayarlar ve üç boyutlu gözlükler genellikle bir şeylerin sesli ve boyutlu bir şekilde görülmesini sağlar. Ayna sistemlerinde de kullanıcı ekrandaki yansımaya bakar ve yansıtılan sanal dünya içerisinde hareket eden kendi kopyasını görür. Bilgisayar tarafından üretilen arka plan hareketli kullanıcı imgesinin üzerini örter. Otomobili temel alan sistemlerde de kullanıcı kontrollerin devreye girdiği otomobil benzeri bir araca biner. Ekran üzerine kopyalanan dışarıdaki dünyada gerçek olarak hareket edebilmek için yürüme platformu kurulur. Eğitim amaçlı kullanılan uçak ve araba simülatörleri (Alm. Simulator) bu duruma örnek olarak gösterilir. Bu alana eğlence endüstrisinden kaynaklanan büyük ve küçük ölçekli pasif simülatörler de dâhil edilir. Mağara sistemlerinde ise kullanıcının içerisinde hareket ettiği mekân büyük ekranlarla donatılır. Bu ekranlar sanal dünyanın devam etmekte olan etkisini yansıtır. Kullanıcının özgürce hareket edebildiği sanal mekânın açıklaması beden hareketleriyle göreceli olarak gerçekleştirilir. Mekânın etkisinin kuvvetlendirilmesi için üç boyutlu gözlükler kullanılır. Modern ve yoğun sanal gerçeklik sistemlerinde de kullanıcı girdi ve çıktı aletleri taşır. Bu aletler duyuların çeşitliliğini ve mümkün olduğu kadar da kapsamlı bir dalışı (Alm. Immersion) gerektirir. Kafaya yerleştirilen sesli ve boyutlu ekranlar, veri eldivenleri ve

elbiseleri (Alm. Daten-handschuhe und –anzüge) bu sistemlerin belirleyici ana parçaları olarak görülür. Karmaşık ve artırılmış gerçekliğe dayalı sistemlerde ise kullanıcı bilgisayar tarafından üretilen bir ekranda üç boyutlu nesnelerin gerçek nesne dünyasının görüntüsüyle örtüldüğünü görür. Yarı geçirgen LCD ekranlar, çevre kayıtları ve bilgisayar grafik çıktısının videoyu temel alan karışımı burada kullanılır.

Ryan (2001: 51) da sanal gerçekliğin yedi farklı konuya ayrılan bir senaryodan oluştuğuna değinir. Bu konuların ilkinde sanal gerçeklik aktif bir somutlaştırma evresine yani ekranda görüntülenen mekâna girilmesine olanak sağlar. Bu mekân içerisinde farklı duyularla algılanabilen bir ortam temsil edilir. Görüntü dünyası dijital kodun bir ürünü olmasına rağmen medyanın yani bilgisayarın saydamlığı görünür değildir. Sanal gerçeklik sanal dünyaların nesnelerinin manipüle edilmesine, içerisindekilerle etkileşim kurulmasına ve gerçek dünyaya yani doğal dile dayalı bir rüyanın içerisine girilmesine imkân verir. Sanal gerçeklik sanal dünya içerisindeki bireyin bir karakter olarak ortaya çıkmasına imkân sağladığından dolayı burada alternatif cisimleştirmelerin ve rollerin oynanması söz konusudur. Son olarak da sanal dünyayla kurulan etkileşimin dışında ortaya bir öykü ve anlatıcı olarak simülasyon çıkar.

Sanal gerçekliğin kullanıcısı ile kurduğu ilişkiye dikkat çeken Hillis (1999: 110) sanal gerçekliğin etkileşim kurduğu kullanıcıdan bireysel ve kolektif bir varlığı değil de aletleri ya da işleme dayalı modelleri talep ettiğini ifade eder. Fiziksel olarak izole edilen sanal gerçeklik kullanıcısı aletlerin izini sürer. Kullanıcı sanal görüntü içerisinde kendisine özgü temsili avatarlar ya da kuklalar elde eder. Sanal gerçeklik içerisinde kullanıcı tarafından yansıtılan ve sanal alan içerisinde dolaşımda tutulan güç otomatik olarak işlenir. Kullanıcının kendi kendisini disipline etmesine imkân veren sanal gerçeklik öznenin onayına ihtiyaç duyar. Kullanıcının bedenine teknolojiyi giymesi de modanın giyilebilen bir teknoloji sayesinde değişim geçirdiğine kanıt olarak gösterilebilir.

Thimm'e (2004: 57) göre sanal gerçeklik yeniden üretimin (Alm. Reproduktion) daha doğrusu yeniden üretilebilirliğin (Alm. Reproduzierbarkeit) ilk evresinden ve simülasyonun ikinci evresinden sonra ortaya çıkar. Sanal gerçeklik dijital tekniğin yardımıyla kendi dünyasını kurar. Sanal gerçekliğin teknik tarafı üç boyutlu yarılsamalardan (Alm. 3D Illusion) oluşur ve bu teknik insana bağlanır. Angerer'e (1999: 166) göre de sanal gerçeklik sadece üç boyutlu sanal alana girmek değil de modem ve monitör yardımıyla ağda da olabilmektir.

Klepper, Mayer ve Schneck (1996: 284) sanal gerçekliğin veri şapkaları, veri eldivenleri ve veri takımları gibi araçlarla duyuların tamamına hitap etmeye çalıştığına değinir. Bu aletlerle sensörük içtepiler çözüür, ekran ve ses bilgileri aktarılır. Bente, Krämer ve Petersen'e (2002: 8-9) göre de bu durumda olan sanal gerçeklik sadece teknolojilerin kurulumu olarak tasarlanmaz aksine hayali ya da sensörük deneyimin öncüsü özel bir deneyim olarak da tasarlanır. Sanal gerçeklikle ilgili tanımlamalar sanal gerçekliğin donanımıyla ilişkilendirilmesinin yanı sıra dünyanın gerçekçi etkisine aracılık eden ve kullanıcıya bu dünya içerisindeki olaylarla ilgili doğrudan geri bildirimler veren girdi ve çıktı medyasıyla da ilişkilendirilir. Bu durumda sanal gerçeklik, ortamın elektronik simülasyonu olur. Bu ortam yukarıda bahsedilen teknik alet ve medyalarla deneyimlenir. Sanal gerçeklik insan hareketlerine cevap veren ve bilgisayar tarafından üretilmiş imgelerle dolu bol seçenekli bir dünyadır. Gerçeğe dayalı sensörük veri etkisinin üretilmesi etkileşimselliğin yanı sıra sanal gerçekliğin merkezi tanımlama ölçütü olarak da geçerlidir. Burada ayrıca mekâna dayalı algılama etkisinin üretilmesi de vurgulanır. Sanal gerçeklik kavramı farklı teknolojilerin çeşitliliğini ve yeteneğe dayalı farklı özellikleri de işaret eder.

Rammert (1999: 34-35) de sanal gerçekliğin teknik olarak üretilen özel bir sosyal dünyaya dönüşerek normal ve günlük hayatın yerini aldığından bahseder. Bu dünya görünür veri yapıları ya da temsilcilerle yapay olarak üretilen bir mekândan oluşur. Bilgisayar, program, ağ ve insan eylemlerinin bu dünyada bir arada olması algılama gibi yapılandırılır.

Sanal gerçekliği teknik ve fiziksel dünyanın bir parçası olarak gören Faßler (1999a: 9) sanal gerçekliği algılamanın, belleğin, aracılığın, anlaşmanın, yaratıcılığın, yeniliğin ve tasarıların insanlar tarafından yapılan, kullanılan ve geliştirilen bir biçimi olarak ele alır. Algılamanın ve aracılığın yeni güç biçimleri bilgisayarın kullanılmasıyla geliştirilir. Burada bağlayıcılığın, zaman anlayışının ve kültürel anlaşmaların değişimi de kendisini gösterir. Sanal gerçeklikler toplumda sadece yeni bir algılama ve iletişim biçimi oluşturmakla kalmaz eski sınırları da aşar. Ağa bağlı bir iş yeri eve, içerisinde insan olmayan fabrikalara, sanal topluluklara (Alm. virtuelle Gemeinschaft) ya da ağda bulunan veri kültürlerine aktarılabilir. Programlanabilen sanal gerçeklikler ekonominin, bilimin, özel konuşmaların ve grup buluşmalarının küresel yapısına dönüşür.

Fiziksel (doğal) gerçeklik (Alm. natürliche Realität) ve sanal gerçeklik arasındaki ilişkiye değinen Istvan Csicsery-Ronary'e (1996: 234-235, 241, 252) göre sanal gerçeklik

kullandığı teknolojiyle sanal ve gerçek arasındaki geçerli ayrımı zayıflatmaya, üstesinden gelmeye ve hatta onu ortadan kaldırmaya çalışır. Sanal gerçeklik ortaya koyduğu deneyimlerde fiziksel (gerçek/doğal) gerçekliğin etkisini gösterir. Bu durumda fiziksel gerçekliğe (Alm. physikalische Wirklichkeit) ait deneyimler sanal gerçekliğe ait deneyimlerin üstesinden gelemez. Sanal gerçeklik yapay olarak bilinmesine rağmen sanal gerçekliğin fiziksel gerçeklik ile aynı değerde olup olmadığı ve gösterilen deneyimleri anlayıp anlamayacağı her zaman sorgulanır. Sanal gerçeklik fiziksel gerçekliğe ait deneyimin yapısökümü (Alm. Dekonstruktion) olarak bilinir. Sanal gerçeklik fiziksel gerçekliğin yerine olasılıkla donatılmış alternatif gerçeklikleri koyar. Bu durumda fiziksel gerçeklik simüle edilmiş bir deneyim içerisinde sanallaşır. Sanal gerçeklik yapısökümcü bir düzenlemede bulunarak fiziksel gerçekliğin doğruluğunu araştırır. Sanal gerçeklik fiziksel gerçeklik deneyiminin değişen seçeneklerini yeniden üretir. Sanal gerçeklik aynı zamanda dönüşebilen bir etki de gösterir. Bu noktada sanal gerçekliğin en büyük çekim gücü değişebilir olmasıdır. Sanal gerçeklik fiziksel gerçekliğe ait deneyimin yapısökümünde kendi teknolojisini ayrıştırır. Sanal gerçeklik fiziksel gerçekliğe ait deneyimi yapısökümüne uğratana ve kendi koşullarını yeniden yapılandırana kadar da bu işleme devam eder. Ryan (2001: 1) da sanal gerçekliğin bazı durumların dışında genellikle fiziksel gerçeklikle yer değiştiremeyeceğini düşünür. Fiziksel gerçeklik anlayışına meydan okumaya çalışan sanal gerçeklik fiziksel gerçekliği yeniden keşfetmeye ve araştırmaya çalışır.

Fiziksel gerçekliğin bire bir karşıtı olarak ele alınmayan sanal gerçeklik bu konuda daha önce de söylendiği gibi sadece meydan okumayla yetinir çünkü sanal gerçekliğin amaçladığı asıl şey kendi dünyasında hüküm sürmesidir. Fiziksel dünyanın gerçekliğinden geleneksel gerçeklik olarak bahsedildiğinde asıl olan yeni gerçekliğin sanal gerçeklik olacağı ihtimaller arasındadır. Bu durumun başlıca nedeni ise sanal gerçekliğin geleceğin gerçekliği olarak görülmesidir. Hem olasılıkla hem de olasılıksızlıkla ilgili olan gerçekliği gösterecek durumda olması bu iddiayı doğrular niteliktedir.

Schreier (2002: 46) sanal gerçeklik teknolojisinin gerçek ve sanal gerçeklik arasındaki ayrımı giderek daha fazla ortadan kaldırdığı görüşündedir. Sanal gerçekliğin kullanımı gerçek ve medyal ortam arasındaki sınırı ötelir. Şu ana kadar gerçek, bedensel ve kendi kendine deneyimlenen gerçeklikte mümkün olan ve gerçeklik göstergeleri olarak geçerli olan üç boyutlu mekândaki hareket gibi dokunsal ve proprioseptif (eklemlerin boşluktaki

durumlarını algılayabilme duyusu) duyu etkileri medya tarafından sağlanan deneyimin birleşenlerine dönüşür ve şu ana kadar geçerli olan gerçeklik de doğru olduğunu gösteren işlevini kaybeder. Sanal gerçeklik teknolojisinin şu andaki durumunda gerçek ve sanal ortamlar arasındaki ayrıma izin veren gerçeklik göstergeleri sahnelenir. Bu göstergelerin gelecekteki kesin olan sanal gerçeklik ortamlarında gerçekliğin doğru olduğu işlevini de içine alması beklenir. Bununla sanal gerçeklik ortamlarının kullanılmasında gerçeklik ve medya karışımının olduğundan söz edilemez.

Sanal gerçeklik teknolojisine geçiş evresinden bahseden Schreier (2002: 47-48) şu ana kadar geçerli olan deneyimlerin yeni medyanın ortaya çıkmasıyla gerçek ve medya arasındaki sınırı çözüme uğrattığının söylenemeyeceğini ifade eder. Sanal gerçeklik kullanımında şu ana kadarki medya göstergelerinin önemini kaybettiği ve yeni medya göstergelerinin eklendiğinden daha çok bahsedilir. Bu bağlamda içerisine dalnabilen ve etkileşimsel sanal ortamlarda geniş kapsamlı bir varlık yaşamını sürdürür. Sanal gerçeklik tarafından sağlanan duyu etkileri gibi gerçek hayattaki etkilerle aynı biçimde ve büyüklükte değildir. Böyle bir şey mükemmel hipergerçek duyu etkisi için geçerlidir. Bu duyu etkisi bu dünyadan kaynaklanmaz. Sanal gerçeklik ortamındaki ve gerçek hayattaki duyu algılamaları arasında nüanslar şu andaki sanal gerçeklik teknolojisinin asıl medya göstergesini (maddi dünya, deneyim biçimi) gösterir. Burada mükemmel bir etkileşimsellik de karmaşık kullanımlarda henüz gerçekleştirilemez. Yüksek karmaşıklık eylemin verilmesi ve bunun sanal gerçeklik ortamında gerçekleştirilmesi arasındaki tereddütlerin ortaya çıkmasına neden olur. Bu tarz gecikmeler medyal göstergeler olarak geçerli olabilir. İnsanların bazısı gerçek ve sanal beden hareketleri arasındaki çelişkiye baş dönmesi ya da mide bulantısıyla tepki gösterir. Burada medya göstergelerinin gösterdiği şeye tepki gösterilmesinin yanı sıra varlık duygusunun (Alm. Präsenzgefühl) deneyimi de direkt olarak olumsuz etkilenir.

Gerçek ve sanal gerçeklik ortamları arasındaki ayrım bağlamında geleceği ele alan Schreier'e (2002: 48) göre gerçek ve medyal olarak sağlanan gerçeklik arasındaki ayrım sanal ortamlarda kullanım dışı kalır. Burada argümanlar tekniğin şu andaki durumunda sanal gerçekliğin kullanımı için geçerlilik elde etmek ister ama sanal gerçeklik teknolojisinin hedefini gösterdiği gibi ideal, içerisine tamamen dalnabilen ve etkileşimsel sanal gerçeklik kullanımı için geçerlilik elde etmek istemez. Şu andaki sanal gerçeklik teknolojisinde gerçek ve medya tarafından sağlanan duyu algılaması arasındaki ayrım, aynı zamanda maddeden kaynaklanan dünyevi deneyim biçiminin burada sahnelenen

medyal göstergeleri gibi gecikmeler devre dışı kalır. Bununla bağlantılı olarak kurgusal olmayan sanal gerçeklik ortamları kullanılabilir. Çünkü kurgusal içerikler medyal olarak sağlanan iletişim biçimi içerisinde deneyimlenir.

Schreier (2002: 48) olayın parametinsel (metin dışı/metin ötesi) yani edebi esere ait olmayan metne dayanan çerçevesi kurgu olarak eksik olsa ve parametinsel sinyaller alıcının hizmetinde olmazsa bile, değerlendirildiklerinde bunlara, içerik perspektiflerinin dışarıdaki göstergelerine yönelme fırsatı verildiğine değinir. Bu bağlamda soyu tükenmiş dev kertenkeleler, büyücüler ve filler 21. yüzyılın başında Avrupa'daki gerçeklik modellerine uygun olarak imkânsız ve olası olmayanın sınırına dâhil olur ve aynı zamanda kurgu göstergelerini gösterir. Ama kuralın tamamında kurgu kendi tarafında medyallığın doğru olduğunu belgeler. Böylece parametinsel kurgu sinyallerinin elde bulunmasından ve gerçekliğe uzak içeriklerden yola çıkarak teknik olarak mükemmel sanal gerçeklik ortamına kapatılır. Kendisine has deneyimi ontolojik olarak gerçek gerçeklikle değil de medyal olarak sağlanan ortamla ilişkilendirir.

Schreier'e (2002: 49) göre gerçekliğe yakın içerikleri kapsayan kurgusal kullanımlar gibi gelecekteki kurgusal olmayan, teknik olarak mükemmel sanal gerçeklik kullanımları her zaman medyal göstergelerin çoğunu içine alır. Buradaki asıl amaç sanal ve gerçek gerçeklik arasındaki ayrımı izin vermektir. Bir gün insan ve bilgisayar arasındaki arayüz (Alm. Schnittstelle zwischen Mensch und Computer) sanal gerçeklik deneyiminden dışarıda tutulursa, böyle olarak gerçek olur ve bir ya da başka bir biçimde sanal gerçeklik kullanımı içerisine entegre edilmesi gerekir. Gelecekteki kullanımlarda da şifreli internet sayfasına giriş yapılması gerekir. Sonuç olarak kendisinden tekrardan çıkabilir. Bu çıkış yeri en farklı biçimleri, örneğin kapının üzerindeki çıkış işaretini ve belirli bir el hareketini kaydedebilir. Teknik olarak mükemmel sanal gerçeklik kullanımlarının ikinci medyal göstergesi medya ürünlerinin zorunlu sınırlandırılmasından kaynaklanır. Bu sınırlandırma etkileşimsel medya ürünü içerisinde bütün işlerin imkânsız olduğunu ortaya çıkarır. En gelişmiş sanal gerçeklik ortamı da sınırlara sahiptir ve kullanıcı bu sınırları "Ben bunu anlamıyorum." ifadesine benzer olarak basmakalıp tepki biçiminde işaretlerle bildirir. Üçüncüde de sanal gerçeklik içerisindeki olaylar ve deneyimler rastgele tekrar edilebilir. Arayüzlerin varlığı ve olayların tekrar edilmesi gibi medya ürünlerinin sınırlandırılması sanal gerçeklik ortamlarının özelliklerini gösterir. Bu özelliklerin gelecekte gerçek ve sanal dünyaların birbirinden ayrılmasına izin verecektir. Bu açıdan

bakıldığında gerçek ve sanal gerçeklik arasındaki ayrım çözülme tehlikesi içerisinde değildir. Gerçek ve sanal dünyaların algıya dayanan karışımı gelecekte de olası değildir. Schreier (2002: 50) fiziksel gerçeklik ve sanal gerçeklik ortamları arasında ayrım yapılmasına yardımcı olan yöntemlerle ilgili çeşitli ölçütler ve kıstaslar ortaya koyar. Bunlardan birincisi fiziksel (maddi) dünyadır. Fiziksel dünya gerçekliğe ve medyaya ait göstergelerden oluşur. Fiziksel dünyanın gerçekliğe ait göstergeleri işitsel, görsel ve dokunma hissi ile ilgili bireysel duyu etkilerinden oluşur. Gerçekliğe ait göstergeler çevreyi eylemde bulunarak değiştirebilir ve diğerleriyle etkileşim kurabilir. Medyaya ait göstergelerde ise koklama duyusu eksiktir. Gerçek ve medya tarafından sağlanan duyu etkilerinin üretilmesinde farklar vardır. Olayların değişiminde zaman gerilemeleri tercih edilir. Giriş ve çıkış prosedürlerinden oluşan arayüzler vardır. Burada medya tarafından oluşturulan dünyalar sınırlandırılır ve bu dünyalardaki olaylar tekrar edilir. İkincisinde ise gerçeklik göstergelerinden, medyaya ait göstergelerden ve değişik dünya belirtilerinden oluşan deneyim dünyası ele alınır. Deneyim dünyasına ait gerçeklik göstergeleri varlık deneyiminden kaynaklanır.

Gerçeklik ve sanalın karışımının olası biçimlerini gösteren Schreier (2002: 50-51) burada gerçeklik, kurgu ve sanallık arasındaki karışımlara değinilmemesi gerektiği görüşündedir. Bu karışımların ilgilendiği şey, sanal gerçeklik kullanımlarının diğer medya ürünlerinden tamamen ayrılmamasıdır. Kurgusal ya da kurgusal olmayan ürünlerin medya algılaması gerçek bir deneyimi gösterir. Bu deneyim gerçek sonuçları kendisine çeker. Olay düzleminde bilişsel ve duygusal sonuçlar ortaya çıkar. Sanal gerçeklik kullanımları diğer taraftan da geleneksel medyadan ayrılır çünkü sanal gerçeklik kullanımlarının dalma, etkileşim ve bunların sonucu olarak ortaya çıkan varlık deneyimi gibi önemli özellikleri vardır. Sanal gerçeklik ortamları geleneksel bağlamda algılanmaz aksine deneyimlenir. Böyle bir durumun arka planında sanal gerçeklik ortamlarının deneyimlenmesinin başka bir türünün gerçeklik ve kurgu karışımının başka niteliğini çekip çekmediği sorgulanır. Bu durum geleneksel medya ürünleri için kabul edilebilir ama burada sorgulanması gerekir. Sanal gerçeklik ürünleri gerçekliği pazarlayan bir etki olarak görülür. Katılımın sağlandığı olaylar ve sahnelenen eylemler olarak kendisine has bir hayat gerçekliği üstlenir. Gerçeklik ve medya karışımı gibi gerçeklik ve kurgu karışımı da sanal gerçekliğin kullanımında geleneksel medya ürünlerinin algılanmasındakinden daha olasıdır. Sanal gerçeklik ortamlarının kullanılmasının sonucu olarak ortaya çıkan bu karışımların avantajı ve dezavantajı vardır.

Sanal ortamın gerçek ortamdaki farklı olması her zaman dezavantaj olarak ortaya çıkar. Böylece ortaya ölümcül sonuçlar çıkar. Bu karışımlar medya dünyasının medyalaşması evresiyle desteklenir.

Ryan'a (2001: 36) göre sanal ve güncel arasındaki aracılık belirleyici bir evre değildir ama biçim veren bir güçtür. Ryan sanal ve günceli şu özelliklerle karakterize eder:

- Sanalın güncel ile olan ilişkisi birden çoğa (İng. one to many) doğru gider. Burada sanal varlığın/özün (İng. entity) olası güncelleme sayısında sınır yoktur.
- Sanaldan güncel geçiş dönüşümü içine alır ve bu nedenle de tersine çevrilemez olur. Güncelleştirme bir olaydır.
- Sanal zamana ve mekâna demirlenmez. Güncelleştirme de zamansızlık ve topraksızlık durumunda buraya ve şimdiye (İng. here and now) kök salmış bir varlığa geçişi işaret eder. Bu durumda sanal bağlamaştırma gerçekleşir.
- Sanal bitmek tükenmek bilmeyen bir kaynaktır. Sanalı kullanmak yok olmaya/tükenmeye neden olmaz.

Wegner (1999: 20-21) sanal gerçekliği yapay dünyalara eşdeğer olarak ele almaz. Bu yapay dünyalar geleneksel iletişim teknikleriyle var olur. Bu iletişim teknikleri sanat ve baskıcılık olarak sıralanabilir. Sanal gerçekliğe uygun olan yeni, yapay dünyalara girmeye ve burada hareket etmeye imkân verir. Sanal gerçeklikle algılama ve hayal arasındaki fark eşitlenir. Geleneksel iletişim tekniklerinde hayali dünyaları çevreleyen çerçeve açıkça görülebilir ve özne/nesne ayırımında net bir şekilde algılanabilir. Sanal gerçeklikte ise bunlar artık yoktur. Böylece gerçek gerçekliğin geleneksel olarak algılanmasına ait olan nesnelere direnişi ortadan kaldırılır. Sanal gerçekliğin dünyasında hareket edildiğinde her şeyin kolaylıkla her yerde bulunması ve elde edilmesi deneyimlenir. Nesne dünyasının nesnelere ve bedenlere hiçbir şekilde direnç gösteremez. Aynı zamanda zaman ve mekânın da rütbesi indirilir. Mekân ve zaman hızlı ve kolaylıkla ölçülür. Bunlar hiçbir şekilde direniş gösteremez. Rammert (1999: 34) Wegner'in yukarıda bahsettiği sanal gerçekliğe uygun yeniliğin makine işlemlerinden, gösterge yapılarından ve insan eylemlerinden oluşturulan yapay dünyanın sanal gerçeklik olarak adlandırılmasına yardımcı olduğunu ifade eder. Sanal gerçekliği doğal, yapay ve kurgu bağlamında ele alan Paetau (1997: 118-119) da yapay olarak tanımlanan "sanal" kavramının kendisini doğal olan tarafından sınırlandırdığına değinir. Birey burada gerçekte bulunduğu başka bir yerde hareket eder ve böyle bir durum da kurgu olarak tanımlanır. Burada gerçeğin karşısında duran şey kurgudur çünkü sanal dünya gerçek

olarak görünür ve sanal gerçeklikte kullanılan veri kaskları, veri eldivenleri ve veri takımları da sanal gerçekliğin bakışını yapay olarak üretilene ve kurguya yönlendirir. Bu durumda doğal ve yapay arasında geçerli olan fark çok küçük bir işlev görür. Benzerlik ise sanallığın sorgulanması için ele alınır. Yapay ve doğal arasında sağlanan akışta ayırım yapmak zorlaştığında ise sanal alana giriş daha da kolaylaşır. Bu durumda doğal ve doğal olmayanın şeması artık ayırma modeli olarak kullanılmaz. Sanal gerçeklik bir yanılgı olmasına rağmen insanın sadece ötekilerin arasındaki bir durum olarak kendisini gösteren doğal donanımı olarak ele alınan fiziksel gerçekliği verir.

Sanal gerçeklik ve teknoloji arasındaki ilişkiye değinen Hillis (1999: XIV-XV, XVII, XX, 1, 44, 47-48) sanal gerçekliği algılanan gerçekliğin teknolojik olarak yeniden üretilmesi olarak tanımlar. Sanal gerçeklik, kültürel sınırlandırmalardan serbest olan ve özerk bir pozisyon içerisinde bulunan sanal teknolojiler tarafından oluşturulur, teknoloji içerisinde yapılandırılan bireysel deneyime imkân verir ve teknoloji dünyasıyla birlikte hareket eder. Hayalleri dünyevi gerçeklikten serbest bırakarak kendisini teknolojiyle değiştirir. Bir teknoloji olarak görülen sanal gerçeklik geleceğin anlatıcısı olur. Sanal gerçeklik bir taraftan kendisinden önceki teknolojilerin başarısız olmuş eylemlerini unutturmaya amaçlar ve diğer taraftan da daha önceki görsel teknolojiden gelen görüşleri ödünç alır. Böylece sanal teknoloji ilkel mekanizmaları da içine alır. Sanal gerçekliğin üstün bir makine ve yararlı bir protez olup olmadığı ile ilgili düşünce dilbilim öncesi ve insanlığın henüz bozulmadığı* zamana dönme arzusunu yansıtır. Sanal gerçeklik iletişim ve bilgisayar teknolojilerinin ulaşmak istediği bir hedeftir.

Gelişen teknolojiye dayandırılarak gösterilen sanal gerçeklik son model teknolojik aletlerin sayesinde her zaman kendisini güncelleme ve buna bağlı olarak da yenileme fırsatı bulur. Sanal gerçeklik kendisine hedef olarak yeniyi ve mükemmelliği aldığı için kalıplaşmış durumlarla açıklanmaya çalışılması oldukça zordur çünkü sanal gerçeklik sadece elinde bulundurduğu güncel gerçeklik ile açıklanabilir. Buna rağmen sanal gerçeklik yine de daha önceki teknolojik gelişmelerden de yardım alır çünkü sanal gerçeklik burada teknolojik olarak da arada olmanın işlevini üstlenir. Bu bağlamda sanal gerçeklik teknolojik temelde ne sadece eski ne de sadece yeni olarak ele alınır aksine bunların karışımından kaynaklanır. Ama sanal gerçeklik teknolojileri her zaman eskinin yenisi olmayı sürdürür.

* Burada insanın masumiyeti ve bozulmamışlığına atıfta bulunan şey Hz. Âdem ve Hz. Havva'nın cennetten henüz dünyaya indirilmediği zaman ile ilgilidir.

Sanal gerçekliğin temelini ışıkla yapılandırıldığına dikkati çeken Hillis (1999: 146-147) sanal gerçekliğin dış dünyayla az çok ilişkisi olan ve yazılımı tasarlayanların, müşterilerin ve kullanıcıların sosyal olarak anlaşmasını amaçlayan imgelerin parlak içerikleriyle çalıştığından bahseder. Bu noktada yapay ışıktan (İng. artificial light) oluşan dünya ortaya çıkar. Bu nedenle sanal alan ışık tarafından tanımlanır ve ışık görüntünün bilgi verici özü olarak görülür. Aşkınlık içerisinde gerçeğin yerleştirilmesini ışık olarak sağlayan uzamsal bir belirsizlik verilir. Aşkın yerleştirilmenin bulunduğu yerde, her an etkili olan bir gizeme doğru gidilir. Aşkınlık içerisindeki gerçeğin ışıkla yerleştirilmesi hareketin, iletişimin ve teknolojinin içindeki gerçeğin ironik bir tarafı olduğuna işaret eder. Bu da ışığın yayılcı gücünü gösterir. İletişimin ideal bir alanı olan gerçeklik harekete bağlıdır, katıksız ve maddi olmayan bir oluşumdur. Sanal gerçeklik gerçekliğin ışığının içerisine bakmanın modern bir uygulamasıdır. Bu durumda gerçeklik aşkın olana, harekete, parlaklığa ve akışa görsel olarak bağlanır ve gerçek yerler bu noktanın ötesinde görülür. Sanal ortamlar mutlak ışığın yeniden yerleştirilmesi olarak görülebilir. Bu durumda yukarıdan, daha keyifli bir yer olan içe doğru yönelme söz konusudur. Süper doğa ve gözetleme gösterisi bir bütün içerisine girer. Sanal ortamlar aynı zamanda kültürün benimsenmiş saf bir mekânı olarak görülür ve nerede olduğu da benzersizdir. Burada kullanıcıdan rehber ışığın bulunması beklenir. Aslında burada çok basit bir ilerleme söz konusudur. Işık ilk olarak yani Tanrı ve güneş olarak gökyüzündedir. Daha sonra doğa maddi olarak kültürel konulardan geri çekildiğinde, ışık kültür evresine yeniden yerleşir ve kullanıcının içerisinde bir Tanrı gibi durur. Teknoloji daha da güçlendiğinde, ışık optik teknolojilerin içerisine yeniden yerleştirilebilir. Optik teknolojiler bireyselleştirilmiş öznenin iç ışığının doğallığını doğrular.

Hillis (1999: 146-147) bilgisayar programı ve sanal gerçeklik bağlamında dışsal (İng. exteriority) ve içsel (İng. interiority) olanı kullanıcıyla ilişkilendirerek ele alır. Burada öncelikle nesnel dünyaya ait modellerin bilgisayar programı içerisinde bulunduğundan bahseder. Bu nedenle teknoloji sadece dışarıdaki nesne ve içerideki imge arasındaki zamana dayalı bir hiyerarşiyi ayırmakla kalmaz, gerçek dünyaya ait referanslar ve sanal çevreler arasındaki nedensel linklerin ve durumların yargılanmasından daha az gerekli olduğunu da önerir. Sanal gerçeklik aydınlanmanın diyalektik modelinden vazgeçmesine rağmen kullanıcı ve çevre, özne ve mekân arasındaki ayrımı korumaya devam eder. Aynı zamanda bu ayrımlar kültürel olarak korunur ve yapılandırılır. Sanal gerçeklik uzaktakinin ve onun referansı arasındaki farkı korur. Kullanıcılar teknolojiyi bu farkları

doğrulamak için kullandığında, bu farklar kullanıcıdan uzakta durur. Kullanıcı sunulan yanılısamanın varlığını doğrulamak için kendisini teknolojinin diyalektiğine yerleştirir. Bu nedenle sanal gerçeklik içsel olandır ya da kara kutu (İng. black box) özelliğine sahip bir gerçekliktir. Bilgisayar programı kendisine uygun bir moda içerisinde hareket eder ve yeniden medyalaştırılmış bir moda içerisinde görüntüyle birleşir.

Görünürlük (İng. visibility) ve görünmezlik (İng. invisibility) bağlamında sanal alanı ve buna bağlı olarak da sanal gerçekliği açıklayan Hillis'e (1999: 101-102) göre sanal alan hiçbir zaman görünmez değildir. Hatta resim bile ressam tarafından gösterilmeden önce görünmez değildir. Sanal gerçeklik ise görülemeyen şeyleri ispatlamaya çalıştığını iddia eder. Sanal gerçeklik içerisinde bir şeyler görünür olduğunda, imge düşünce ve görüntüden başka şekilde var olamaz. Sanal gerçeklik içerisinde teknolojinin sunduğuyla ilgilenenler insan değildir aksine düşünceden kaynaklanan bir gözdür. Sanal alanın biçimlerini gösteren sanallıktır. Burada görmek ve inanmak eşdeğerde tutulur. Görmek inanmaktır ideolojisini kabul eden özne görünmezliği hisseder ve özne bunun tamamen gerçek olduğunun farkında değildir. Aslında burada deneyimlenen şey bir tür inanç krizidir. Görülmeyen şeylerle ilgili olarak ortaya bir korku çıkar ve teknoloji görünmez krallık içerisindeki korkuları ironik olarak ele alır. Görünmezliğin gücü iddialarla daha da artar. Görülemeyen şeyler üzerinde kendisini ispatlamaya çalışan sanal teknolojiler var olmayan şeyleri de görünür kılar. Görünmezliğin gücü, optiklerin arasında kesinlik aramak için görüntüyü elde edemez. Görünmezliğin alanı insan deneyiminden uzakta olan bir alandır. Burada gelişen teknoloji insan tarafından gerçekleştirilen sınırlandırmaları ortadan kaldırır. Görünmezlik mekân ve görüntü arasında kurulan bağdan dolayı hiçbir şeyi değerli kılmaz. Gerçek mekâna dayalı bir fenomen olan sanal alan görünmezdir ya da görsel algıyı elde edemez. Böyle bir durumda sanallık teknoloji tarafından desteklenen bir durumdur ve teknoloji sayesinde dilin ve metaforun mekânına deneysel olarak ulaşılır. Kullanıcı elektronik veri akışını göremez. Sanal, uzamsal ve paralel dünyaların içerisi arayüz aleti olmadan görülemez. Kullanıcıyı zaman ve mekân ölçeğine adapte eden şey görüntüleme aracıdır. Bu araç gözlemcinin gerçekten ulaşamadığı üstünlük noktasını ve görünmez güçleri gösterir. Görünmez olanın gösterilmesi yeni bir dünyanın keşfidir ve aynı zamanda uzamsal bir metaforu da canlandırır. Bu metafor uzamsal düşünceye yönelik doğal bir eğilimi kullanır ve bunu da uzamsal olmayan alanların yapılarını anlamak için yapar.

Sanal gerçekliği canlandırılmış bir olgu olarak ele alan Hillis (1999: XIV) dijital ve sanal olarak ortaya çıkan teknolojilerin ve canlandırılmış dünyanın (İng. lived world) iletişim teknolojileri içerisindeki temsillerin üretilmesine yardımcı olduğunu ifade eder. Canlandırılmış dünya olarak bilinen sanal gerçeklik çoğuldur, içerisindeki tasarlanan işlemler tarafından değiştirilir ve ötekenden ayrılır. Ayrılan mekânlar ve zamanlar diğerleri arasında iletişim kurmak için anlama ihtiyaç duyar. Bu mekânların ve zamanların karşılıklı bölünmesi canlandırılmış farklı dünyalar arasındaki mesafeyi artırır. Burada mekânın farklı bağlamları arasındaki farklılıklarla mücadele edilir. Bölgenin ve arazinin coğrafik bağları arasındaki farklılıklar güçsüzeleşir.

Hillis (1999: 56-58) doğal dünya (İng. natural world) ve sanal dünya (İng. virtual world) kesişiminde sanal doğadan (İng. virtual nature) bahseder. Bu bağlamda sanallığın teknolojik mekânı içerisinde toplumun temsilleri özgürce kurulur. Bu durum etkileşimin (İng. interactivity) verdiği bir sözdür. Sanallık içerisinde kurulan her şey yeniden programlandırılmış olasılıkların sınırlı bölgeleriyle etkileşime geçen bir model olarak kullanılmasına rağmen etkileşim kullanıcının toplum ve doğayı kurmuş gibi davranmasına imkân verir. Ortaya çıkan sanal doğa ise gerçek ve sanal içeriklerle laboratuvar ortamında hazırlanmış bir doğa olarak ele alınır. Toplum ve doğa sanallık içerisindeki üretim evresi olarak görülür. Bireysel işlerde ve tüketim sürecinde de üstünlük olarak görülürler. Sanal dünya uzamsal görüntünün ikonografik doğası üzerinde yer alır ve kullanıcı tarafından gerçekliğin doğrudan algılanmasını sağlamasına rağmen soyuttur ve kendi kendisini dönüştüren bir özelliğe sahiptir. Temsil ettiği gerçekliğin kültürel bir alt kümesi ya da modeli olmasına rağmen burada görsel duyumsama metin yoluyla gerçekleşir. Sanal gerçeklik doğanın üzerinde bulunan bir kültür olduğunu iddia etmesine rağmen kültür ve doğa, doğa ve kültür birleşimini dikkate almaz. Sanal gerçeklik içerisindeki doğaya ait kültürler riskli bir görsel işitsel yanılsama olarak görülür. Doğaya ait bu kültürlerin sanal olarak hazırlanan sentezi içerisinde doğanın sosyal olarak yapılandırılmasına işaret edilir. Bu tür bir yapılandırma kullanıcının üç boyutlu bir görüntü içerisinde gördüğü görsel imgeler sayesinde gerçekleştirilir. Sanal gerçeklik içerisinde doğal dünya yoktur ama en azından sanal gerçekliğin kendisi doğal dünya olmaktadır.

Sanal gerçekliği olası olan ve olası olmayan bağlamında değerlendiren Munker (1997: 109-110, 112-114) Almanca “sanal gerçeklik” (Alm. virtuelle Realität) kavramını İngilizce orijinaline yani “virtual reality” kavramına geri dönerek, sanal gerçekliği

gerçekten olabilen gerçeklik olarak açıklar. Sanal gerçeklik olası gerçeklik (Alm. mögliche Wirklichkeit) olarak görülür. Sanal gerçeklik sadece gerçek olmayanı (Alm. Unwirkliche) yapay (Alm. künstlich) olarak gerçekleştirmez aksine olası olmayanı (Alm. Unmögliche) da gerçekliğe sadık bir şekilde simüle eder (Alm. simulieren). Kuşkusuz gerçekliğin en yanıltıcı simülasyonu (Alm. Simulation der Wirklichkeit) kendi kendisinin taklidi (Alm. Imitation) olarak kalır. Bu durumda sanal gerçeklik ne gerçek (Alm. wirklich) olur ne de olası (Alm. möglich) olur. Munker, gerçekliğin (Alm. Wirklichkeit) ve olasılığın (Alm. Möglichkeit) arasındaki ayrımın Aristoteles tarafından gelecek nesillere aktarıldığından ve belirsizliğe doğru götürüldüğünden bahseder. Bu durumda olası olan gerçektir ama henüz gerçekleşmemiştir. Olasılık ve gerçeklik arasındaki ilişki her zaman hareket halindedir. Hareket eden her şey zaman eksenini ile ilişkili bir gerçekliktir. Bu durum gerçekliğin değişken olduğunu ve gerçekleşen olasılıklar dünyasının sadece olası bir dünya olduğunu işaret eder. Olasılığın mekânı ölçülebildiğinde ve olasılığın kesinlikle gerçekleştirilebileceğine inanıldığında zamanın sonu önceden belirlenebilir. Böylece zamanın sonunda gerçekleşebilecek şeyler ile ilgili serbest tahminlerde bulunulur ama aslında bir gün bir şeyin olası olarak kanıtlanabileceği hiçbir zaman bilinmez. Burada sadece olası olmayan şey ve gerçek olan şey arasında hareket edilmesi gerekir. Munker olasılık kavramını biçimsel olarak yapılandırmak ve kavramın anlaşılmasına katkıda bulunmak için felsefecilerin bazılarının gerçek ve mantıksal olanın arasındaki ayrımı olasılığın içerisine dâhil ettiğini de ifade eder. Bu durumda bütün her şey gerçek olasılık olarak geçerli olur ve olasılık gerçekliğin geçerli bir imgesine doğrudan eklenir. Mantıksal olarak da olasılık gerçek olarak düşünülmediğinde ortaya çıkan şey olur ama olasılık kendi içerisinde de mantıksal olarak çelişkili değildir ve tamamen düşünülmeyecek bir şey de değildir. Gerçekleşmemiş ya da henüz gerçekleşmemiş dünyanın olasılığı insana yabancı görünür. Gerçekliğin alanından mantıksal olasılığın alanına girildiğinde, bu yabancılık giderek daha da büyür. Soyut olasılıklar dışında mantıksal olasılığın dünyaları ile ilgili hiçbir şey bilinmez. Burada ya bir şey için olası bakış açıları ya da fiziksel gerçekliğe alternatif olabilecek boyutlar tasarlanır. Tahmine dayalı olası dünyalar ve düşünce deneyiyle karakterize edilen mekânlar da hizmete sunulur. Sanal gerçekliğin zihinsel aktiviteler için kullanılan deneysel boyutu (Alm. experimentelle Dimension) vardır ama sibernetik model (Alm. kybernetisches Modell) olarak yani bunlara benzer olan bir işlevi yoktur. Örneğin matematiksel simülasyon insana herhangi bir çaba sarf etmeden uçuş imkânı verir.

Duvarlar arasından hem görebilme hem de geçebilme imkânı verir. İnsanların bedensel kimliğini değiştirmesine ve herhangi bir yabancı beden içerisine girmesine olanak tanır. Bu örnekler sanal gerçekliğin soyut düşünce deneyinden (Alm. abstraktes Gedankenexperiment) daha açık olmadığını gösterir çünkü buraya genellikle girilemez. Bu durumda sanal gerçeklik mekânının içerisine dalan birisi kesinlikle olasılığın dünyasına giremez ama bu dünyayı elde eder ve böylece söz konusu dünya olasıymış gibi görünür. Sanal gerçeklik olasılığı temel aldığından dolayı gelecekte ortaya çıkabilecek bir gerçeklik olarak görülür. Olasılığı temel alan bir sanal gerçeklik içerisine girmek yabancı dünyalara yapılan seyahatlerdir. Bu dünyaya seyahat eden birisi kendisini yabancı olan içerisinden çözüme uğratar. Ötekine koşulsuz ve şartsız yaklaşmak kendisi olanı koruyabilme yeteneğine bağlıdır. Sanal alanın yabancı dünyasına yapılan seyahatler tamamen farklı bir dünyaya, gerçekliğin yeni boyutlarına ve yeni kurallara geçiş anlamındadır. Bu geçiş gerçek mekândan uzaklaşmadan ve hareket etmeden gerçekleşir çünkü ağa bağlı bilgisayar kullanıcısının bedeni ağın dünyasının dışında bulunur. Bu kullanıcı siberetik boyutlara ait kurallar ile etkileşime geçer. Bu tür bir etkileşim ise gözlerin ve bedenlerin çok kısa süren hareketleriyle gerçekleşir.

Hillis'e (1999: XVI) göre sanal gerçeklik özel bir kültür bağlamı içerisinde gerçekleşir. Bu kültürün cisimleştirmeye dayanan kesinliğin vahşi gerçekliğinden (İng. brute reality) koruduğuna inanılır. Bu kültür gerçekliği yalanlayan güvenliğin ironik bir biçimini harekete geçirir. Bu durumda bütün kültürler bedenden kaçışı kolaylaştırır. Bu kaçış cisimleştirilmiş gerçekliğin kısıtlamalarının yalanlanmasını içine alır. Gerçeklikten diğer bir gerçekliğe geçilir. Yani aslında baskın sosyal fazlalıkların zulmünden, siyasi beklentilerinden ve kısıtlamalardan kaçılır.

Hillis (1999: 44) sanal gerçekliğin üç boyutlu televizyonun biçimi olarak görülmesini yanlış bir yönlendirme olarak görür. Bu tarz iddialar çıkarımlarını düşünmeden yeni teknolojilerin sosyal olarak kabul edilmesini kolaylaştırır. Yeni teknolojiler sanal gerçekliğin ütopyik alet (İng. utopian device) olarak görülmesine teşvikte bulunur. Ama yeni teknolojiler öznenin doğal olarak yeniden düzenlenmesiyle ilgili sorulara değinmez. Yeni teknolojiler ideolojilerin maddi içerikleri olarak sosyal evreleri ve ilgileri hem ritüelleştirir hem de yapılandırır. Sanal gerçekliğe ait bu teknolojiler simülasyonun eşdeğeri olarak doğruladığı Rönesans'ın karanlık oda/kamera deliği (İng. camera obscura) anlayışını, Aydınlanmanın bireysel öznenin gerçekliğini doğrulayan alet anlayışıyla birleştirir ve karşılaştırır. Bu nedenle sanal gerçeklik içerisinde biçimin çok

değerliliği (İng. polyvalence) iletişimi artırır. Bunu da kullanıcının birini diğer kullanıcının istifadesine sunarak yapar. Bu modeldeki iletişim radikal olarak göreceli özneler arasında gerçekleşir. Özneler kimlik olarak ele alınan imgeler üzerinde tamamıyla kontrol kurar ve diğer imgelerle, makinelerle, muhtemel insanlarla iletişim kurar. İletişimci bir alan olarak görülen sanal gerçeklik söylem gerekliliğini ve anlamın devredilmesini gereksizleştirir.

Sanal gerçeklik ve hayal (İng. imagination) arasındaki bağlantıya değinen Massumi'ye (2002: 134) göre hayal, sanal gerçeklik içerisinde düşüncenin en değerli biçimidir ve sanalın belirsizliği burada farklılıklarla donatılır. Hayalin sanal gerçeklik içerisinde tasarlanmasının belirli bir biçimi yoktur. Önsezi (İng. intuition) olarak adlandırılan hayal düşünmeyi hissetmek anlamına gelir ama bu durum bir şeyi hissetmek olarak algılanmaz. Düşünceyi hissetmek hareketin ve evrenin içerisine dâhil olmak demektir. Bu durumda varış noktasına düşünmeden, hareket etmeden ve işleme dayandırılmadan doğrudan erişilebilir.

Schreier (2002: 45-46) sanal gerçeklik içerisinde geleneksel duyu biçimlerinin çeşitliliği etkileşim ile tamamlandığı için sanal gerçekliğin farklı duyu algılamalarını geleneksel medya ürünlerinden daha yüksek nitelikte verdiği görüşündedir. Bu sayede sanal alanda eylemde bulunarak hareket etme imkânı elde edilir. Sanal gerçeklik tarafından oluşturulan ortamın kullanıcıları büyülü bir eşiği aşar ve medyal bir ortama girer. Alıcılar başkahramanlara dönüşür ve diğer başkahramanlarla da etkileşim kurular. Ortak sanal ortama sanal ya da gerçek olarak girilir ve bu ortamda eylemde bulunanlarla ilişki kurulur. Sanal ortamları birer duyu dünyaları olarak değerlendiren Faßler (1999a: 52) de sanal gerçekliğin görme, duyma ve dokunma gibi duylardan oluştuğunu ifade eder. Faßler bu durumun Japonya'da gerçekçi duyu (İng. realistic sensation) olarak adlandırıldığını da aktarır. Sanal gerçeklikle aktarılan duylar, duyların mekânsal sanallığa yaklaşmasına imkân verir. Sanal gerçekliğin duylara dayalı öznel deneyimi veri kaskları, veri eldivenleri, fare, mekân sensörleri ve veri takımlarıyla gerçekleşir. Bu durumda sanal gerçeklik kavramıyla, gerçek ortamın mümkün olduğu kadar mükemmel olan duysal kopyasının bilgisayar tarafından desteklenerek üretilmesi ilişkilendirilir.

Türcke'ye (2002: 296-297) göre de sanal gerçeklik insana ait duyların her birine uygun bir şekilde veri aktarımı sağlar. Yapılan bu aktarımların tamamı ortak bir etki altında toplanır. Buna bağlı olarak görmek, duymak ve dokunmak binlerce kat güçlendirilir. Duyu organlarına yardımcı olan sanal gerçekliğe ait medya, duyları uzak yerlere ışık

hızında gönderir ve aynı zamanda duyular için de bir ileti merkezi oluşturur. Burada çekicilik kanalize edilmeden ve filtrelenmeden iletilerin hiçbiri aktarılamaz. Bunlar ayrı bir ses ve perspektife sahip imge bölümü olarak gerçekleşir.

Ryan (2001: 56) da sanal gerçekliğin daha zengin ve daha çeşitli çevre yaratma gücü olmasına rağmen imgenin duysal boyutunun genişlemesine sağladığı katkının oldukça sınırlı olduğundan bahseder. Dokunma duyusuyla yapı ve simüle edilmiş nesnelere hissedilir. Bu sayede kullanıcı bilgisayarın desteklediği temsil teknolojisi içerisindeki nesnelere elde edebilir. Ama buna rağmen sanal gerçeklikle sağlanan dokunma duyusunun simülasyonu hala ilkel bir evrede bulunur. Sanal gerçeklik üreticilerinin de tatma ve koklama duyuları ile ilgili gerçekleştirmek istediği hedefi henüz yoktur çünkü tatma ve koklama duyuları bilgisayar tarafından üretilen bir simülasyonla elde edilemez ve iki duyu da fiziksel dünyayla kimyasal bir arayüz oluşturur. Görsel ya da auralı veri ortamına tam olarak gelişmemiş dokunma duyusuna ait hislerin eklenmesi duysal çevre ile ilgili rüyanın dışında tutulur ve burada daha çok psikolojik bir değer verilir. Sanal dünyaya girmek için sanal olarak dokunma hissinin oluşturduğu simülasyonun gerçek bir dokunma hissi vermediği düşünülür. Dijitale dayanan hayal karmaşık bir yapıya ait görsel bir görüntü üretir. Kullanıcı burada nesnelere dokunmuş ve onları okşamış hissine kapılır. Hayal edilmesi ya da fiziksel olarak simüle edilip edilmemesi dokunma duyusunu verir. Böylece nesnenin sağlamlığı, ötekiliği ve dayanıklılığı dokunma duyusu ile ilgili güçlü bir izlenim verir. Bu dayanıklılık gerçekliğin hissedilmesinde en temel koşul olarak görülür.

Kullanıcının sanal gerçeklikten aldığı hazza (Alm. Vorlust) değinen Türcke'ye (2002: 295-296) göre arzu makinesi ya da arzulanın makine (Alm. Wunschmaschine) olarak görülen bilgisayar tarafından desteklenen teknolojilerle üretilen sanal gerçeklikten alınan keyif önceden belirlenir ve alınan diğer hazlarla kıyaslandığında birinci sıraya yerleştirilir. Sanal gerçeklikten alınan haz, hazzın verdiği ilk yumuşak duygu olarak algılanır. Öncelikle sanal gerçekliğin çekiciliği kullanıcının tereddüt etmesine neden olur. Daha sonra kullanıcı sanal gerçekliğin sunduklarına sıkıca bağlanır ve buraya takılıp kalır. Bu noktada sanal gerçeklik ileri teknolojilerle donatılmış haz alma makineleri (Alm. Vorlustmaschinerie) olarak görülür.

Buna rağmen her geçen gün biraz daha fazla arzulanın, haz alınan ve büyüleyen bir gerçeklik olarak kendisini gösteren sanal gerçekliğin gerçek ve kurgu, yapay ve doğal, gerçek ve simülasyon, gerçek ve hayal gibi durumlar arasında net bir ayrımı işaret

edememesi insanların da bu karmaşıklığın içerisinde dahil olmasına neden olur. Bu nedenle şu anda ya da gelecekte hangi gerçeklik içerisinde bulunduğunu ayırt etmekte zorlanan insanlarla karşılaşılacaktır çünkü günümüzde insanların günlük hayatlarında önemli bir yer edinen sanal gerçeklik gelecekte de insan hayatının ayrılmaz bir parçası olabileceği öngörülen gelişmeler arasındadır.

Schreier (2002: 43, 51) sanal gerçekliği, deneyimlenen gerçeklik (Alm. Erfahrungswirklichkeit) olarak ele alır. Bu bağlamda sanal gerçeklik sisteminde bilgisayar tarafından üretilen üç boyutlu dünyalar vardır. Kullanıcı girdi ve çıktı aletlerinin (Alm. Ein- und Ausgabegerät) yardımıyla bu dünyaya entegre olur. Veri eldivenleri, kafaya yerleştirilen ekranlar ve bedenin tamamını kaplayan elbiseler sayesinde sanal dünya içerisinde kolayca hareket edebilir. Kullanıcı bu dünyaya sanki yan tarafta bulunan bir odaya giriyormuş gibi girer. Arayüz üzerinden bilgisayarla bilgi takası yaptığında, söz konusu dünya daha fazla görünür olur. Ama bilgi takası bir kere gerçekleştiğinde, potansiyel algılama tarafında bulunan algılanan gerçekliğe (Alm. Wahrnehmungsrealität) dönüşür ve bu durumda sanal gerçeklik deneyim gerçekliği olarak açıklanır. Sanal gerçeklik ortamları geleneksel anlamda algılanmaz aksine deneyimlenir. Sanal gerçeklik bir şeyleri gerçek yapan etki olarak görülür. Kullanıcının kendisinin katıldığı ve sahnelendiği olaylar gibi gözlemlenen olaylar kendisine özgü bir hayat gerçekliği üstlenir. Sanal gerçekliğin algılama tarafındaki bakış açısı yani deneyim gerçekliği dört özellik üzerinden belirlenir. Bunlar dalma (Alm. Immersion), etkileşim (Alm. Interaktivität), varlık (Alm. Präsenz) ve inandırıcılık (Alm. Plausibilität) yani simülasyondur (Alm. Simulation).

Bente, Krämer ve Petersen (2002: 16-17) dalmayı bilgisayar tarafından üretilen etkilerin gerçek ortam karşısındaki üstünlüğü olarak adlandırır. Bu bağlamda dalma pasif bir olay ve kullanıcının sistem tarafından zorunlu tutulan tepkisi olarak tasarlanır. Bu durumda dalma sistemin bir özelliği olarak geçerli olur. Dalma kavramı sanal gerçeklik kavramını diğer medyalardan ayırmak için kullanılır. Dalma sanal gerçeklik kullanımının olay ve deneyim ölçekli bölümüdür. İzleyicilerin sensörük deneyimi fiziksel dünyanın sensörük deneyimine benzer ve bu durumda dalma etki anlamına gelir. İzleyici olayın bir parçası olduğu için daha fazlasını hisseder. Belki de bu izleyici olayın içindeki bir aktördür ama henüz gözlemci değildir.

Ryan'a (2001: 31, 57, 66, 68) göre de dalma ortamın özerkliğini garanti etmek anlamına gelir ve burada hareketin eğitici değeri kullanıcı tarafından elde edilir. Dalma kitlesel bir

maddenin içerisinde olma konusunda ısrar eder, dünyayı yaşanan bir yer olarak tasvir eder ve cisimleştirilmiş özne (İng. embodied subject) için ayakta tutulan bir ortam olarak tanımlanır. Varlığı donatan nesnelerin duyusu olmadan bir dünya içerisine dalınmış hissedilmez. Sanal gerçeklik teknolojisinin elde etmeye çalıştığı saydamlık (İng. transparency) dalmaya izin verir. Saydamlık kendisi içerisinde bir son değildir ama medya tarafından yaratılan bir dünya içerisine dalmak için bir ön koşuldur. Sanal dünya içerisine dalan birisi sanallaşır ve sanallaşma varlık olarak insanın ortadan kaybolmasına neden olur çünkü bu evrede insan makineye hizmet eden bir veri olarak sunulur.

Schreier'e (2002: 43-44) göre de sanal ortama dalma, alıcının sanal ortama bütün duyularıyla dalması anlamına gelir. Bu durumda dikkat ortama doğru yönelir. Bente, Krämer ve Petersen (2002: 17-18) de merkezileştirilen dikkati (Alm. Aufmerksamkeitszentrierung) dalmanın ana özelliği olarak ele alır. Dikkatin merkezileştirilmesinde dalma evresine eşlik eden bir olayın ya da zorunlu bir durumun söz konusu olup olmadığı belirsizdir. Dalmanın dikkati merkezileştirme olup olmadığı da belirsizdir. Dikkate yoğunlaşma ve bilginin seçici olarak işlenmesi isteğe bağlıdır ve akış içerisinde de bilinçli bir evre olarak tasarlanır. Dalma temsil edilen içeriklere duygusal, bilişsel ve olay ölçekli odaklanmadır. Bu içerikler gerçek dünyanın deneyimlenmesinin karşı tarafında yer alır. Dâhil olma (İng. involvement) kavramı dikkat tarafında durur. Dalma kavramı da varlığın mekân bilişsel görüşlerini temsil eder. Dâhil olma psikolojik bir durumdur çünkü kullanıcının enerjisini ve dikkatini teşvik ya da anlamsal olarak birbiriyle ilgili aktivite ve olayların bağlamına yönlendirir. Dalma da psikolojik bir durumdur çünkü kullanıcının bir şey tarafından sarılması olarak algılanır. Bu bağlamda ortamla etkileşim kurulur ve bu çevrenin içerisine dâhil olunur. Teşvik ve deneyim ise aralıksız devam eden bir akış sunar.

Ryan (2001: 89, 53) da sanal gerçeklik içerisine dalmayı dâhil olma olarak ele alır. Bu bağlamda kullanıcılar sanal alana girdiklerinde, dâhil olmanın eşiğini geçene kadar bağlantılar arasındaki mesafe azar azar uzaklaşır. Daha sonra kullanıcı sanal dünyanın içerisine dâhil olur. Dâhil olma burada ilgi çeken bir kitabın içerisinde olmaya benzer. Bu durumda sorulması gereken soru ise yaratılan dünyanın fiziksel dünya kadar gerçek olup olmadığıdır. Aksine yaratılan dünya kullanıcıların inançsızlığını bir süre askıya alacak kadar gerçektir. Bu durum bir romanın okuyucusunu sarması ya da bilgisayar oyununa dalma gibi zihinsel bir geçişe benzetilir. Bilgisayar tarafından üretilen dünya içerisine dâhil olmanın üç farklı türü vardır. Bunlar çevrelenmiş olma hissi (İng. a sense

of being surrounded), derinlik hissi (İng. a sense of depth) ve bakış açısının dolaşan noktasıdır (İng. possession of a roving point of view). Bu boyutlardan her biri gelişmeye devam eder, daha iyi olur ve kendisinden önceki teknolojilerin çeşitliliğini sunar. Derinlik hissi sanal gerçeklik görüntüleri tarafından yaratılır ve bu durum matematiksel ve teknolojik yeniliklerin serisindeki en son gelişmedir.

Sanal gerçeklik sistemleri içerisine dalmanın ve etkileşimin birbiriyle ilişkili olduğuna değinen Ryan (2001: 66) bu tür bir ilişkinin sistemin işlevine bağlı olduğunu ifade eder. Etkileşim sanatsal uygulamalarda modern idealleri destekler çünkü kullanıcı sanal alan üzerinde hareket edebilir ve sanal dünya kullanıcının girdisine tepkide bulunabilir. Ayrıca kullanıcı varlığın duyusunu da elde eder. Bu durumda Schreier (2002: 43-46) dalmayı sensörük bir deneyimle ilişkilendirirken, sanal ortamda hareketin konu edilmesini de etkileşim ile ilişkilendirir. Kullanıcının hedef göstergesinin ortaya çıkmasıyla kendisine özgü olaylarla sanal alan üzerinde etkili olmaya başladığı durumda dalma ve etkileşim varlığın deneyimini etkiler ve sanal gerçeklik gerçek olarak deneyimlenir.

Ryan (2001: 66-68) da burada bahsi geçen varlığın (İng. presence) deneyimini ele alır. Bu bağlamda varlık kavramı sanal gerçeklik üzerindeki teknik ve yarı teknik yazının içerisinde kullanılır. Sanal gerçeklik alıcının tele varlığı (İng. telepresence) deneyimlediği gerçek ya da simüle edilmiş (İng. real or simulated) ortam olarak görülür. Tele varlık sanal gerçeklik tarafından kurulan ortam içerisinde fiziksel varlıkla, sanal gerçeklik de gerçeklikle (İng. reality) ilişkilendirilir. Tele varlık fiziksel ortamda değil de medyal (İng. mediated) ortamda varlığını hisseden birisinin uzantısı olarak görülür. Bu medyal ortam zamansal ya da mekânsal olarak uzakta bulunan gerçek ortam ya da canlandırılmış bir şey olabilir ama var olmayan sanal dünya bilgisayar tarafından sentezlenir. Varlık iyi tasarlanmış bir bedenin önünde durmakta ısrar eder. Varlık algılayan özneyi bireysel nesne ile yüzleştirir. Nesnelere, bedenler olarak aynı yerin bir parçası değilse, algılayan için var olamaz. Sistem donanım sayesinde varlığı kurabilir ve bu durum bir tür derinlik (İng. depth) ve eylemde bulunan bilginin uzaklık (İng. breadth) meselesidir. Derinlik görüntünün çözülmesine izin verir. Uzaklık ise bilgi tarafından gönderilen duyuların sayısına bağlıdır. Bilginin önemli bir bölümü varlığı yaratmak için üç boyutlu temsilin (İng. three dimensional representation) üretilmesine izin verir. Varlık fotoğraf gerçekçiliğine dayanan bir görüntüye gereksinim duyar. Yapısının ve gölgelendirilmesinin etkilerinin detaylandırılmasını talep eder ama gerçek bir dünya içeriğine gereksinim duymaz. Varlığın başka bir ögesi kullanıcının bedeninin

değişkenliğine dâhil olur ve var olan nesneye de oldukça saygılı davranır. Gerçek dünya içerisinde nesne pencerelerin arasından görülebilir ve dokunduğumuz nesne kadar da gerçek olabilir. Ama var olan nesne çok az deneyimlenir çünkü nesnenin varlığının duyusu onunla olan fiziksel iletişim olasılığından uzaklaşır. Varlığı kontrol eden üç değişken vardır. Bunlardan birincisi duysal bilginin genişlemesidir. Bu durum aynı zamanda hem derinliği hem de uzaklığı kapsayan bir kategoridir. İkincisi de çevreyle ilgili olan duyuların kontrol edilmesidir. Burada gözlemci bakış açısını görsel alana göre değiştirir, iki kulağıyla duymayı değiştirmek için kafayı yeniden yerleştirir ve dokunma duyusu ile ilgili araştırma yapar. Üçüncü olarak da fiziksel çevreyi değiştirebilme yeteneği vardır. Burada nesnelere gerçekten değiştirmek için motorun genişliği kontrol edilir.

Schreier (2002: 43-44) deneyim gerçekliğinin son özelliği olan inandırıcılığı yani simülasyonu hedef göstergesi (Alm. Zielvorstellung) ile ilişkilendirir. Bu bağlamda sanal gerçeklik tarafından oluşturulan çevredeki içerikler mümkün olduğu kadar gerçekçi (Alm. realistisch) bir şekilde düzenlenir.

Sanal gerçekliğin farklı özelliklerine değinen Münker'e (1997: 114-116) göre sanal gerçeklik deneyimin ya da deneyime dayalı dünyanın (Alm. Erlebnis- und Erfahrungswelten) yapay olarak gerçekleştirilmesidir. Burada sanal gerçekliğin deneyime dayanması onu olasılığın dışında tutar. Deneyime dayalı sanal gerçekliğin büyüleyici (Alm. magisches) bir tarafı vardır. Eğlence endüstrisi bu şekilde ortaya konan büyüleyici tarafı ticari bir amaç için kullanır. Büyüleyiciliğin arkasındaki akılcı açıklamayı göremeyen birisi büyüden kaynaklanan mistik (Alm. mystisch) bir deneyimin yaratıldığını düşünür. Sanal gerçekliğin hüküm sürdüğü sanal dünyalarda ikamet etmek için zaman ve mekân insandan bağımsız olarak kurulur. Ayrıca burada eylemler yeni biçimleriyle ortaya çıkar. Sanal gerçeklik bu durumda alternatif algılama ve iletişim biçimlerinin deneysel modeli (Alm. experimentelles Modelle einer Welt alternativer Wahrnehmungs- und Kommunikationsweisen) olarak değil de gerçekliğe alternatif sunan bir boyut (Alm. alternative Dimension zur Wirklichkeit) olarak görülür. Gerçeklik çeşitli ve farklı gerçeklikleri kabul edebildiğinden sanal gerçeklik tehlikeli bir kavram olarak görülür. Sadece sanal gerçekliğin emrine giren birisi böyle bir gerçeklikten bahsedebilir. Birçok gerçeklik vardır ama bunlar en az iki gerçeklikten oluşur. Bunlar sanal olarak önceden bilinir. Gerçek mümkün olduğu kadar bir gerçeklikten daha fazlasıdır. Bir ifadeden daha fazlasına sahip olan gerçeklik burada hiçbir şekilde endişelendirecek haklı

bir neden sunamaz. Varsayım doğru olarak işaretlenir ve farklı gerçeklik biçimleri karşıt olarak anlaşılır. Farklı gerçeklikler birbirleri ile rekabet eder. Bunlar bir başka gerçekliği etkilemeye, değiştirmeye ve üzerinde baskı kurmaya eğilimlidir. Sözü edilen rekabet ilişkilerine bu açıdan bakıldığında sanal gerçeklik fiziksel gerçeklik için tehdit ve tehlike olarak görülür çünkü sanallık gerçekliğin ikizi olanla çözüme uğramasını amaçlar ve bu nedenle de sanallık sanal gerçeklik olarak adlandırılır.

Rammert'e (1999: 40) göre elektrikli ve elektronik medyalar sayesinde mekânın küçülmesi ve farklı zamanların da eş zamanlı olarak işlev görmesi dünyanın eş zamanlı (Alm. simultan) olarak deneyimlenmesine neden olur çünkü dünya medya tarafından eş zamanlı olarak yapılandırılır. Farklı medyalar tarafından yapılandırılan ve deneyimlenen gerçeklikler sanal gerçeklikle paralel bir ilişki kurar ve dikkat (Alm. Aufmerksamkeit) toplamak için de birbirleriyle rekabet etmeye başlar. Bu durumda günlük hayatın toplumsal yapısını oluşturan şey medya tarafından sağlanan ve kültürel uygulamalarla üretilen bir gerçekliktir. Söz konusu bu gerçeklik her zaman ilişkilerden türer ve bu nedenle de günlük hayat içerisinde farklı medya gerçekliklerinin birleşiminden bahsedilebilir. Sonuç olarak burada gerçeklik olarak adlandırılan şey sabit bir durum değildir.

Bu bağlamda aslında Munker (1997: 116-119) de sınırlandırılabilir asıl gerçekliğin (Alm. eigentliche Wirklichkeit) olmadığı için sanal gerçekliğin de yok olduğunu düşünür. Sanal gerçeklik gerçeklikle sınırlandırılarak anlaşılabilir. Gerçekliğin ortadan kaldırılabilmesi sanal gerçekliğin arkasından gelen belirlemelere bağlıdır. Gerçekliğin genel geçer bir şekilde göreceli olması bütünsel gerçekliğin imgesini tekrardan bir araya getirilemeyecek şekilde parçalamıştır. Bu parçaların her birine de gerçekliğin çeşitlendirilmesi ve çoğullaştırılması (Alm. Vervielfältigung der Realität) yansır. Başka bir gerçekliğin oluşturulmaya çalışılması durumunda gerçeklik az da olsa gerçek olur. Ötekilerin yanında bulunan bir gerçekliğin göreceli olması (Alm. Relativierung der Realität) var olan şeyin kaybolduğu anlamına gelmez aksine var olan şeyin, var olan şeyden daha fazla olmasına izin verir. Bu durumda tek bir gerçekliğin (Alm. einzig wahre Realität) olmadığı kabul edilmelidir ama tek bir gerçeklik içerisinde bulunan gerçekliklerden söz edilebilir ve buna bağlı olarak sadece bir gerçekliğin içerisinde birden fazla dünya bulunabilir. Bu düşüncelerden yola çıkarak sanal ve gerçek arasındaki ilişki görüntünün tarihine yapılan bir yorum olarak görülür. Bu yorum varlık ve var olanın varlığı ile ilgili yapılan eleştirel bir yorumdur. Varlık olduğu gibidir ve var olan şey de

hiçbir zaman var olamaz. Var olan her şey ya böyledir ya da böyle değildir. Ayrımın bu şekilde yapılması varlığın kimliğinin tek anlamlı olarak belirlenmesine izin verir. Örtük bir ek bütünleyicidir, bütündür ve ölümsüzdür. Var olan hiçbir şey var olma koşullarını tamamlamaz. Böylece gerçek varlığın karşısına alternatif bir seçenek koyulur. Farklı olan şey, görüntüden (Alm. Schein) başka bir şey değildir yani hiçliktir (Alm. Nichts). Görünenin hiçliği (Alm. Nichts des Scheins) karşısında varlığın gerçekliğinin sınırlandırılması (Alm. Abgrenzung der Wahrheit des Seins) ontolojik ayrıma dayalı varlık biçiminin boyunduruğu altına girmeyen her şeyin dışlanması anlamına gelir. Sanal gerçekliğin başka olması (Alm. Anders-Sein) da görüntünün gerçek olmayan gölge imparatorluğu ve hiçliğin dünyasını (Alm. Welt des Nichts) işaret eder. Buna göre sanal gerçeklik yoktur çünkü sanal gerçeklik fiziksel dünyanın doğası ile oluşturulmaz. Sanal gerçeklik içerisinde tek, asıl ve doğru bir gerçeklik (Alm. einzige eigentliche und wahre Wirklichkeit) vardır düşüncesi yanlıştır ve aynı zamanda aksi bir düşünce de saçmadır. Burada görüntünün her yerde bulunabileceği varsayılır. Genel-geçer bir hiçlik (Alm. im endgültigen Nihilismus) içerisinde görüntüden oluşan bir hayat sürdürülür. Burada artık simulakrın ötesinde (Alm. kein jenseits der Simulakren) hiçbir şey yoktur. Her iki durumdaki yanılmanın nedeni de net olarak çizilen sınırların dünyasına ve sert ayrımlara duyulan yanıltıcı bir arzudur. Açık bir şekilde ikiye bölünmenin düzenleyici yapısına duyulan arzudur. Maddesizlik (Alm. immateriell) karşısında madde, ruh karşısında beden, sanal karşısında gerçek ve görüntü karşısında da varlık vardır. İkili düzenleme esaslarının (Alm. dualistische Ordnungsprinzipien) yanılması sabitlenmek bilgisayar simülasyonun dijital dünyasının ve dijital belleğin (Alm. Speicher) dışında bulunan gerçekliğin karşılıklı olarak oynanabilmesi için bir koşul olarak görülür.

Paetau (1997: 122) da sanallık ve yanılmanın (illüzyon) arasında fark olduğunu düşünür. Ona göre yanılmanın aldatma gibi hoş gitmeyen bir tarafı yoktur aksine dünyanın kendisi bir yanılma olarak görülür çünkü dünyayla ve dış görünüşle her zaman yapacak bir şey mutlaka vardır. Sanallık ise gerçek örneğe yaslanarak yanılmayı yıkmaya çalışır. Bu durumda canlı yanılma (Alm. vitale Illusion) gerçektekenden daha fazla ihtiyaç duyulacağı iddia edilir. Bu yanılmanın gerçek olmamasına rağmen kullanıcı buna karşı dayanıklı değildir. Bu nedenle de yanılmanın dayanılmazlığından (Alm. Unerträglichkeit der Illusion) kaçmak için dünyayı gerçekleştirmek (Alm. realisieren) gerekir. Bu da bilim, teknoloji, medya ve sanallıkla yapılır ve bunların tamamı da simülasyon imparatorluğu (Alm. Reich der Simulation) olarak görülür. Dünyanın

radikal yanılsamasına (Alm. radikale Illusion) karşı inşa edilen her şey simülasyondur. Ryan (2001: 32) da yapay zekâyı, tele-duygusallığı (İng. tele-sensoriality) ve sanal gerçekliği yanılsamanın sonu olarak görür. Dünyanın yanılsaması, tutku ve düşüncenin, yaşamın ve ölümün tehlikeli yanılsaması, sahnenin estetik yanılsaması, ötekinin, iyinin ve kötünün ruhsal ve ahlaki yanılsaması gibi durumların tamamı psiko-duygusal tele gerçeklik (İng. psychosensorial telereality) içerisinde yok olur. Hassas teknolojilerin tamamı insanları sanal gerçeklik içerisine transfer eder ve onları hayal ve yanılsama dünyasından radikal olarak çıkarmayı amaçlar. Bu durumda sanal gerçekliğin yanılsamanın sonu olduğu ortaya çıkar çünkü sanal gerçeklik sanalın hedefi olan bir seçimdir. Kullanıcı burada kendisini mutlak olarak ikili bir seçimle karşılaşmış gibi hisseder. Bu ikili seçim fiziksel gerçekliğin ya da sanal gerçekliğin arasında gerçekleşmektedir. Kullanıcı kendisini yanlış seçimde bulunmuş ve baştan çıkarılmış gibi hisseder. Siyah beyaz bir görünüme sahip sanal dünyanın içerisine girilir ve bu dünya kullanıcının üzerine kapatılır. Burada fiziksel gerçekliğe geri gitmek imkânsızdır çünkü teknolojik sınırlandırmalardan dolayı sanal gerçeklik hiçbir zaman mükemmel kopyasını sağlama sözü vermeyecektir. Ryan çalışmasında durumu bu şekilde ifade etmesine rağmen aslında sanal gerçekliğin gerçekleştirmek istediği asıl hedef fiziksel dünyanın ve fiziksel gerçekliğin gerçekten daha gerçek ve mükemmel bir kopyasını üretmektir.

Sanatsal estetik ve sanal gerçeklik arasında bağlantı kuran Münker (1997: 120-123) dünyanın, sanal alanın sanat dünyası sayesinde sanatsal olarak üretildiği görüşündedir. Estetik ve sanal gerçeklik belirli bir referans noktasına dayandırılmadan kurulan dünyayı gösterir. Bu dünyanın dışı yoktur. Sanal gerçekliğin telematik mekânı soyut hayalin estetik dünyasında gösterilir. Gerçekliğin sanal alana girmesinin en önemli etkisi mekân ve zaman bağlayıcılığının olmamasıdır. Burada bir şeyler hayali olarak yeniden organize edilebilir. Sanal, sensörük algılama aparatlarının tamamına açık olan ve bu aparatların içerisine dalınabilen estetik bir mekân olarak görülür. Sanal alan dünyaya uygun bir medya olarak kullanıldığında bilinmeyen bir algılama perspektifinden kaynaklanan gerçekliğe yaklaşılr ve gerçeklikten yeni yapay rüyaya doğru seyir izleyen akışa dâhil olunur. Sanal gerçeklik bu durumda estetik düzenin bir boyutu olarak gösterilir ve estetik mekân da sanal alan olur.

Simülasyon ve sanal arasındaki ayrıma dikkati çeken Esposito (1998: 270) olası dünyalardan simüle edilmiş gerçeklik (Alm. simulierte Realität) olarak bahseder ve ona

göre olası dünyaların özelliği her geçen gün biraz daha kaybolur. Simülasyonun biçimlendirme gibi işlev görmesi nesnelere kurgulanması ve bir şeyin başka bir şeymiş gibi gösterilmesine imkân verir. Bu gelişme gösterge bilimsel (Alm. semiotisch) bir paradigma içerisinde gerçekleşir. Simülasyon, referansın bazı özelliklerine sadık kalarak onu yeniden üretir. Sanal ise daha zengin bir amacı takip eder. Sanal, simülasyonun özelliklerini aşar ve bu nedenle artık referans ve gösterge ayrımıyla ilgilenmez. Sanalın amacı alternatif gerçeklik boyutu oluşturmaktır. Burada sahte gerçek nesnelere (Alm. falsche reale Objekte) değil de gerçek sanal nesnelere (Alm. wahre virtuelle Objekte) vardır. Bu durumda sözü edilen nesnelere fiziksel gerçeklik ile ilgili soruları önemsiz bulur. Weibel (1990a: 33) de Esposito'nun simülasyon ve sanal ile ilgili görüşlerinin aksine simülasyonun teknik sistemleri ve sanallığı daha önceden çizgisel olmayan dinamik bir sistem olarak oluşturduğu görüşündedir çünkü ona göre simülasyon ve sanallık aynı evrim süreçlerinden geçerek varlıklarını gerçekleştirmeye çalışır.

Weibel gibi simülasyon ve sanal arasındaki ilişkiye biraz daha ılımlı yaklaşan Bente, Krämer ve Petersen (2002: 4-5) de sanal gerçekliği, oluşturulan model dünyanın ya da çevrenin gerçeğe sadık simülasyonu olarak görür. Sisteme ait veriler, istatistiksel model veriler gibi numaralarla gerçekleştirilmez aksine bir araya getirilen veri tekniklerine hizmet ederse sanal gerçeklik tarafından temellendirilmiş simülasyondan (Alm. virtuelle Realität basierte Simulation) söz edilebilir. Bu durumda teknik olarak hesaplanan sayılardan sensörük olarak deneyimlenen yapay dünya (Alm. sensorisch erfahrbare künstliche Welt) oluşturulur. Gözlemci bu yapay dünyayla ideal olarak etkileşime geçer ve sanal gerçekliğe daha da yaklaşır çünkü "simülasyon" kavramı sanal gerçekliğin kullanımını bilimsel bilgi kapsamında bilgiye aracılık eden medya olarak görür. İyi bir sanal gerçeklik sistemi evrensel olarak kullanılabilen bir araştırma aracı ve medya deneyimi olarak görülür. Sanal gerçeklik uygulamaya geçirildiğinde gerçekliğe daha da yaklaşır. Yapay olarak gerçekleştirme başarılı ve düşünceye dayalı deneysel bir paradigma olarak değil de bilgisayar simülasyonunun paradigması olarak görülür. Soyut içerikler ve düşünceler somutlaştırılır ve incelenen nesnenin zaman ve mekâna bağlı boyutu serbest olarak düzenlenir.

Bente, Krämer ve Petersen (2002: 5-6) sanal gerçekliği temel alan simülasyon ile ilgili dört farklı kullanım alanı belirler. Bunlar doğrudan gerçekleşen üç boyutlu yeniden yapılandırma, henüz gelişmemiş çevrelerin simülasyonu, çok küçük ya da çok büyük yapıların simülasyonu ve çevreyle ilgili iki olgunun ortaya çıkma ihtimalinin

simülasyonudur. Birincisinde yanlış ölçülen üç boyutlu yapılar doğrudan gerçekleşen üç boyut ile yeniden yapılandırılır. Hareket eden ya da hareket etmeyen yapıların ihlal edilmeden denetlenmesini hedefler. Tıp eğitimi sırasında organların görselleştirilmesi bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Henüz gelişmemiş çevrelerin simülasyonu ise maliyet bilincini ve ürünün gerçekçi bir şekilde değerlendirilmesini hedefler. Mimarlık alanında tasarlanan evlerde ve görselleştirmeye katkı sağlayan programlarda kullanılır. Çok küçük ya da çok büyük yapıların simülasyonu ise çözülme derecesinin dinamik olarak değişmesine imkân verir. Molekül modellerinin ve coğrafik yapıların incelenmesi bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Çevreyle ilgili iki olgunun ortaya çıkma ihtimaliyle ilgili simülasyonda gerçekçi ama tehlikeli olmayan çevre koşulları altında davranışların incelenmesi ve bunların üzerinde çalışılmasıdır. Sanal gerçekliği temel alan bilgisayar simülasyonunun da iki tane kullanım alanı vardır. Bunlardan birincisi kuramsal olarak yönetilen ve veri olarak harekete geçirilen yeniden yapılandırma sürecidir. İkincisi de modelin değerlendirilmesini hedefleyen psikolojik evreler gibi insanın davranış biçiminin değişmesidir. Yukarıda da bahsedildiği gibi sanal gerçekliğin işlevsel tanımını simülasyon medyası olarak kavramsallaştırılmasından kaynaklanır. Sanal gerçeklik bilişsel araç olarak ele alındığında bilgi yönetimi ve problem çözme ile ilgili iletişim alanından kaynaklandığı ortaya çıkar. Bu bilişsel aracın en önemli işlevi genişletme (Alm. Amplifikation) ve uyarlamadır (Alm. Adaptation). Genişletme sensomotorun (Alm. Sensumotorik) (duyu organları ve kasların uyarımla etkilenen birlikteliği) geliştirilmesi, bilişsel işlemlerin simülasyonu ve anlam bilimsel yapıların nesnelleştirilmesi (Alm. Objektivierung) daha doğrusu maddileştirilmesidir (Alm. Materialisierung). Sensomotorun geliştirilmesinde sanal gerçeklik zaman ve mekânın üstesinden gelmeye imkân verir. Burada olayla ilgili çeşitli algılama kanalları vardır. Bilişsel işlemlerin simülasyonunda da sanal gerçeklik başka bir medya olarak bilişsel problemlerin çözülmesinde insan zekâsına yardımcı olur ve matematiksel işlem gibi gerekli evreleri hızlandırır. Numaralarla yapılan hesaplama sonuçları standart genişlemelerden farklı olarak anlaşılabilen nesnel dünyaya geri çevrilir. Anlam bilimsel yapıların nesnelleştirilmesinde daha doğrusu maddileştirilmesinde ise sanal gerçeklik teknolojileri karmaşık zihinsel modelleri açıklamaya ve karmaşık veri gruplarını anlamaya yardımcı olur. Düzenlenebilen mekânsal açıklamaların ve animasyonların kullanılması, farklı algılama biçimleri ile ilgili değişik bilgiler vererek kullanıcının örneği tanımını kolaylaştırır. Bilişsel aracın önemli işlevlerinin ikincisi olan uyarlama ise bireyin

medyaya uyum sağlamasıyla ve kullanıcının hem bedensel hem de zihinsel evrelerdeki değişimiyle ilişkilidir. Bu değişimler medyanın kısa ya da uzun süreli kullanılmasından kaynaklanır.

Ryan (2001: 62-63) sanal gerçekliğin bir şeyin (İng. something) ya da hiçliğin (İng. nothing) statik imgesi değil de dinamik imgesi olduğundan bahseder. Ryan, Jean Baudrillard'ın simulakr (İng. simulacrum) olarak adlandırılan bu durumu simülasyonun aktif tarafı olarak gördüğünü ifade eder. Bu bağlamda ele alınan simülasyonun varlığı aldatmacaya dayanır çünkü simüle etmek (İng. simulate) olmayan şeyin rolünü yapmak demektir. Simulakr ile ilgili örneklerin tamamı yokluktan (İng. absence) kaynaklanan göz boyayıcı imgelerdir. Ryan'a göre sanal gerçeklik de buna benzer bir durumu gerçekleştirir ve sanal gerçeklik gerçekliğin tamamının sanal olduğu gerçeğini saklar. Simulakrların hepsi nesneyi tamamen biçimlendirmesine rağmen yaratıcı evrenin ürünleri gibi özel bir amacı gerçekleştirmiş gibi görünmez. Simulakrlar yapılmaz, henüz buradadır ve aldatma için kullanılmaz. Aldatma burada kültürel ve epistemolojik koşullara dayalı işlev olarak cisimleştirilir. Simulakrlar işleve sahip olmazsa bu koşulu yerine getiremez. Bilgisayar simülasyonu birkaç noktada simulakr kavramından ayrılır. Bu noktalar nesnelere değil de evrelerden oluşur. İşleve sahip olan bu noktaların aldatmacayla yapacak bir şeyi yoktur. Olan şeyi temsil etmek gibi bir hedefleri de yoktur ama olabilecek şeyi keşfetmek için bir amacı vardır. Bunlar simüle ettikleri şeye saygı göstermek için genellikle bulguya dayanan değerlerle üretilir. Bu durumda simüle etmek dünya modelini test etmek anlamına gelir. Simüle edilmiş dünyalar (İng. simulated world) var olmadığında, simülasyon kendisine has bir amacı olan aktivite olarak ortaya çıkar ama bu durum bulguyla ilgili değeri de imkânsızlaştırır. Çünkü hayali dünyaların yaratılması ve keşfedilmesi kendi kendini keşfetmenin de bir aracı olarak görülür. Sanal gerçeklik içerisinde bilgisayar simülasyonunun varlığı dinamik bir özellik taşır. Simülasyon anlatıcı boyuta sahip olan zaman içerisindeki bir haritadır (İng. map in time). Simülasyon, yaşanabilecek bir dünyanın verildiği ve bazı kuralları takip eden birkaç temsilciden oluşur. Bu öğelerin bir araya gelmesi anlatıcı dünyayı (İng. narrative world) yapılandırır ve daha sonra da hareket özellikleri, ayarları ve esaslarıyla tamamlanır çünkü bu öğeler bazı güçlerin etkileşimini biçimlendirir ve oldukça uzun süren dünya evrimini takip eder. Bilgisayarlaştırılmış simülasyon (İng. computerized simulation) karmaşık sistemlerin üzerinde çalışmak için paha biçilmez bir araç olarak ele alınır.

Sanal gerçekliği simülasyon olarak ele alan Munker (1997: 108-109) de sanal gerçekliği, gerçekliğin bilgisayar tarafından üretilen kopyalarının en farklı biçimleri olarak görür. Sanal gerçekliğin en radikal biçimi küresel bir ağdaki üç boyutlu mekânın dijital simülasyonla (Alm. digital Simulation) üretilmesidir. Sanal gerçeklik bilgisayarın kapasitesine bağlı olarak simülasyon tarafından üretilen bir gerçekliktir. Bu noktada sanal gerçeklik simülasyon olarak algılanır. Simülasyon sanal dünyaların büyüleyici görünmesini sağlar. Simülasyonun hiçlik gibi görünmesi mitos ile temellendirilir. Bu durumda yanılısamadan daha fazlasını veren simülasyon aslında kendi gerçek dünyasını oluşturur. Simülasyonun gerçek dünyası dijital mekân (Alm. digitaler Raum) içerisinde paralel sibernetik (Alm. kybernetisch) bir alternatif oluşturur ve bu dünya deneysel (Alm. empirisch) olanın bir parçası değildir ama yine de bu durum sanal gerçekliğe işaret eder. Woolley (1994: 54) de bir şeyi simüle etmenin, simüle edilmek istenen şeye benzeyen yetenek ve hareketin üretilmesinden ve taklitten (Alm. Nachahmung) daha fazlasına ihtiyaç duyduğundan bahseder. Bu durumda ona göre simülasyon ve taklit arasında ayırım yapmak kolay değildir ve bu durum sanal gerçekliğin merkezini oluşturduğundan oldukça önemlidir. Bolz (1993a: 166) da bilgisayar ekranında oluşturulan sanal gerçekliğin artık taklit edemeyeceğinden bahseder çünkü ona göre imgelerin arkasında duran bir gerçeklik yoktur aksine söz konusu gerçeklik imgelerin içine girmiştir.

Istvan Csicsery-Ronary'e (1996: 238-240) göre sanal gerçeklik dinsel bir potansiyele sahiptir ve bu dinsel uygulamanın dört temel ögesi vardır. Bunlar esrime deneyimi (Alm. Ekstaseerlebnisse), kutsal yerler, dinsel kutlama ve kurtuluş hikâyeleridir. Bu alanlardan birisi kolektif olarak kurulmayı diğer üçünden bekler. Bu öğelerden her biri sanal deneyimler içerisine kavramsal olarak yerleştirilir. Sanal gerçeklik daha önce de bahsedildiği gibi deneyimlenebilen gerçeklikten oluşur. Sanal gerçekliğin bilgi medyası olarak görülen kendi içgüdüğü ise hayalden oluşur. Bu hayal çeşitli, yoğun ve bağlayıcı bir deneyim üretir. Deneyimlenebilen gerçeklik algılanan tekil yapıların ve yaşam alanlarının çokluğundan (Alm. Pluralität) kaynaklanır. Ayrıca bu noktada fenomenlerin anlam veren üstün bütünlüğü (Alm. sinngebende übergeordnete Einheit der Phänomene) de parçalanır. Esrime deneyimleri ise geçici olarak gerçekleşen deneyimin en üst noktası, yükselmiş bir bilinç ve kimlikle ilgili anlamların geçici olması anlamına gelir. Esrimeyle gerçekleşen deneyimin kendisi anlam içerisinde çözülür. Sanal gerçekliğin esrime deneyimine bağlı yollar aramasının amacı ise esrime deneyimini kendini anlamak için üretmektir. Bu noktada sanal gerçeklik ve esrime deneyimi arasında bir bağ kurulur. Sanal

gerçeklik içerisindeki düzen ve duyuya dayalı deneyim yapay olarak üretilmeyen esrime deneyiminden ayrılmaz. Sanal gerçeklikle sağlanan bu deneyimin hızlı bir şekilde biçimlendirilmesi aletlerin kutsallaştırılmasından (Alm. Sakralisierung der Apparaturen) kaynaklanır. Sanal gerçeklik sanal alan oluşturur. Sanal gerçeklik projelerinin tamamı sanal senaryoların üretimiyle ilgilidir. Sembolik olmayan deneysel iletişim (Alm. experimentelle Kommunikation) birçok kişinin deneyimi ile bağlantılıdır. Söz konusu bu kişiler yapay mekânları (Alm. künstliche Räume) eş zamanlı olarak düşünür. Yapay mekânların sanal olarak anlaşılabilirliği ve varlığın duygusunu hissettirmesi gelişmiş bilgisayar tarafından desteklenen eğlence kurumlarına oldukça çekici gelir. Teknoloji ne kadar fazla gelişirse, sanal gerçeklik mekânları içerisindeki varlığın deneyimi de o kadar yoğun bir şekilde biçimlendirilir. Sanal gerçeklik mekânları hayali ve gerçek olmayan benzerliklerle belirlenir. Uçan odalar, diğer mekânlara sırayla geçen mekânlar, radikal bir şekilde manipülasyon biçimleri talep eden yerler karşısında, biçimlenebilen zor dünyalar ve kutsal hikâyeler gibi duyguları serbest bırakan mistik dünyalar vardır. Bunların çoğunun kutsal yerler gibi etkili olabilmesi için birbirine uygun bir şekilde düzenlenebilir olması gerekir. Sanal gerçeklik uygulamalarında kolektif olarak seçilen parametreler yükselen algı hissine aracılık edecek durumdadır. Sanal gerçeklik teknolojisi gerçekliğin maddi olarak ortaya çıkması olarak anlaşılır. Aslında ortaya çıkmanın bu şekli maddi değildir aksine kutsal mekânları oluşturabilecek aşkın (Alm. transzendental) bir etkiye sahiptir.

Ryan da (2001: 323) sanal gerçekliği büyük bir yetenekle dolduran kutsal mekânların yeniden yaratıldığı görüşündedir. Ona göre bu mekânda insanlar kendilerini ve gerçekliği dönüştürmek için gerçekle işbirliği yapar. Istvan Csicsery-Ronary (1996: 243, 248, 250) de sanal gerçeklik içerisinde aşkınlığı (Alm. Transzendenz) yapay olarak oluşturulmasını kutsal ilaçlara, Hinduizm ve Paganizm öğelerini birleştiren Budizm içerisindeki uygulamalara ve yogaya benzetir. Bu uygulamalar sadece aşkınlığın deneyimi (Alm. Transzendenzerfahrung) sayesinde engellerin aşılmasında değil de aşkınlığın deneyiminin dinsel tekrarının programa öğretilmesinde oluşur çünkü sanal gerçeklik içerisindeki aşkınlık ile ilgili anlama programlamaya bağlıdır. Bu şekilde bir anlama yüksek oranda zihinsel bir düzenden kaynaklanan auraya dayalı gerekçelendirme ile ilişkilidir. Bu düzen tasarıma ve alete de kaydedilir. Sanal gerçeklik, gerçeklik deneyiminin planlanmasını insana dayalı kültürel bir aktiviteye taşır ve gerçeklik deneyiminin programlanmasını maddeleştirir. Bu durum ruhsal uyumsuzluklara sebep

olur. Bu uyuşmazlıklar postmodern yaklaşımla kendi kendisinin üstesinden gelir. Varlığını kanıtlamış doğal dünya içerisinde ruhsal olarak kendi kendinden emin olma çözüme uğrar. Yapılandırılan zihinsel evrim düşüncesine olan ilgi de çözüme uğrar. Bu çözümlerin sonucu ise fiziksel gerçeklikten bağımsız olmaktır. Sanal tören ise kolektif esrime deneyiminin tekrarını ve katılım için verilen bilinçli kararı merkezine alır. Doğanın gücüne karşı yapılan kahramanca bir mücadeleyi önemsemez. Sanal gerçeklik ve fiziksel gerçeklik arasındaki referans zorunlu görülen değerin belirlenmesinde kendisini rakip olarak gösterir. Ütopik alan olarak görülen sanal gerçeklik ideali hızlı bir şekilde kutuplaşan dinsel uyuşmazlık alanına dönüşür. Yapay ve fiziksel gerçeklik arasında ayırım yapma zorunluluğu farklı toplumsal projeleri ve arzuları da beraberinde getirir. Burada toplumsal sanal gerçeklik deneyimi, insan bilincinin asıl deneyimine dönüşür. Fiziksel gerçeklik içerisinde zorunlu olarak geçirilmesi gereken zaman yüklemeye zamanına dönüşür ya da diğerleriyle ilgili belirli bir sanal gerçeklik simülasyonundan rekabete dayalı durumlar ortaya çıkar ya da bunların arasında diyalektik bir uyuşmazlık vardır. Bunlar hem sanal gerçeklik deneyimi ve fiziksel gerçeklik deneyimi arasındaki farkı hem de doğru ve yanlış gerçeklik algılamaları arasındaki farkı tasarlar. Farklı gruplar her iki duruma da farklı statüyle yaklaşır. Aşkın duruma duyulan gereksinim sanal gerçekliğin bilişsel durumunun dışında hazırlanır. Zorunlu görülen ya da saklanması gereken güç uyuşmazlıklarına gereksinim vardır. Bu güç uyuşmazlıkları topluluk deneyimini içselleştirir. Doğal olanın taoist algısı göz önüne alındığında taoist algı ya siber canlılığa ya da sanal gerçekliğe doğru seyreden deneyim ve bilinç genişliğinin sağlıksız azalması olarak reddedilir. Sanal gerçeklik dinselliği kabul eder çünkü Budizm için var olan gerçeklik neredeyse sanal olarak görülür. Ayrıca bu bir simülasyondur ve bu simülasyonun dayanıklılığı ile insan arzusu sürekli olarak güçlenir ve sanallığın da kademe kademe yükselmesine yardımcı olur.

Münker'e (1997: 123-125) göre ötelemelerin topluluğu (Alm. Ensemble von Verschiebungen) olarak anlaşılan sanal gerçeklik bir bölge ya da mekân değildir. Bu durumda mekân ve zaman da ötelenmiş olur. Bir şeyler duyusal olarak mantıksal düşünceyle algılanır. Burada bireysel kimlikler de ötelenir. Sanal alan ruhun bedenden çözülmesi yerine öznenin içerisine geçici bir dönüm noktası yerleştirir çünkü ağa bağlı bilgisayar kullanıcısı bilgisayar dünyasının içerisine matematiksel simülasyon olarak ötelenen bedenle yerleşir. Burada doğal beden dışarıda bırakılır ama hiçbir zaman koparılmaz. Bedenin kendisine ait bir ikizi vardır. Beden gerçekliğin arkasından

fiilen gidemez ve bu bedenin “beni” kolayca parçalanamaz (Alm. Unteilbarkeit des Ichs). Sanal alan net bir şekilde haritalandırılmayan ve koordinatları belirlenemeyen bir yerdir. Sanal alan kök sap şeklinde hızla çoğalan ve sürekli olan bir ötelemenin labirentidir. Öteleme metaforu sanal alan içerisinde bir mekâna sahiptir. Öteleme kültür tarihini harekete geçiren merkezi bir güçtür. İnsan her zaman kendisine dolaylı bir dürtü tesis etme çabası içerisinde ve insan gücünü yansıtılmamış bir zamandan alır. Böyle bir yer de deneyim dünyası olarak adlandırılır. Kültürel olarak düzenlenen belgeler ve baştan sona incelenen tekrarlar her zaman ötelemeyle karakterize edilir. Bu durum zamanın kendi zamansal durumunu deneyimlemesidir. Zamanın bu durumu öteleme tarafından ortaya çıkartılan mekândan kaynaklanır. Buna benzer bir durum dilsel anlamın oluşması için de geçerlidir. Munker, Derrida'nın bu oluşumu anlama yapılan atıfların hiçbir zaman yerinde durmadığını yani ötelendiğini ve farklı hareketlere borçlu olduğunu ifade ederek gösterdiğini düşünür. Ayrıca bu durumu öteleme (Fr. Différance) kavramı ile açıklar. Bu evre içerisinde gerçekleştirilen her müdahale bir durgunluktur ve içerisindeki varlığın koşuludur. Varlık elektronik iletişim içerisinde ve internette sürekli olarak ötelenir ve ertelenir. Telematik ağlar şimdiki zamanın baskısı altında bulunan insanı şimdiki zamanla kurtarır. Ağdaki zamanı ve mekânı kaplayan şimdiki zaman varlığın ortadan kaldırılmasına neden olur. Varlığın bu durumu metafiziği işaret etmesine rağmen metafizik olarak anlaşılmaz. Kaydedilmiş bilginin her yerde bulunması ve bu bilgiye eş zamanlı olarak erişilmesinin karşısında internete bağlı veri bankalarının karmaşıklığı ve büyüklüğü durur. Telematik ağlarda çizgiselliğin ortadan kaldırılması eş zamanlılıkla yer değiştirme anlamına gelmez. İletişimin çizgisel biçimi işaretlerin, linklerin ve bağlantıların kurduğu sonsuz bir ağ içerisinde ortadan kaldırılmıştır.

Bu görüşlerden yola çıkılarak ele alınan sanal gerçeklik mekânın, zamanın, bedenin ve varlığın sanallaştırıldığı sanal alanın oluşumuna yol açar çünkü sanal alan sanal gerçekliğin algılandığı yer olarak bilinir.

1.2.1.2 Fiziksel Mekânın ve Zamanın Çözüldüğü Yer: Sanal Alan

20. yüzyılın 80'li yıllarının ilk yarısında bilim kurgu roman yazarı Amerikalı William Gibson “Neuromancer” (1984) adlı romanında “siber uzay” (İng. Cyberspace) kavramından ilk kez bahsetmiştir. “Siber uzay” kavramı Gibson'ın bu romanında dünyayı saran bilgisayar ağı (Alm. weltumspannendes Computernetzwerk) için kullanılır. Ayrıca burada siber uzay, sanal mekân (Alm. virtueller Raum) olarak betimlenir. Bu alan

içerisinde kullanıcılar bilgisayar-bağlantı uçları ya da elektrotlar aracılığıyla müdahale de bulunur. Siber uzay ya da matriks aynı zamanda oldukça büyük bir bilgi belleğidir (Alm. Informationsspeicher) ve siber uzay kovboyu için bir macera mekânıdır (Alm. Abenteuerraum). Bu arada siber uzay, bilgisayar tarafından üretilen üç boyutlu sanal gerçeklik biçimi olarak adlandırılır. Bu tür bir gerçeklik bir önceki bölümde de ayrıntılı bir şekilde açıklandığı gibi veri şapkaları ve veri eldivenleri üzerinden aktarılır (Klepper, Mayer ve Schneck, 1996: 272).

Woolley (1994: 133-134) de “sibey uzay” kavramını Gibson’ın sözü edilen romanına dayandırarak açıklar. Bu bağlamda William Gibson siber uzayın birçok şey yaptığını ima eder. Bu durumu da romanında şu şekilde anlatır: “Reklam figürü düşündürtölmüş gibi geliyor ve aklıma bir kelime geldiğinde bunun süper olduğunu ve aslında hiçlik anlamına geldiğini ve bunu ilk olarak anlamla tamamlamam gerektiğini fark ettim.” Daha sonra “siber uzay” kavramı 90’lı yılların başında anlamla fazlasıyla doldurulmuştur. William Gibson’ın “Neuromancer”ında da kullandığı gibi “siber uzay” kavramı bilinçsiz gerçekleşen bir halüsinasyondur. Ama Gibson bu ifadeyi o zaman detaylı bir şekilde açıklayamamıştır. Daha sonra Gibson’ın da ayrıntılı olarak anlattığı gibi, “siber uzay” kavramıyla medyaları birbiriyle birleştiren ve insanı her yerde çevreleyen nokta ima edilir. Günlük hayat en geniş ölçüde siber uzayın içerisine saklanır. Siber uzay içerisinde insan tamamıyla medya ile sarmalanır ve siber uzayın etrafında gerçekten neyin gerçekleştiğinin görülmemesi gerekir. Gibson’ın siber uzayı edebi bir oluşumdur. Bu oluşum genel geçer ekranın temel içeriğinden beslenir. Bu ekran bütün duylulara bilgileri öyle sunar ki bunların tamamen içerisine dalnabilir. Burası aynanın arkasındaki matematiğe dayanan harikalar diyarıdır (Alm. Wunderland). Bilginin bütün evreni burada bulunur. Bilgi evreni, insana ait sistemdeki bilgisayarın tamamının bankalarından kaynaklanan soyutlaştırılmış verilerin grafiksel olarak gösterilmesidir. Düşünölemeyen bir karmaşıklıktır. Aklın mekânsızlığına (Alm. Nicht-Raum) paketlenen ışık sırası veri paketlerini gruplandırmıştır. Bunlar şehrin kaçan ışıkları gibi görülür. Mekânsızlık sanal gerçekçilerin (Alm. virtuelle Realisten) terminolojisinde matematiksel mekân ya da edebi metafor değildir aksine oldukça gerçek yeni ve bilinmeyen bir alandır. Burası beklenen, araştırılan ve son olarak da içerisinde ikamet edilebilen bir alandır. Siber uzayda halihazırda kır koşucuları, haydutlar, kendi kendini koruyan ekipler ve oldukça kaba adamlar ikamet eder. Durum böyle olduğu sürece insan girmemiş (vahşi) bölge yasası buraya hakim olacaktır. Elektronik veriler parasal olarak önemli bir ticari işlemde

paylaşılır ve bu elektronik veriler de parayı temsil eder. Güvensizliği en aza indirme olasılıkları üzerine düşünülür. Gerçek dünyada elde edilen özgürlüklerin sanal dünyada dokunulmadan kalmasını sağlamak üzerine de düşünülür. Bu noktada buraya yerleşenler için yerleşebilir olması ve daimi ikamet edenlerin de temize çıkartılması durumu ortaya çıkar.

Istvan Csicsery-Ronary (1996: 249) de William Gibson'ın romanlarının yeni bilinç biçiminin (Alm. Bewusstseinsform) evresindeki ilerleyici adımları geliştirdiği görüşündedir. Ona göre bu bilinç biçimi, siber uzayın yapay zekayı yapılandırma potansiyelinden kaynaklanarak büyür. Siber uzay çağdaş söylemin en büyüleyici kazanımlarından biri olarak görülür. Bu da bilim kurguyla gerçekleşir. Istvan Csicsery-Ronary Gibson'ın bu durumu bilgisayar sisteminin tamamında ortak olan veri evresinin karşılıklı anlaşmaya dayalı halüsinasyon (İng. consensual hallucination) olarak açıkladığından bahseder.

“Siber uzay” kavramının açıklanmasını uzay yolculuğu ile ilişkilendiren Woolley (1994: 135) siber uzayın uzay yolculuğu çağının alacakaranlığındaki yeni bir sınır olarak ortaya çıktığını ifade eder. Bu bağlamda sanal gerçekliği bir girişim (İng. enterprise) olarak görür. Senin ve benim gibi insanlar astronomik mekândan çıktığı gibi siber uzaydan da ortaya çıkar. Siber uzay kaybolmuş bir kavram olarak görülür. Bir gün tekniğin buraya girişe kapı aralayacağı görüşü ortaya çıkar. Aya yapılan günübirlik geziler yapılabilir olarak kanıtlanamadığından dikkatler dijital alandaki gezi yolculuklarına yönelir.

Kendisinin yaptığı bu açıklamalardan yola çıkarak siber uzayın ne olduğunu tanımlamaya çalışan Woolley (1994: 135-136) “siber uzay” kavramının belirli bir teknik kavramla tanımlanamayacağını düşündüğünden eş anlamlı başka kavramlara gereksinim duyar. Bu durumda “siber uzay” kavramının eş anlamlıları siberya (Alm. Cyberia), sanal dünyalar (Alm. virtuelle Welten), veri alanı (Alm. Datenraum), dijital alan (Alm. digitaler Bereich), elektronik krallık (Alm. elektronisches Reich) ve bilgi evrenidir (Alm. Informationssphäre). “Siber uzay” ifadesindeki “siber” (İng. Cyber) kavramı olayları düzenleme bilimi olan sibernetikten (Alm. Kybernetik) gelir ve Yunanca'da “Kubernetes”, Latince'de de “Gubernare” olarak bilinen “dümenci” (sevk, idare) kavramından türetilmiştir. Woolley bu kavramlara rağmen “siber uzay” kavramı ile ilgili yapılan açıklamaların geçici olduğundan bu kavramların siber uzay kavramı ile ilgili daha fazla bir şey veremediğine işaret eder.

Siber uzayın gelişimini, Rönesans olarak ele alan Freyermuth (2001: 216-217) sosyal ve estetik bir sınır olarak kurulan siber uzayda dijital döneme ait yeni algılama ve davranış biçimlerinin geliştiğinden söz eder. Ona göre aslında burada bilim ve sanatın, ticaretin ve aklın birbirine karıştığı bir Rönesans gerçekleşir. Siber uzayda büyük bir mimariyi amaçlamayan eserlerin kahramanları geçmiş zamanlardaki mimar, heykeltıraş ve ressam gibi dinsel merkezler, kamusal mekânlar ve temsili binalar kurmak istemez. Burada daha çok sanal mekânlar ve veri alanları tasarlanır. Rönesans'ın ilk evresindeki bakış açısının yanılmasıyla kendinden önceki bilinen gerçekliği sanata aktarır. Siber uzaydaki Rönesans ise iki boyutlu siber uzayı üç boyutlu siber uzay olarak deneyimler. Gerçek ve veri mekânı arasındaki arayüz duvarını yıkmak, atom ve bitleri (Alm. Bit) ortak bir yapı içerisinde buluşturmak gibi hayali bir amacı da vardır.

Thiedeke (2004a: 124-130) siber uzayı doğal dünyayı (Alm. natürliche Welt) taklit eden yapay ikinci dünya (Alm. künstliche Zweitwelt) olarak görür. Bu durumda doğal yerler ve mesafeler yapay yerler ve mesafelerle yer değiştirir. Yapay mekân ya da yapay dünya olarak bilinen siber uzayın içerisine yapay bedenlerle (Alm. künstlicher Körper) dalmır ve yapay bedenler bireyi harekete geçirir. Siber uzayın doğal ve fiziksel dünyayla yapay mesafe (Alm. künstliche Distanz) kurması siber uzayın uzamsal/mekânsal içeriğinde devreye girer. Siber uzay sadece yapay dünyanın simülasyonunda gerçekleşebilir ve böylece yapay dünya tamamen kaybolur. Siber uzayın içerisinde hareket eden birisi bu ayrımı fark edemez. Gerçek tek bir dünya olarak görülen siber uzay başka bir dünyadan farklı olarak hiçliğin (Alm. Nichts) içerisine dâhil olur. Kendi kendisini doğal ve yapay ayrımı üzerine inşa eden yapay mekân anlayışı kendisini farksızlığın (Alm. Differenzlosigkeit) içerisinde bulur. Siber uzayda doğal yollarla oluşturulmuş bir canlı ve kopya, yapay olarak üretilmiş makine ya da programlar yoktur. Siber uzayda biyo-gerçekler (Alm. Bio-fakt) de yoktur. Siber uzay sadece bilgi ve iletişimden oluşur. Siber uzayda hareket etmek isteyen nesne ya da birey bilgiye dayalı olayların izinde hareket eder ve kendisini iletişimsel işaretlerden, bağlardan ve geri çevirmelerden türetir. Bu durumda siber uzayın temel yapısı dijitalleştirilmiş verilerden (Alm. digitalisierte Daten) ve bilgilerden oluşur. Bu bilgiler bilgisayarda kullanılan dijital kod (Alm. Digitalcode) içerisinde çözüme uğrar ve bunlar bilgisayarların, ağların ve cep telefonlarının yönlendirdiği bilgisayar programlarının algoritmalarıyla tekrardan metinlere, imgelere ve seslere kombine edilir. Siber uzay içerisindeki her şey, her ifade, her şarkı, her birey, her duvar ve her kapı bir koddur (Alm. Code). Bütün bunların yeniden yapılandırılan

algoritmaları hem siber uzayın yöneticileri (navigatör) sayesinde hem de dünyayı üreten ve yeniden üreten yazılım ve programlardaki manipülasyonlar sayesinde yeniden üretilir. Burada verilerin her biri eylemlerdir (Alm. Taten) ve eylemler de aynı derecede veridir. Bu bağlamda her kodun dünyayı oluşturduğu ortaya çıkar

Bu bağlamda Adams (1996: 199) da siber uzayın hareket ve bilgiden kaynaklanan bir yapı olarak görülebileceğini ifade eder. Ona göre bir tarafta basit geometrik biçimler ve temel renklerden kaynaklanan fiziksel ve ilkel bir dünya (Alm. physikalisch primitive Welt) vardır, diğer tarafta da kendisini bilgi ağırlığı yönünden zengin gösteren ve yapay zekâ tarafından temsil edilen bir dünya vardır. Bu ikinci dünya kendisini bilgiyi manipüle edebilen bir yapay zekâ içerisinde gösterir. Siber uzay aynı zamanda bilgilerin mekânsal olarak temsil edildiği dünya olarak hareket ettiğinden dolayı da hareket olarak tasarlanır. Siber uzayı farklı özellikleri ile açıklayan Rötzer'e (1998a: 23-25) göre dijital kaydediciler ve bilgisayar ağları yardımıyla oluşturulan siber uzayın yeni sınırlar ve yeni cepheler oluşturduğundan bahseder. Bu durumda siber uzayı korunaklı, açık ve hareket serbestliği sunan bir mekân olarak görür. Siber uzayın serbest mekânlarında özgürce hareket edebilmek onun merkezden, mekândan, siyasi ve ekonomik bir güçten bağımsız olmasından kaynaklanır. Rötzer siber uzayın bireylerin medyadan ve dünyadan edindikleri söylentilerden (Alm. Gerücht) oluştuğundan, bu söylentilerin daha sonra büyük bir hızla yayıldığından ve herkese ulaştığından da söz eder. Ona göre söylentilerle tanınan siber uzay yeni ve bilinmeyen bir yerdir çünkü teknik altyapı üzerine kurulan siber uzay her zaman yeniliklerle (Alm. Innovation) yüklenir, devrimleştirilir ve geliştirilir. Siber uzayın her zaman gelişmeye açık olması yeni donanımların ve arayüzlerin ilerlemek için attığı adımları işaret eder ve bunlar siber uzaya eklenmeye devam eder. Bu ekleme işlemine rağmen siber uzayda hızlıca kaybolan bir çöp yığını da geride bırakılır. Bu durumda siber uzayda aşılamayacak adalar oluşur ve bu adalar herhangi bir zamanda birlikte büyümek için birbirlerinin yardımıyla tekrardan gelişme gösterir. Tadilattan geçirilmesi gereken siber uzay taslağını, kütasını ve yapısını her zaman değiştirmek zorunda kalır çünkü siber uzay elden geçirilmeden ve kurulan bağlar çözülmeyen ikamet edilecek bir yer değildir. Siber uzayın içerisine giren her şeyin her zaman elden geçirilmesi gerekir. Bu aşamada siber uzayın yüzünü değiştiren şey ise her zaman akış içerisinde (Alm. fließend) bulunan yumuşak bir maddedir. Kısacası siber uzayda baskın olan her şey kısa sürede hızla kaybolan çukurlara dönüşür. Siber uzaya ait yeni dünyayı keşfeden kişi aslında bu dünyayı kuran kişidir. Siber uzay öncüler tarafından

kuşatılmaz ya da öncüler buranın içerisine giremez. Siber uzay içerisinde bir şeylerin zeminden kaydırılmaması için barajlar ve temeller inşa edilir. Oluşturulan yeni dünya eski dünyanın altında, üzerinde ya da yanında değildir. Burada çizilen haritalar seyahatlere göre değil de öncü olarak gördükleri hiçliğin (Alm. Nichts) yapısına göre hazırlanır ama kurulan bu yapıya eski dünya yine de dâhil edilir. Siber uzay tarafından oluşturulan yeni dünya kocaman bir boşluktan (Alm. Leere) filizlenen hücre olarak görülür. Haritanın üzerinde bulunan beyaz lekeler hiçliği işaret eder ve burada oluşturulmak istenen şey temelinden tasarlanarak inşa edilir. Siber uzay eylemde bulunurken ne bir tamamlanma ne de düzenli olma sinyali verir. Siber uzay kendi içerisinde bulunan bir yapı üzerine kurulduğundan gerçek dünyada olmayan bir yapıyı verir. Söz konusu beyaz lekeler ise gerçek dünyadaki dünyaları ve kıtaları göstermek için maceracı öncüler tarafından kuşatılır ve oluşturulur. Siber uzaya seyahat edilmesine, içerisinde ikamet edilmesine ve düzenlemeler yapılmasına rağmen bunların hepsi sadece söz vererek (Alm. Versprechung) ve beyan ederek (Alm. Ankündigung) gerçekleşir ve bunların hiçbiri sıraya göre işlemez. Bu nedenle siber uzay düzensizdir. Siber uzay teknik gelişmelerin olduğu bir yerdir ve dünya çapında her zaman farklı yerlerde farklı konularla ele alınır. Evrensel olan siber uzay her yere kolayca giriş sağlayabilir (Alm. zugänglich) ama hiçbir yerde zorba bir tutum içerisinde olmaz ve bir bütün oluşturmaz. Siber uzayda kırılmalar, birleşmeyen parçalar ve adaya benzeyen bir şekil ve heterojenlik vardır. Siber uzay kendi kendisini kapatarak bir alana dönüşebilir. Siber uzay olasılıkların imparatorluğu (Alm. Reich der Möglichkeiten) olarak bilinir ve bu olasılıklar herhangi bir şey sonunda nasıl görüldüğü bilinmeden akıcı olarak kurulabilir.

Barbrook'a (2001: 90) göre dijital teknolojinin mantığı insanı yeni bir yöne doğru götürür. Bu durumda nesnelere ve düşüncelere artık değışkendir ve maddeden kaynaklanmaz. Siber uzayda ağırlık ve boyut yoktur. Yapı ise dinamik ve değışkendir. Büyüklük de sonsuzdur ve maddeden kaynaklanmaz. Bu mekânda yeni okuru değıştiren hikâyeler yazılır. Bu durumda yeni madde eklenir, eski madde ise silinir gider. Hiçlik burada süreklidir. Bu bağlamda Rötzer (1998a: 23) de siber uzayda şu anda var olan bir boşluğun yarın bir şeylerle doldurulma ihtimalinin oldukça yüksek olduğuna değinir. Dolayısıyla bugün yaşamın olduğu yerde yarın arkeolojik ve nostaljik ilgileri uyandıran yıkıntılar da olabilir.

Thiedeke'ye (2004b: 16) göre de siber uzay karmaşık (Alm. komplex) ama karmakarışık (Alm. chaotisch) olmayan bir kıtadır. Hem rastlantısal olma (Alm. Kontingenz) hem de

seçici yapılandırmadaki baskı karmaşıklıkla (Alm. Komplexität) büyür. Beklentilerin doğrulanması ve oluşumu siber uzayın koşulları altında sadece güncel anlam seçimi olarak gerçekleştirilebilir. Siber uzayda gerçekleşen şey mümkündür ama siber uzay sadece olasılığa göre var olmaz. Siber uzayın yönlendirme (Alm. Orientierung) ve olay durumları ile ilgili özelliği anlam beklentisinin açık ama sadece belirsiz sanallaşması değildir. Beklentiler oluşturulurken anlam yapılandırılabilir, manipüle edilebilir ve değiştirilebilir. Anlamın sanallığı fiziksel gerçeklik ile ilgili beklentilerde güncel olarak seçilir. Seçilenin belirlenmesinde önemli bir rol oynayan durum da rastlantısal olanın sürekliliğidir (Alm. Rauschen der Kontingenz). Güncel olarak seçilen şey şüphe halinde izleyerek ve anlayarak incelenebilir. Bu durumda siber uzayda ön planda olan şey seçilmiş olanlardır. Siber uzay içerisinde yapılandırılmak ve değiştirilmek istenen şey yapılandırılabilir ve diğerleriyle ilgili hesaplamalar gözden geçirilebilir. Ayrıca burada güncel gerçeklik koşulları farklı olabilir ve bunlar kendi isteğine göre programlanabilir. Beklentilerle siber uzayı ilişkilendiren Thiedeke'ye göre (2004a: 134-140) siber uzay içerisinde medya kurguları yaşanmaz aksine bu kurgular bire bir deneyimlenir ve siber uzayda kodlanan ve deşifre edilen her eylem ve deneyim siber uzayın yapısını değiştirir. Burada bir dünya oluşturmakla ilgili bir şeyden bahsedilmez. Anlık mutluluk duygusunun, sürprizlerin ya da korkunun ötesinde kayıtsız şartsız egemenlik beklentileri gösterilir. Bunlar sibernetik iletişimin sürekliliğinde bireysel ve kolektif anlam ilişkilerinin temelini oluşturur. Beklentiler üzerinde gerçekleştirilen sembolik anlamın genelleştirilmesi ile ilgili sonsuz sayıda anlam türetilir. Bu durum siber uzay içerisinde işleyen sosyal sistemler için amaca yönelik olayların düzenlenmesine kapı aralar. Siber uzay beklenti yapılarının oluşumunu harekete geçirir ve böylece karmaşık sibernetik iletişimin sürekliliği ile ayarlanan sosyal düzenlemeleri oluşturur. Sonrasında da şimdiye kadar oluşan anlam ilişkilerinden ayrılan beklentiler oluşur. Burada olasılıksız olanın seçilmesiyle anlamlı iletişimin temeli atılır. Sanallaştırılmış anlam olasılıksız beklentilerin oluşmasında kendi kendisini destekleyen bir oluşum olarak görülür. Anlam kendisine daha önceden verilen sınırlardan kurtulduğu için söz konusu beklentiler burada hem beklenir hem de genelleştirilir. Siber uzayın sınırlarından kurtulması olasılıksız düzenleme şansını artırır. Bu şans ileri geri hareket eden zamansal düzen, dolaylı dolaysızlığın ve özerk olmayan kimliklerin sosyal düzeni, gerçek olasılığın nesnel düzeni gibi yerinden edilmiş yerelliğin mekânsal düzleminden kaynaklanır. Bu durumda siber uzay, beklentilerin sosyo-teknik (Alm. sozio-technisch) matrisi olarak görülür. Evrime

dayalı bir gelişim adımı medyayla iletişime geçen dünya toplumunun karmaşık anlam ufku olarak anlaşılır. Burada beklenti yapılarını destekleyen varsayımlar artar. Beklentilerin ve beklenebilir olanın belirsizliği sanalın içerisine dâhil olur. Gerçeklik temellerinin sanallaşması sürekli olarak devam eden bir beklenti ile birlikte hareket eder. Ayrıca burada beklenmiş olandan başka bir şey de beklenebilir. Burada kendi kendisini organize eden bir toplum beklentisi desteklenir. Siber uzay, toplumsal beklentiyi şimdiye kadar geçerli olan bir gerçekliğin değiştirilmesine yönlendirir. Siber uzayda kendi kendini keşfet emir kipinin ortaya çıkmasıyla birlikte beklentiler kimliğin kendi kendisini sosyalleştirmesine de imkân sağlar. Bilginin sınırsızlığa doğru gelişme göstermesi, medya edincinin eksik olduğundan dolayı sanal devrimden bahsedilememesi ve gerçeklik koşullarının sanallaştırılmasının askıya alınması nedeniyle beklentiler bir boşluğa doğru sürüklenir. Buna bağlı olarak şimdiye kadar geçerli olan anlam ilişkilerinin koordinasyonu siber uzayda ötelenir. Siber uzay hem diğer anlamların genelleştirilmesini hem de kolektif ve bireysel beklentileri talep eder ve bunlara izin verir. Siber uzay kendisini olası sembolik genelleştirmelerle ilgili beklentilerde hatırlar. Bu beklentilerin doğrulanması ya da hayal kırıklığı ile kurulan bağı sanallaştırılmış bir sosyal düzenin oluşmasına neden olur.

Angerer (1999: 176) de siber uzayın geçişli bir mekân (İng. transitional space) olduğundan ve mümkün olmayan her şeyi mümkün yaptığından bahseder. Bunlara ek olarak siber uzay psikanalitik bir oturma da benzetilir. Burada aktarım ve karşı aktarım yeni bir mekân oluşturur. Bu mekânda diğer algılar deneyimlenebilir ve kabul edilebilir. Siber uzay bu bağlamda sadece yeni ek bir sosyal mekân (Alm. sozialer Raum) olarak değil de tedavi edici bir yer (Alm. therapeutischer Raum) olarak ele alınır.

Biyolojik bedene sahip olmadan işlem gören sanal alanı ele alan Rötzer'e (1998a: 23-26, 259-260) göre mitlerin, ütopyaların ve korkuların yer aldığı sanal alan insanların doğal bedenleri ile bulunduğu gerçek yani maddi ortamını değiştirir ve bu nedenle de sanal alan insanın değişimine neden olan bir yerdir. Sanal alan sadece teknik devrimleri, radikal değişiklikleri ve dönemleri etkilemekle kalmaz aynı zamanda post-biyoloji ve post-insan (Alm. postbiologisches, trans- oder posthumanes Zeitalter) çağının haberini de verir. Sanal alanın tasarlanan yerlerine doğru seyahate çıkıldığında başka insanlara rastlanır. Ağa bağlı kurulan sanal alan içerisinde ortaya çıkan bu farklı insanların yeni hayatları ise sanal temsilcilerden, bilgisayar virüslerinden, yapay hayatın (Alm. künstliches Leben) araştırma alanından kaynaklanan yaratıklardan, birbirine ağ ile bağlanan robotlardan,

yeni arayüz biçimlerinden, siborg gibi biyo-teknoloji (Alm. Biotechnologie) ve insan makine arayüzlerinden oluşur. Bu durumda sanal alan küresel beyin (Alm. globales Gehirn) olarak ortaya çıkar ve söz konusu beynin süs eşyası ise insanlar ve makinelerdir. Her ikisi de biyolojik olmayan bir evrimin etkisi altındadır. Bu noktada ortaya çıkan sanal alanın özelliği ise fiziksel gerçeklikten, biyolojik bedenden ve gerçek mekândan yoksun olmasıdır. Bu durumda sanal topluluklarda köken, tabaka, ırk ve cinsiyet ile ilgili bir ayırımdan bahsedilemez ve sanal alan içerisindeki her şey egemenlikten bağımsız bir söylem içerisinde eşit bir şekilde gerçekleşir. Sanal alanda insanlar, cinsiyetler, insan ve robotlar ya da temsilciler, biyolojik varlık ve akıllı makineler, gerçek ve simülasyon arasındaki sınırlar ortadan kalkar. Daha önce bahsedilen sanal alan içerisindeki hayatlara bedenler ve beyinler olarak dünyanın her tarafında rastlanabilir. Sanal alan içerisinde hiçbir şeyi engelleyemeyen insan mutluluğu ve yararı takip eden ve sermaye gibi geçici olarak yerleştirilen göçmenlere dönüşür çünkü insana ait doğal beden beyin ve büyük bir ağ modelinde ortadan kaybolur. Bu durumda tükenen ruh makineler ve ağlarla geliştirilmeye çalışılır.

Woolley (1994: 147) bir imparatorluk olarak gördüğü siber uzayın sahip olduğu gücün ağa bağlı olmasından (Alm. Vernetzung) kaynaklandığını ifade eder. Ağlarla (Alm. Netzwerk) kurulan siber uzayı bir kıta olarak görür. Bu ağlar sadece art arda eylemde bulunan sistemlerin dizilişi değildir ve duraklamalar da izole edilmiş olaylar değildir. Bunların hepsi elektronik tarafından hızlandırılır ve güçlendirilir. Milyarlarca veri neredeyse dünyanın tamamını kaplayan ağlar sayesinde akışa geçer. Ayrıca bu ağlara bağlanan herkes sadece herhangi bir aletle elde edilen bağlantının sahibi değil aynı zamanda siber uzayın da aktif bir vatandaşı olur. Thiedeke (2004a: 124-125, 133) için siber uzay insanların, makinelerin ve bilgi kaynaklarının birbiriyle ilişkili olduğu küresel ağ (Alm. globales Netzwerk) görünümüne sahiptir ve siber uzayı küresel olarak bölünmüş medya (Alm. globales geteiltes Medium) olarak da ele alır. Bölünmüş medya olarak görülen siber uzay sınırsız bir manipülasyon gücüne sahiptir, gerçeklik parametrelerini değiştirir ve gerçekliğin yapısı üzerinde mutlak bir kontrol kurmaya imkân sağlar. Siber uzayın kendisine has gizemli altyapısı ağa bağlı bilgisayarın ve veri protokollerinin matrisi olarak bilinir. Bu durumda siber uzay herkesin iletişim ve kontrol kurmak için bağlandığı bir bütün (Alm. vernetzte Einheit) olarak ortaya çıkar. Siber uzayın altyapısında mesaj (Alm. Botschaft) da vardır. Bu mesajlara kontrol gücü veren şey ise siberetik ağıdır (Alm. kybernetisches Netz). Burada sözü edilen kontrol gücü de teknik

koşullara hizmet ettiğinin farkındadır. İnternete bağlı bilgisayarların arasında bulunan siber uzaya giriş bu medyaların içerisine tamamen dalınmış olmasına bağlı değildir. Siber uzaya geçiş başarılı olduğunda, siber medya (Alm. Cybermedien) fiziksel dünyadaki beden, bilgisayar ve modem gibi görünürdür. Donanım ve yazılım gibi siber uzayda her şey sanallaştırılmış iletişim (Alm. virtualisierte Kommunikation) olarak, yönlendirilen başka bir şey olarak hareket eder. Ama sibernetik alanda hâkim olan karmaşıklık karşılıklı etkileşimin (Alm. Wechselwirkung) kendisine has dinamiğinin baskısı altında kalır. Siber uzaya geçişin sağlanması için teknik içerikler zorunludur. Bilgisayar tekniğine ait altyapıyla sağlanan geçiş iletişimin kodun içerisinde yapısökümüne uğraması ve sanal iletişimdeki (Alm. virtuelle Kommunikation) algoritmik yeniden yapılandırma yönlendirmeye gereksinim duyar. Bu yönlendirme devam ettiği sürece başka bir tarafta gerçekleştirme olasılığı da daha büyük olur, sibernetik sosyo-gerçekleri (Alm. kybernetische Soziefakte) üretme, manipüle etme ve çözüme uğratma yetisi de daha belirgin bir şekilde ortaya çıkar. Buna rağmen teknik yeti sadece hiçliği kullanır. Sanal iletişim olasılık imparatorluğunda bağlantı kurma açısından yeteneklidir. Anlamın seçilmesi gerekir ve ayrıca burada hareket, iletişim ve sanallaştırılmış anlam ufkunun (Alm. virtualisiertes Sinnhorizont) yeniden üretilmesi söz konusu değildir. Siber uzay gerçek olasılıklarla ilişkilendirilen anlamın gerçekleştirilmesinde ve seçilmesinde sosyo-teknik olarak üretilmiş ve yeniden üretilmiş anlam ufkudur. Siber uzaya geçiş sırasında anlam perspektifleri anlam bağlantılarına dönüşür ve bu anlam bağlantıları da sosyo teknik bir biçimde elde edilir.

Siber uzay ile ilgili birbirine bağlı farklı açıklamalarda bulunan Höflich (2004: 145-146) ilk olarak siber uzayı makineler tarafından üretilen yeni hareket mekânı (Alm. neuer Aktionsraum) olarak ele alır. Siber uzayın dünya içerisinde hareket ettiriyormuş gibi hissettiren illüzyonları etkilediğini düşünür. Siber uzayı aynı zamanda bir iletişim mekânı (Alm. Kommunikationsraum) olarak da ele alır. Burada insanlar bir araya gelir. Siber uzayın etkileşimsel boyuta sahip olması oldukça ilgi çekici olarak görülür. Siber uzay teknik olarak taşınan isteğe bağlı olan göstergeler üzerine de temellendirilir. Burada hayal gücü halüsinasyon olarak görülür. Bu göstergeler diğerleriyle birlikte devam eden bir etkileşim içerisinde karşılıklı olarak desteklenir. Siber uzay sadece teknik bir çerçeve üzerine kurulmaz aksine aktörlerin ortaklaşa içeri alınması ve farklı medyaların imkân verdiği iletişimsel çerçeve üzerine de kurulur. Bu çerçeve ise etkileşimlerle oluşturulur. Höflich, Thiedeke'nin görüşlerine dayanarak siber uzayı ağa bağlı olmakla ilişkilendirir.

Burada kastedilen şey birbirine bağı bilgisayarların ağıdır. Dünya çapında geçerli olan bilgisayar ağı matriks (Alm. Matrix) ağı ile ilişkilendirilir. Yani burada düşüncelerin küresel matriksi (İng. The Global Matrix of Minds) söz konusudur. Bunların ilk örneği birbirine bağı bilgisayarların uluslararası gerçek mega ağıdır (Alm. Meganetz). Ağa bağı bilgisayar mekânsız (Alm. ortlos) mekânların çeşitliliği içerisine girmeye imkân sağlar. Burada insanlar tele-varlıkları (Alm. Telepräsenz) deneyimler ve birbirleriyle iletişime geçer. Bu durumda siber uzay sosyal bir fırsat da sunar. Sosyal mekânlar gibi ağın dünyası da (Alm. Netzwelt) normatif bir temele sahiptir. Burada medyal gerekliliklere uygun kuralların ve yeni medya etiketlerinin oluşturulması gerekir. Ağın dünyası kurallarla birlikte kabul edilebilen uygun bir davranışa sahiptir. Bu sayede yasal, etnik olarak temsil edilebilen ve medyal olarak elde edilebilen iletişim olarak neyin geçerli olduğu da açıklanabilir. Siber uzaya giriş sadece özel bir medyadan kaynaklanmaz ve bu durumda sadece bilgisayara da bağı kalınmaz. İletişime geçilen partner farklı mekânlarda ikamet ettiğinde, iletişim kurmak için medyal olarak sağlanan mekân siber uzay olarak adlandırılır.

Thiedeke (2004b: 17-21) siber uzay ve internet arasındaki ilişkiyi sosyolojik temelde inceler. Bu bağlamda siber uzay sosyal ve teknik faktörlerin birbirini etkilemesinden kaynaklanan eş zamanlı kontrollerden ve sınırlardan kurtulmanın anlam biliminin (Alm. Semantik) şifreleridir. Siber uzay sosyolojik olarak incelendiğinde hem yapısal hem de kültürel bir fenomen olarak ortaya çıkar. Siber uzay internet ile ilgili yapılan açıklamalar çerçevesinde kapsamlı ve içerisine dalnabilen sanal gerçekliğin ütopyasının yansıması olarak ortaya çıkar. Bu şekilde siber uzay bir metafor olarak kalır. Sosyal bilimsel jargonda bu metafor ütöpik teknik hayalin yerine kullanılır. Siber uzay internetin yapısını ve iletişimini adlandırmak için internet ile eş anlamlı olarak kullanılır. İnternet geniş bir şekilde yayılmış altyapıya sahiptir. Bu altyapı bilgisayar ağlarından, veri protokollerinden, bireysel ve kolektif aktörlerden oluşur. İnternet deneysel gözlem sırasında bunlarla ilgili somut ipuçları sunar. Ağ, kavramsal olarak aynı biçimler içerisindeki özel medyal bir yapı olarak ele alınır. İnternet burada teknik yayılma modeliyle açıklanır. İnternetin önemi içerikleri sınırsız bir şekilde entegre olabilmek kapasitelerinden kaynaklanır. Bununla birlikte ortaya çıkan iletişim teknikleri ve sosyal davranış örnekleri tamamlanır. Toplumsal değişimi destekleyen yenilikleri başlatır. Bu sayede internet beş temel araştırma alanında sosyolojik olarak incelenir. Bunlar eşit olmama durumu (Alm. Ungleichheit) yani dijital bölünme (İng. digital divide), topluluk

ve sosyal sermaye, siyasi katılım, kuruluşlar ve diğer ekonomik kurumlar, kültürel katılım ve farklılık olarak sıralanır. Temelde siber uzay ve internet birbiriyle özdeştir. İnternet bilgi akışının tamamının bilgisayarın gerçekleştirilmiş yönlendirmesi sayesinde siber uzaya yakın bulunur. Bunun sonucu olarak da ağ topoğrafyasına bağlı olan sosyal iletişim ve olay alanları ortaya çıkar. Böylece siber uzay internet ile eşdeğerde ele alınır. Bu arada internet önemli bir medyal altyapıyı gösterir. Böyle bir altyapı ise siber uzayın temelini yeniden üretir. Buna rağmen internet ile ilgili sosyolojik inceleme siber uzayın sosyolojisi yerine kullanılmaz. Siber uzayın sanallaştırılmış iletişim koşulları ağa bağlı iletişim ile beklentiler üretmeye devam eder. Bu beklentiler duyuşal gerçeklik olarak genelleştirilir ve iletişimde bulunur. Bugün kitleye uygun küresel internetin yeniden ürettiği siber uzayın gerçekleştirilmiş anlam ufku bilim kurgunun belirsiz hayalinden ve internetten ortaya çıkar. Bundan araştırmacılar, ufak tefek el işleri yapanlar (Alm. Bastler) ve bilgisayar korsanları/sanal âlem suçluları faydalanır. İnternet ve siber uzay arasındaki fark sadece anlam bilimsel (Alm. semantisch) bir ilişkinin sonucu değildir. Burada farklı yorumlar ve metaforlar söz konusu değildir aksine her iki fenomenin de yapısal nitelikteki farklılıkları söz konusudur. İnternet ve siber uzay birbirlerini çift evrim (Alm. Koevolution) ilişkisi içerisinde destekler. İnternet ve siber uzay yapısal ve anlamsal bir bağ ile birbirine bağlanır. İnternetin altyapısı genişlemeden küresel ölçüde sanallaştırılmış iletişim sürekliliği oluşmaz. Ağların ağının genişlemesi (Alm. Expansion des Netzes der Netze) sonsuza kadar devam eder. Bu ağ her yerde gelişmeye ve genişlemeye devam eder. Yani bilgisayar temelinde işlev görev iletişim aletlerinin mevcut olduğu yerde genişleme de her zaman devam eder. Bu aletler bilgileri dijitalleştirir ve evrensel bir veri protokolü üzerinden bağlanır. Bu durum yerel ağlarda ve kablosuz veri ağlarında gerçekleşir. Günlük hayat sürekli olarak dijital ve birbirine bağlı veri gruplarına parçalanmaya devam eder. Ağ sadece insanı bilgisayarın önünde otururken çevrelemez aksine onu her yerde kolaylıkla çevreleyebilir. İnternet bilgiye dayalı bir hiper-nete (Alm. Hypernet) dönüşmüştür. Dünyanın veri grubu ağın içerisinde oluşur. Burada birbirine linklerle bağlanmış bireyler, gruplar, kurumlar ve kuruluşlar veri izlerini arkada bırakır. Bunlar bilgi bağlantılarında yerelleştirilebilir. Burada linkler oluşur ve bu linkler bir yere götürmekte yardımcı olur. Burada bilgi sürekliliğini çarpıtan bilgiye dayalı sıcak bölgeler bulunur. Siber uzay olmadan sadece altyapısı olan ağ birbirine sıkı sıkıya bağlı özdeklerden oluşur. Sosyal deneyim ve eylem seçilebilir anlamın ufkuna yönelir. Bu ufuk gerçekçi, sosyal, zamansal ve mekânsal anlam

boyutunda bilgisayar tarafından desteklenen medyal iletişimle sanallaştırılır ve gerçekleştirilmiş siber uzaya dönüşür. Sonuç olarak siber uzay ütopyik bir kurgu değildir aksine bilgisayarlaştırılmış bir etkileşimin gerçekçi anlam ufkudur. Siber uzay bilgisayar medyasının altyapısı olmadan yeniden üretilemez. Siber uzaya seçilmiş veri protokolleri, linkler, internet sayfaları ve sanal toplulukların tespitleri üzerinden ulaşılır. Sosyo-teknik ağdaki iletişimle ilgili olarak siber uzay bir taraftan kendisinin (Alm. Selbstreferenz) ve yabancılarının (Alm. Fremdreferenz) olasılıklarının sınırlarını gösterir, diğer taraftan da dünya toplumunun iletişimi için kısmen deneysel kısmen de ütopyik olur. Bilinen toplumun kendi kendisini çözüme uğratması iletişim kurduğu kendisinin yanılığısıdır. Bu durum yeni medyanın kullanılmasından kaynaklanır.

Krewani'ye (2000: 197) göre de sanal mekânın metaforu internetin tanımlanmasında çok geniş bir alana yayılır. Bu bağlamda sanal alan coğrafik ve topoğrafik göstergelerle karakterize edilemez ve sanal alanın içerisine adım atılamaz aksine sanal alan sadece kurgusal mekân (Alm. fiktive Raumvorstellung) göstergesi olarak türetilir. Mimari kategoride ise ağ metaforu (Alm. Netzmetapher) göçmenlerin kurduğu çadır için geçerli olan bir imge olarak kullanılır. Ayrıca burada mimari geleneğin sabit bir birleşeni kastedilmez. Hareket etmek ve çadır birbirine yakın tekniklerdir ve bunlar göçmenler tarafından kullanılır. Göçmenler de mekânları esnek (Alm. flexibel) olarak doldurur.

Siber uzayı insana ait olmayan mekân (Alm. nichtmenschlicher Raum) olarak ele alan Maresch (2001: 73) bu bağlamda interneti ışık ve mantıktan oluşan hibrit ağ olarak ele alır. Bu ağ bit (Alm. Bits) ve baytların (Alm. Bytes) buyurucu dünyasının varlığa bürünmüş halidir. Sosyalin geniş alanları makineye dayanan geri besleme döngüsüne (Alm. Rückkopplungsschleife) çevrilir. Makinenin yaptığı şey ise saymak, hesaplamak, birleştirmek ve sıra ya da yer değiştirmektir. Siber uzay insana güvenilir gelen silüetteki canlılar için oluşturulan soyut bir mekândır. Siber uzay öklid olmayan, ulaşılabilen ve içerisinde ikamet edilemeyen bir mekândır. Siber uzay insanı insan değilmiş gibi saklayan nesnelere meclisidir (Alm. Parlament der Dinge). Ayrıca burada her şeyin mümkün olduğu kadar hızlı bir şekilde de işlenmesi gerekir.

Braun-Thürmann (2004: 70-71) ise yine de siber uzaydan avantaj elde edenlerin insanlar olduğunu düşünür çünkü siber uzay içerisinde ikamet eden sanal sakinler (Alm. virtueller Einwohner) vardır. Dijital altyapı üzerine inşa edilen siber uzay, yazılım tekniğinin ürünü olarak görülen yapay varlığın (Alm. künstliches Wesen) kolayca hareket edebileceği ve diğer varlıklarla etkileşimde bulunabileceği bir ortam oluşturur. Bu nedenle siber uzay

içerisinde analog algılama ve hareket etme problemleri ortaya çıkmaz ve hatta bunlar gerçek mekândakinden daha kolay gerçekleştirilebilir. Siber uzay içerisindeki temsilciler sosyo-tekniik hibrit yaratıklar (Alm. sozio-technische Hybridgeschöpfe) olarak tanımlanır. Etkileşimde bulunan sanal yaratık (Alm. virtuelle Kreatur) teknik olarak oluşturulan iki yapay özdek (Alm. Artefakt) tarafından gerçekleştirilen yapay etkileşim (Alm. künstliche Interaktion) içerisine girer. Bu durumda birey ve teknik kopya arasında hibrit bir biçim oluşturulur. Burada modern toplumun doğasına dönüşen yapay bir durum vardır ve bu nedenle de kopyaların katılımcı olarak dâhil olduğu yapay etkileşimler ve etkileşim biçimleri siber uzay içerisinde haricen oluşmaz aksine etkileşimler nesnelere ve insanların sosyalleşmesinin merkezine dâhil edilir. Dijital olanın ve mekânın ötesindeki özelliklere sahip olan yapay etkileşim için uygun bir ortamın devreye sokulmasıyla birlikte siber uzay söz konusu yapay özdeklerin etkileşim yetilerini artırır. Siber uzay hem bu tür etkileşimler için uygun bir ortam hem de etkileşimsel yapay özdek için sosyo-zirve (Alm. Soziotop) olarak görülür.

Sanal alanı, çevrimiçi dünya (Alm. Online-Welt) olarak adlandıran Skoric (2001: 171) de sanal alanı internet iletişimleri ve bu iletişimler sayesinde kurulan yapılar olarak tanımlar. Sanal alanda gerçekleşen iletişim bedene dayalı olarak yapılan bir iletişim değildir ve beden burada fiziksel tehlike ile karşılaşmaz. Fiziksel bedenle değil de bedensel göstergelerle kurulan bu iletişim birey ve diğerleri arasında bir bariyer oluşturan bilgisayar önünde oturan kullanıcı tarafından çevrimiçi olarak gerçekleştirilir. Kullanıcı çevrimiçi iletişimde (Alm. Online-Kommunikation) fiziksel olarak yıpratılmadığı için çevrimiçi iletişimin güvenli olduğu düşünülür. Çevrimiçi iletişim aynı zamanda anonim (Alm. Anonymität) olarak gerçekleştirilir çünkü iletişimde bulunan nesne ya da kişi ile ilgili herhangi bir kaynağın belirtilmesi zorunlu değildir. Çevrimiçi iletişim tekdüze olarak gerçekleşir ve burada probleme odaklanan birey yerine ayrılmaların çok fazla olmadığı gruplarla çalışacak sınırsız ve özgür mekân sunulur. Bu sayede sanal alanda kurulan çevrimiçi iletişim sırasında uzlaşmazlıklar bertaraf edilir, sivil bir medeniyet kurulur, zorba bir tutum tercih edilmez ve bu nedenle de barış ön plandadır. Rötzer (1998a: 27-30, 46) de siber uzay içerisinde yani yerel zincirlere bağlı olmayan bir dünya içerisinde kurulan çevrimiçi iletişimi karmaşık, akıcı ve canlı bulur. Siber uzay sadece insanlar arasında iletişim kurulan bir mekân değil de “küresel köy” içerisinde oluşturulan sanal toplulukların yeri olarak da bilinir. Siber uzay her geçen gün daha fazla kullanıcının

akıllı makinalarla iletişim kurduğu bir mekâna dönüşür. Arama motorları ve sanal temsilciler ise bu iletişimin öncüleri arasında gösterilir.

Weibel (1999: 106) için de sanal alan modern teknik bir mekândır (Alm. Techno-Raum). İnsan gözü bu mekânı göremez ama buna rağmen böyle bir mekân teknoloji sayesinde var edilir. İnsan görünmeyen mekân içerisinde şimdiki zaman içerisinde hareket eder. Mesafeler birbirine giderek daha da yaklaşarak hesaplanabilir ve egemenlik altına alınabilir. Uzaklığın ve mekânın üstesinden gelinememesi ortadan kalkar. Bu durumda görünen (Alm. sichtbar) mekân görünmeyen (Alm. unsichtbar) mekânla yer değiştirmiştir ve yok edilmiştir. Elektronik medyanın görünmeyen mekânında doğrudan yüz yüze iletişim kurmak mümkün değildir çünkü burada yüz doğrudan görülmez ve görüntü de tamamen var olmaz ama yüz ve görüntü görünmeyen sanal alan içerisinde tele-varlığın aracılığıyla simüle edilebilir. Gerçek varlık sanal varlığın uzaklığıyla yer değiştirir ve burada yüz olmadan da varlık var olabilir. Uzaktan kurulan iletişim ile yakından kurulan iletişim yer değiştirir. Yüz yüze iletişim de teknik uzaklığa dayanan ve yüz olmadan gerçekleştirilen iletişim ile yer değiştirir. Dolayısıyla sanal alan içerisinde görsel algılama olmadan da iletişim kurmak mümkündür.

Elektronik mekân olarak adlandırılan sanal alan tasarımlarının özelliğini analiz eden Wagner'e (1999: 140, 142, 150-151) göre bu mekânda belirsizlikler, parçalar, sessizliğe gömülen ve ötelenen imgeler, ağır çekimlerle gerçekleştirilen hareketler ya da olayların hızlıca gösterilerek sunulması gibi temsilin ve görselin teknikleri hizmete sokulur. Zaman ve mekân arasında akıcı geçişlerin vuku bulduğu sanal alan deneysel uygulama biçimlerini, yeniden üretilebilir olmayı, tanımları, değişimleri, mükemmelliği ve detayları en küçük ayrıntısına kadar korumayı amaçlar. Sanal alan içerisinde kronolojik anlatım akışının bozulması bağlamın çeşitliliğinin desteklenmesine neden olur. Sanal alan içerisinde işlenen ve taşınan nesnelere sınırların niteliğini yani bu sınırların esnek, akıcı ve biçimlendirilebilir olduğunu açıkça gösterir. Ayrıca burada görünüm ve detayların çeşitliliği de göze çarpar. Eş zamanlı olarak yeterli derecede istikrarlı olan ve süreklilik arz eden sanal alan içerisinde basamaklılar kendiliğinden oluşur ve kendisine has bir rutin geliştirir.

Rötzer (1997: 377-378) siber uzayı biyo-elektronik ortam (Alm. bioelektronische Umwelt) olarak görür. Bu noktada siber uzay içerisine içtenlikle girilebilecek bir ortam değildir ve siber uzay içerisinde ikamet etmek öğrenilebilir bir durumdur. Biyo-elektronik sınırlarla kuşatılmış siber uzay fethedilmeyi talep eden bir yerdir. Siber uzay

Amerikalıların haber sınırlarını, rüyalarını ve travmalarını tekrardan verir ve bu nedenle Batıya git ifadesi siber uzaya git ifadesi ile yer değiştirir. Siber uzay, Amerika'nın en son sınırı olarak bilinir. Bu durumda bilgisayar korsanları/sanal âlem suçluları ülkeyi fetheden birisi ve bir haydut olarak görülür. İlk olarak Vahşi Batı'da ortaya çıkan bu haydutlar daha sonra ekonomi düzeninin içerisine entegre edilir. Siber uzay içerisinde yeni bir imparatorluğun yaratıcısına dönüşen bu haydutlar ya bir teknikerdir ya da bir icatçıdır. Bu yaratıcılar siber uzayı Amerika'nın ekonomik malvarlığına dönüştürür. Siber uzayın fethedilmesinde göçmenlerin, kovboyların, Vahşi Batı kahramanlarının ve askerlerin imgesi takip edilir. Bunların tamamı kocaman bir kıtayı boyunduruk altına alır ve bu kıta onların gözünde hiç kimseye ait değildir. Burası tam anlamıyla sömürgeciliğin mekânı olarak görülür. Bu durumda daha önceden geçerli olan Kızılderililer, akan kanlar ve bireysel özgürlük adına ölesiye çalışan köleler unutulur. Bunun yerine siber uzayda gerçekleşen şeyler için uygun bir metafor olarak görülen biyo-elektronik sınır alanı geçer. Siber uzayda keşfe çıkılması ilk denizcilerin dünya ile ilgili bilgi almasını sağlayan icat ve keşif ruhunu hatırlatır. Bu öncüler ilk olarak Amerika kıtasını ehlileştirmeye çalışır ve daha sonra da gelişen teknoloji ile uzayla ilgili bilgi alınmasını sağlar.

Rötzer (1998a: 222-224) yeni bir ütopya (Alm. Utopie) olarak görülen siber uzayın başarısını sadece teknik yeniliklerle ve vaat ettiği yararlarla ölçülemediğini ifade eder. Siber uzayın baştan çıkarıcı gücüyle (Alm. Verführungskraft) kamusal alanın çöküşü (Alm. Zerfall des öffentlichen Raums) de hızlanır. Siber uzayda rekabet edilir (Alm. Konkurrenz), bir şeyler düzensizleşir (Alm. Deregulierung), özelleştirilir (Alm. Privatisierung), ticarileştirilir (Alm. Kommerzialisierung) ve merkezinden edilir (Alm. Dezentralisierung) ve daha az seviye merkezileştirilir (İng. demassifying). Burada ayrıca kurumların ve kültürlerin de parçalara ayrılması söz konusudur. Burada bilgi toplumundan kaynaklanan şeylere karşı bir kayıtsızlık vardır ve hiç kimse kitleden uzaklaşan bireylerin ve toplumların nereye sürüklendiğini bilemez ama izole edilen bireyler elektronik komşuluğun farklı topluluklarında tekrardan bir araya gelir. Bireylerin bu şekilde bir araya gelmesi ortak ilgi alanlarının ortaya çıkmasını sağlar. Bu durumda bir şeyler artık coğrafik yakınlıkla ve ortak görevlerle yapılmaz. Siber uzayın arkasında duran en büyük ideoloji toplulukların küçülmesi ve homojenleşmesidir. Burada sonuç olarak ortaya çıkan bir düzensizleşme görüldüğünde bilgisayarın gücü kendisini göstermeye başlar. Her geçen gün bir pazar yerine dönüşen siber uzay içerisinde donanımlar, yazılımlar, rekabetler ve bilgiler ticari bir mala dönüşür. Bu durumda

kamusal alan ve kamusalılık her geçen gün biraz daha fazla çözülme tehlikesiyle karşı karşıya gelir. Devlet yönetimine değil de halka ait olan siber uzayda sosyal ve etnik kökene dayanan uyuşmazlıklara rastlanmaz. Bu konuda kendisine büyük bir çeşitlilik sunulan halk ulus aşırı hizmet veren teknolojilerin kullanıcılarına dönüşür. Bilgisayar firmaları ve biyo-teknolojiyi temel alan şirketler bilgiye dayalı üretim yerleri, bilgiyle ilgilenen bankalar ve yazılım üretenler olarak görülür. Bunların hepsi eğlence, medya, eğitim ve bilgi sektörüne aittir.

Ahlert (2001: 144-145) siber uzay içerisinde sınırlandırılabilir bir vatandaşlığın olmadığı görüşündedir ve bu tespitinin nedenini internetin egemenliği elinde bulunduran devletin gücüne ve onayına ihtiyacının olmaması olarak gösterir. Kurallar ve kararlar sadece ağıın büyüklüğü kadar bir ortamda elde edilir. Geleneksel devlet yönetimine ait bölgesellik, egemenlik, meşruluk ve gerçeklik siber uzayın sınırsızlığı içerisinde tehlikeye girer ve ortadan kaybolur. Siber uzayın temel yapısı yönetimden kaynaklanan kontrollere karşı olduğu için düzenlenemez ama siber uzay özgür dünyadan mükemmel şekilde kontrol edilen bir dünyaya da dönüşebilir. Aslında bu şekilde gerçekleşen düzenleme biçimi herhangi bir yönetimin zorunlu tutmasından kaynaklanmaz. Siber uzayın yasa (Alm. Gesetz), pazar (Alm. Markt) ve norm (Alm. soziale Norm) gibi üç farklı düzenleme biçimi vardır. Yasalar gibi geleneksel yönlendirme medyaları da sosyal normları değiştirmek, pazarı etkilemek ve ağıın mimarisini değiştirmek için burada kullanılabilir. Yönetimler ya da aktörler siber uzayı düzenlenebilir bir mekâna dönüştürmeye çalışır. Bu durumda internet ulusal devletin geleneksel düzenleme içeriğini zorlaştırır çünkü internet düzenlemeye karşı dayanaklı değildir. İnternet, sansürü tehlike ve kendi etrafına çizilmiş bir sınır olarak yorumlar ama bu durumun normatif olarak anlaşılması gerçeklikten kaynaklanan bir durum değildir. Bu bağlamda Thiedeke (2004a: 126-132) de siber uzayı kendisinden önce yönlendirilebilen bir dünyanın parçalanması (Alm. Zersplitterung der Welt-Steuerung) olarak görür. Gücün demokratikleştirildiği (Alm. Demokratisierung der Macht) siber uzay içerisinde yönlendirmede kullanılan dümen artık çok kolludur (Alm. vielarmig). Siber uzayda simetrik olmayan ve kontrollerin yeniden simetrik hale sokulması arasındaki sonsuz karşıtlık (Alm. endlose Auseinandersetzung) her zaman mevcuttur. Her iki eğilim de gerçekçi bir olasılığa (Alm. faktische Möglichkeit) dâhil edilir. Kontrollerin ve kontrol yönetimsizliğinin merkezileştirilmesi gibi bir eğilim bağlılığın, değişkenliğin ve olasılığın sonu (Alm. Ende des Möglichen) anlamına gelir.

Angerer (1999: 166) için siber uzay Lacan'a ait ayna durumunun (Alm. Spiegelstadium) temel olarak ötelenmesi anlamına gelir. Bu durumda Lacan'ın hayali olanı (Alm. Imaginär) ile üç boyutlu fiziksellik (Alm. dreidimensionale Physikalität) aynı değerde tutulur. Bununla radikal olarak sorgulanan beden sınırları dönüştürücü bir düzenlemeye kapı aralar. Öteki (Alm. anderen) ve kendisini (Alm. Selbst) ötekine benzeten arasında hayali bir ilişki vardır. Burada öteki sembolik düzene bağlı kalır ve öznenin (Alm. Subjekt) karşısında durur. Ama öteki bilinçsizliğin yeri (Alm. Ort des Unbewussten) anlamına da gelir ve bu yerde öznenin bahsedilebilir. Öteki, gösterge zincirlerinin hikâyesi olarak görülür ve özne her zaman düzenlenmiş olarak bu zincirlere takılır. Öteki, somut bir öteki olarak dönüşüme uğrar. Bu durum ötekiyle yeni deneyimler yapılabildiğinden siber uzayın sahip olduğu imkânları gösterir. Bütün bunların öncesinde öteki ya aynı ya da sıradan olarak ele alınıyordu. Şimdi ise ekranın önünde duran bir özne ve monitördeki bir temsil olarak görülen kukla özne ve nesne arasındaki yeni bir ilişkiye imkân verir. Öteki burada arttırılmış başka bir şey olarak deneyimlenir. Bu bağlamda siber uzay kuramı öznenin arkasından gidilemeyen bir mekân (Alm. unhintergebarer Raum des Subjekts) olarak tanımlanır.

Weibel (1990a: 29-30) da sanal mekânı hayali mekân (Alm. imaginärer Raum), imge mekânı (Alm. Bildraum) ve psikotik mekân (Alm. psychotischer Raum) olarak ele alır. Duyusal gerçeklikte iki bedenin aynı mekân noktasında aynı zamanda bulunması imkânsızdır ama bu durum sanal mekânda mümkündür. Veri eldiveni ve veri gözlüğü gerçek mekânın ve hayali mekânın girişimini üretir. Hayali mekânda bilgisayar tarafından üretilen hayali top vardır ve buna benzer başka nesnelere de vardır. Sanal gerçeklik de hayali mekâna doğru gerçekleştirilen bir seyahattir. Gerçek ve olası nesnelere burada birlikte var olur. Sanal dünya her tarafa yayılan bir dünyadır. Bu durum sanal dünyanın çekici görünmesine yardımcı olur. Sanal dünya geleneksel doğa kanunlarıyla gerçekleşen bir kırılmayı simüle eder. Burada ve şimdinin (İng. here and now) baskısı ortaya çıkar ve sonuç olarak simülasyonun yardımıyla zaman ve mekânın üstesinden gelir. Geleneksel mekân göstergesi çözüme uğrar. Bu durumda gerçek el, simüle edilmiş mekân içerisinde görülür. Gerçek ve hayali nesnelere eylemlere tepki gösterir. Sanal alan hem var olanın hem de var olmayanın aynı ölçüde bulunduğu bir mekândır. Sanal alan insanın gerçekten içerisine girebildiği imge mekânı olarak da görülür. Örneğin video-kurulumlarında insan imgenin içerisindedir. İzleyici sanal alanda imgenin içerisine girer. İzleyicinin görüş alanı ve imgenin imge mekânı birbirine karışır ve bozulur. Çünkü bu, izleyicinin imge mekânı

içerisinde yaptığı şeydir. İzleyici bunu gerçek mekânda da yapar. Hem izleyicinin bakış açısında hem de imge mekânında gerçekleşen tele-varlık mekânın, zamanın ve izleyicinin geleneksel tanımını çözüme uğratar. Sanal dünya gerçek dünya değildir, gerçeklik de değildir aksine yapay gerçeklik olarak gerçeği temsil eder. Arzuların tatmin edilmesi ve gerçeklik arasındaki bütünlük burada verilir. Ayrıca içeri ve dışarı, hayal ve gerçek, ben ve öteki bütünlüğü de burada parçalanır. Yapay gerçeklik bilgisayar tarafından kontrol edilen ortam olarak tanımlanır. Bu ortam insanın ihtiyaçlarını ele alır ve bunlara tepki gösterir. Bütün güçleri elinde tutan deneyim ve haz esası sanal dünyada en saf şekilde canlandırılır. Gerçek burada halüsinasyona dayanan arzunun doyuma ulaşması olarak sahnelenir. Sanal gerçeklik içerisinde halüsinasyona dayanan arzunun doyuma ulaşması hayatın yoksunluğunu ve nesnenin direnişini reddeder. Bu durumda siber uzay psikotik mekân olarak adlandırılır. Burada gerçeklik ve hazzın doyuma ulaşması arasındaki son sınır da düşer. Bu nedenle de sanal gerçeklik hareketinden geriye çocuk oyuncak sanayisi, uzay yolculuğu teknolojisi, insanların bir yıldızdan diğer yıldız gitmesini sağlayan tele-taşınabilir makineler kalır. Bunların hepsi sanal gerçeklik içeriklerinden hareketle gerçekleştirilir.

Beck (1999: 251) de bilgisayar teknolojilerinin veriler, hesaplama olanakları ve ağa bağlı kullanıcılar arasındaki mekânsal mesafeyi ve algılama sınırlarını ortadan kaldırdığını ifade eder. Buna bağlı olarak sanal alandaki mekânsallığın da ortadan kaybolduğu ve mekânın görselleştirilmiş beden içerisinde deneyimlediği sonucuna ulaşır.

Mekân noktaları arasında zaman farklılıklarının olmamasının sonucu olarak her şeyin aynı ölçüde birbirine uzak olduğuna değinen Burckhardt (1998: 36) bu durumu gerçek mekânın ve sanal alanın anlamlandırılması için bir koşul olarak görür. Ona göre kendisi için bir mekân olarak incelenen mekân söz konusu olduğunda sanallıktan söz edilebilir ve bu durumda ortaya sanal alan çıkar. Gerçek olmayanın etkisine dokunulduğu, alternatif gerçekliğin içerisine girildiği, hareketsizliğin ön planda olduğu ve içerisine gösterge bedenlerin kaydedildiği sanal alan aslında elektrik çarpması gibi bir gerçeklik etkisi verir. Seel (1998: 264-265) siber uzayın sanal mekânını Weibel'in belirttiği gibi bir imge mekânı olarak değil de bir fenomen olarak görür. Görünür yüzeydeki imgeye, olayların ve durumların göstergelerine sanal alan içerisinde rastlanmaz. Sanal alan, birden fazla perspektif içerisinde bedenin çevresi olarak deneyimlenen görüntü mekânından kendisini ayırmayan görüntülerin mekânı olarak keşfedilir. Bu mekân içerisinde bedensel olarak bulunulabilen bir mekândır. Ama burada bir tarafta içerisinde bulunulan ve olduğu gibi

var olan bir mekân vardır. Diğer tarafta da içerisinde var olunan bir mekân vardır. Dolayısıyla bu iki mekân arasındaki sınır tekrardan geçilemez çünkü televizyon koltuğunda deneyimlenen bütünleyici mekân gerçekten içerisinde bulunulan bir mekân değildir. Bu durum fark edildiğinde ise deneyimlenen şey başka bir mekân olmaktan çıkar görsel içtepi içerisine dâhil olur. Sanal alanın algılanması algılayan öznenin hem beden boyutunun hem de minimal anlamın farkına vardığı yerde mümkündür. Algılanan imge mekâna dayalı görüntünün dönüşümüdür ve buna bağlı olarak sanal alan da bedene dayalı varlığın mekânının dönüşümüdür. Dolayısıyla ilk aşamada tamamıyla sanal dünya olan hiçbir dünya yoktur.

Hillis'e (1999: 71-72) göre de sanal dünya içerisinde mekânın kendisi büyümlü bir mekân olarak görüldüğünden birey sanal alanın içerisine bakmadan önce sanal alan kendisini yeniden yapılandırır. Sanal alan kendisini teknolojinin beden hareketlerini nasıl okuduğuna göre günceller. Bilgisayar, sanal alan içerisindeki bireyi algısal yetenekleri ile ilişkilendirerek öteki (İng. other) olarak okur. Bu durumda bireye hayal ile doldurulmuş bir görüntü sunulur. Ayrıca sanal teknoloji bilgisayarın görünmeyen becerileri sayesinde mekânlaştırılmış gücün yeni bir biçimini elde eder. Bunlara suç ortaklığı yapan şey ise bedendir. Gerçek hayatta bulunan nesnelere mekân içerisinde sıralı bir şekilde görülür ve birey bunların arasında somut olarak dolaştığı için bu dizileri farklı algılar. Sanal gerçeklik içerisinde yabancıların samimiyetine dayandırılan birey ilk olarak program içerisinde tasarlanır, içerisinde olabileceği diziyi temsil eder ve sonrasında da bunu bir simülasyon olarak algılar.

Sanal alanı elektronik mekân (Alm. elektronischer Raum) olarak tanımlayan Wagner'e (1999: 138-139, 142) göre elektronik mekânlar sadece şu ana kadar güvenilen nitelikleri işaret etmekle kalmaz, aynı zamanda maddi ve sanal mekânların çeşitliliğini de birbirine bağlar. Sanal dünya ortada olmayan kayıp nesnelere mekânıdır. Burada etkileşimsel erişimin isteğe bağlılığı ve süreksizliği gibi bir tekno-estetik (Alm. Techno-Ästhetik) söz konusudur. Mekândan kaynaklanan görüş şekli özel bir bağlam olarak geliştirilir. Elektronik mekân üçüncü mekân olarak ele alınır. Elektronik mekân bir tarafta kafadaki, taslaktaki, plandaki ve modeldeki sanal dünyalar arasında bulunur. Elektronik mekân diğer tarafta da mekânın ve özdeklerin maddeselliğindeki sanal dünyalar arasında bulunur. Yerini saptamak ekranın dünyası olarak ve temsil edilen nesne üzerinde sınırlandırılmamış aksine somut etkileşimlerin fiziksel dünyasının uzantısı olarak inceleme anlamına gelir. Ekrandaki tasarı aktörleri gibi birbirine entegre edilme, mekânın

ve mekân-zamansal mesafenin ötesinde bulunma, birbirleriyle iletişim kurma ve bir araya gelme, üzerinde çalışılan konuyu inceleme ve eldeki teknolojileri kullanma gibi birleşenlerden oluşur. Elektronik mekân mekânın olası nötrleşmesi, bilginin ve sosyal ilişkilerin bağlamının çözülmesi olarak görülür. Bu durumda sosyal ve mekânsal yeni etkileşim ağları oluşur. Güvenilir, yakın, belirsiz ve mesafeli dünyalar arasında geçişler ve bağlantılar oluşturmak, bunları maddi etkileşim mekânına bağlamak gereklidir. Bu durumda fiziksel olarak içerisinde bulunulan dünya giderek daha da kuvvetlenir.

Wagner (1999: 142) ayrıca doğrudan sosyal etkileşimin gerçekleştiği mekânı ve elektronik tasarım mekânlarını ayrı ayrı değerlendirir. Ona göre sosyal etkileşimin doğrudan gerçekleştirildiği mekân özel başlangıçlar ve sosyal etkileşimler için bağlamlar sunar. Bunlara aktörler aracılık eder. Yansıtılan diğer mekânlarla ve zamandaki olaylarla bağlanır. Var olan ve geçmiş/yok olan arasında aracılık eder ve içerden bölgeselleştirilir (Alm. intern regionalisiert). Elektronik mekân ise mekân ve zaman arasındaki akıcı geçişi destekler. Deneysel uygulama biçimlerini ve yeniden üretilebilirliği destekler. Ayrıca tanımı, değişkeni, mükemmelleştirmeyi ve en küçük parçaların detayını korumayı destekler. Kronolojiye ve anlatım akışına ara verir ve bağlamların çeşitliliğini destekler. Wiener (1999: 85) de sanal alanı sanat dünyası (Alm. Kunstwelt) olarak görür. Bu durumda sanat tarihine ait referans imgeleri tepkisel olarak hareket eden algoritmalar üzerindeki yapı olarak özetlenir ve bunlar sanal mekân içerisinde bilinçli bir algılamayla oluşur. Bunlar görünürde tespit edilemez ve bunlar duygusal izlenimin bunlara hayat verdiği bölümü yansıtır. Mutlak etkileşimsel sanat eserinin rüyası burada tamamlanabilir görünür. Gösterilen dünya önceden belirlenen imgelerin dünyasıdır. Bu durumda çağdaş sanatın çelişkilerinden söz edilir. Burada bağlayıcı mekânın elektronik sanal mekânına gereksinim duyulur. Böylece bağlayıcı anlamın gerçek dünyasına geri beslemede (Alm. Rückkopplung) gereksinim duyulur. Wiener de yukarıda Wagner'in açıkladığı gibi sanal alanı üçüncü mekân olarak ele alır. Bu durumda sanal alan hem analog ve dijitalden oluşan kapsamlı bir içerik olur hem de bu içeriğin gerçek ve kurgu arasındaki sınırı ortadan kaldırdığı üçüncü bölüm olarak ortaya çıkar. Dijitalden tek bir esere doğru gerçekleşen dönüşüm söz konusu bu içeriğe eklenir. Çalışmaya ait merkezi içerik görüşü gözlemcinin ve gözlemin nesneyle olan mesafesinin açıklanmasında bulunur. Bu noktada şimdiki zaman ve bu zamanın ortaya çıkardığı medya sözü edilen bu geçişin açıklaması olarak kabul edilir ve görünen gerçek ile gerçek görünen arasına bir köprü inşa edilir.

Sanal alanın fiziksel gerçeklik ile kurduğu ilişkiyi açıklayan Thiedeke'ye (2004a: 128,130-131) göre sanal alan aktif bir gerçeklik içerisinde tasarlanır ve burada tekniği temel alan bir gerçeklik yapısı oluşturulur. Oluşturulan gerçekliğe ait bu yapı da kesintisiz olarak işlev görür. Sanal alanın sanallığı görünürde sınırsız bir imkân sunar. Sanal alan içerisinde saklı olan sanal gerçekliğe ait parametreler gerçeklik parametrelerini dijitalleştirir ve bunları bilgisayara aktarır. Bu sayede bilgisayar medyası aracılığıyla iletişim kuran herkesin sanal alan içerisinde var olması sağlanır. Sanal alanın fiziksel gerçeklikten farklı olması güncel ve sanal arasındaki anlam ayrımının giderek küçülmesinden kaynaklanır. Bu durumda sanal alan yapay mesafelerin mekânı olarak değil de gerçekçi olasılıkların sürekliliği olarak kurulur. Anlam alanı ve anlam ufku olarak anlaşılan sanal alan iletişim koşullarının yapısının ve yeniden yapılandırılmasının gerçekçi olasılıklarını işaret eder. Bu olasılıklar fiziksel sınırlandırmaların toplumsal gerçekliğinde gerçekleştirilmez ya da gerçekleştirilmesi çok zordur. Sanal alan fiziksel dünyanın gerçekliğinden ayrıştırılabilir ve fiziksel dünyayla karşılaştırılmaz. Buna rağmen yine de fiziksel gerçeklikten tamamıyla da ayrılamaz çünkü fiziksel dünyadaki insanlar, sosyal ve teknik sistemler arasındaki etkileşimler sanal alanın üretimine ve yeniden üretimine katkı sağlar. Bahsi geçen bu etkileşimler bilgisayar medyası içerisinde kendiliğinden gerçekleşir. Sanal alan sadece özerk ama bağımsız bir devamlılık durumu değildir. Sanal alan deney alanları, çıkış noktaları, uzaktan yönlendirme, sosyal olarak yeniden organize etme ve sosyal sistemleri kopya etme imkânları ile ilgili olanaklar sunarak fiziksel gerçekliği de etkiler. Bu durumda fiziksel gerçeklik yapısal olarak sanalın bilgiye dayalı gerçekliğine dönüşür ve ona bağlı kalır. Bilgiye dayalı gerçeklik içerisindeki toplum da iletişimle genişler. Burada kurgu ve kendi kendisini tanımlama ön plandadır. Fiziksel gerçeklik ile kurulan bağ içeriğe yönelik iletişimler, yönlendirme iletişimleri ve kodlar üzerinde etkili olur. Sanal alan içerisinde ne fiziksel topoğrafyanın yapaya doğru uzanması söz konusudur ne de hipergerçeklik olarak bilinen ikinci mükemmel bir gerçeklik oluşturulur. Aksine sibernetik alanda bilgiye dayalı bir gerçeklik oluşturulur. Bu gerçekliğin anlam ufku bilinen deneyim ve eylemlerle gerçekleşmesine rağmen yine de fiziksel dünyadakinden de farklıdır.

Sanal gerçeklik ve fiziksel gerçekliğin birleşiminden ortaya çıkan ara mekân (Alm. Zwischenraum) olan sanal alan ne fiziksel gerçeklikten ayrıştırılabilir ne de fiziksel gerçekliğin aynısı olarak ele alınır. Bu durumda yukarıda da bahsedildiği gibi sanal alana en uygun olan yakıştırma gerçekçi olasılığın sürekliliği gibi bir ifade olur.

Rötzer (1997: 379-380) de siber uzayı yeni bir yaşam alanı (Alm. Lebenswelt) olarak ele alır. Yeni bir yaşam alanı olarak ortaya çıkan siber uzay içerisinde herkesin var olabildiği siber uzay biyolojik olarak hayatta kalmak için tehlikeli ve riskli olmayan bir yaşam alanı oluşturur. Sanal alan gerçek dünyanın biçimlendirilmesinde kullanılan şeyleri azaltır ve küçültür. Çalışma alanının ve bulunulan yerin güvenliği açısından ele alınan siber uzay genel geçer gerçekliğin geride bırakılmasına neden olur çünkü sanal olarak ortaya çıkan yeni yaşam alanları, olaylar ve iletişim biçimleri oldukça büyüleyicidir. Bu bağlamda mekân ve veri ağı olarak işlev gören siber uzaydaki hayatlar birbirlerini her geçen gün biraz daha hareketlendirir. İçerisinde bulunulan yerlerin siber uzay ile bertaraf edilmesi siber uzayın kolonileşme sırasında verdiği mücadeleyi yenilgiye uğratar. Siber uzay içerisinde oluşturulan yeni mekânlar, yeni malvarlıkları ve yeni güç biçimleri kendilerini gerçek mekâna da kopyalayabilir. Bu bağlamda korunan, gözetlenen, kontrol edilen ve emniyet altında tutulan siber uzay gerçek dünyaya aktarımda bulunur. Bu durum siber uzayın tele-sanallığıyla (Alm. Televirtualität) gerçekleşir. Bu noktada gerçeklik ve simülasyon arasındaki ilişki de dönüşmeye başlar. Siber uzayın gerçekleşmesi yoğunlaştırılmış iç mekâna ait model olarak görülür. Sözü edilen bu iç mekân dışarıdaki dünyadan bağımsızdır. Bu durum da biyo-elektronik (Alm. bioelektronisch) bir sistemin açıklaması olarak görülür.

Elektronik mekân olarak görülen sanal alanı özgürlük bağlamında ele alan Hartmann'a (1999: 231-232) göre sanal alan belirli kurallara göre yönetilmeyen ve insana sınırsız bir özgürlük sunan bir ortamdır. Amerika'nın öncü ruhunun baştan çıkarıcılığının sanal alan içerisinde etki gösterdiği görüşündedir. Ayrıca burada ekonomik ve siyasi gerçeklikleri görmezden gelen ya da oluşan gerçekliklerin sayısının artmasını sağlayan bir hayal gösterilir. Düzensiz bir seyir izleyen bilgi ekonomisi küresel ilişkilerin etkisiyle büyüyen sanal Amerika'nın (İng. CyberAmerica) etkilerini artırır. Böylece Amerika ve sanal alan arasında yeni bir ortaklığın temeli atılmış olur. Maddi olmayanın dünyası sanal alanda gücün yeniden üretilmesinin tek taraflı mekanizması sayesinde sürekli olarak çözüme uğrar. Bu durumda bağlamla ilişkilendirilen özgürlük maddesellik tarafından kurulan imparatorluk olarak tanımlanmaz çünkü aşkınlığın biçimi dijital bilgi endüstrisinin ticaretine alternatif olamaz. Bu bağlamda Rötzer de her geçen gün teknolojik yeniliklerle donatılan siber uzayı gerçek dünyadaki problemlerin çözümü olarak görür. Siber uzay bu problemlerin çözümünde başarılı olduğu sürece bireylerin özgürlüğünü de desteklemiş olur. Yukarıda Hartmann'da olduğu gibi Rötzer (1998a: 222) için de böyle bir özgürlük

Amerika rüyasının devamı niteliğindedir. Siber uzayda ağa serbest bir girişin sağlanması ve buna bağlı olarak da düşüncelerin özgürce ifade edilmesi demokrasinin çözülmesi olarak yorumlanır. Siber uzay içerisinde bireye sınırsız bir özgürlüğün verilmesi bireyin gerçek hayatı önemsememesine neden olur.

Özgürlüğü teknik bağlamda ele alan Thiedeke (2004a: 126-127) de siber uzay içerisinde kontrollerden özgür olmanın teknikle gerçekleşmediğine aksine özgürlüğün teknik kontrollerle gerçekleştiğine işaret eder. Teknik ile gerçekleşen kontrollerden özgür olmak ise teknik kontrollerle gerçekleşir. Bunlardan başka hiçbir şeyin siber uzayda gerçekleşmediği görülür. Siber uzay özgürlüğün büyük bir sosyo-teknik ağıdır. Özgürlük yapay dünyanın kontrollerine ve yapısına katılmayla oluşur. Ayrıca özgürlüğün tek taraflı manipülasyondaki yeni hipermekânın (Alm. Hyperraum) kurumlar, gruplar, bireysel ya da özerk bilgisayar programları tarafından kötüye kullanılmasını engellemesi gerekir. Ağ herkesle ve her şeyle bağlı olduğu için hiçbir şey ve hiç kimse burada üstünlük elde edemez. Ağın sanallaşmasının devam etmesi, sadece ağ kendi kendisini organize ederek yapılandırdığında mümkün olur. Özerk katılımın küresel evresinin ütopyası siber uzayla gerçekleştirilir. Bu ütopyanın güç dağılımı karmaşıklık yaratan kontroller olarak işlev görür. Ayrıca sosyal statüden, cinsiyetten, yaştan, etnik gruptan ve vatandaşlıktan bağımsızdır. İnsana ait ya da makineye ait aktörlerin söz konusu olup olmamasından da bağımsızdır. Siber uzay büyük kurumların, tekniklerin ve şirketler grubunun boyunduruğundan teknik sayesinde kurtulur yani özgürleşir. Burada sadece yapay dünyanın bağımsızlık açıklaması eksiktir çünkü bu dünya etkili anlatım biçimiyle boyunduruğa karşı çıkacak durumdadır. Bu durumda Sassen (1997: 215) de sanal alanı mekânın, güç dağılımının ve hiyerarşinin yokluğuyla karakterize edilebilen bir yer olarak görür. Ona göre sanal alan içerisindeki güç dağılımı internetin özelliklerinden beslenir. Bu özellikler de merkezinden edilme, açıklık, genişleme imkânı, hiyerarşinin ve merkezin olmaması, otoriter ve tekelci kontrollerin imkânsızlığıdır. Bu bağlamda Rötzer (2001: 168) de siber uzayda gerçek yaşamdaki gibi mutlak bir güvenliğin ya da sansürün olmadığından bahseder. Bu durumda internetteki özgürlük ve “küresel köydeki” hayat eski düzenleri ve güç ilişkilerini siber uzay içerisinde gerçekleştirmeye çalışan yeni sınırlarla ihlal edilir.

1.2.1.3 Organik Bedenin Yeni Medya-Tekniği İle Dönüştürülmesi: Sanal Beden

İmgelerin ve seslerin 19. yüzyılda aktarılmaya başlandığına ve 20. yüzyıla geldiklerinde ise daha da mükemmelleştğine işaret eden Weibel (1990b: 33-34, 36-37) bugün çözülme (Alm. Auflösung, İng. Resolution) olarak adlandırılan parçalanmanın (Alm. Zerlegung) en küçük birimlerin içerisine kadar dâhil olduğunu ifade eder. Çözülme ne kadar büyük olursa imgeler de o kadar fazla küçük parçalara ayrılır. İmgenin, nesnenin ve sesin çözülmesinin yanı sıra beden (Alm. Körper) de çözülür. Bedensiz olarak gerçekleştirilen tele-iletişim (Alm. Telekommunikation) sayesinde beden ve nesne 20. yüzyılın sanatından uzaklaşır ya da gerçeğin artığı (Alm. Residuen des Realen) olarak bertaraf edilir. 19. yüzyılda parçalanmanın en iyi biçimini ortaya koyan gelişme tarama yöntemi (Alm. Scanning-Prinzip) olarak bilinir. İmgeler burada noktalar oluşturan çizgiler tarafından sırasıyla parçalanır ve çizgiler de noktası noktasına incelenir. Oluşan elektrik dalgalanmaları gönderici tarafından ışık dalgalarıyla uzaklaşan bir alıcıya aktarılır ve alıcı bunları noktalardan oluşan çizgiye tekrardan dönüştürür. Elektrik titreşiminin tümevarım etkileri dalga şeklinde yayılır. İmgeler, çizgiler ve noktalar şeklinde de parçalanır. Çizgiler ve noktalar da sentezlenerek tekrardan imgeye dönüşür. Bu durum da kablosuz ve bedensiz tele-iletişimin temelini oluşturur. Elektromanyetik dalgaların varlığı evrensel telematik medeniyet (Alm. telematische Zivilisation) inşa eder. İmgeler ve sesler sadece uzak yerlere aktarılmakla kalmaz evrenin en uzak mekân ve zamanlarından radyo teleskoplarıyla sinyaller alınır. Nesnelere radyo ve radar yerleştirilerek elektromanyetik dalgalara yansıtılır ve kaydedilir. Elektromanyetik dalgalar bedenin içerisine girerek en küçük ayrıntıyı bile keşfedebilir. Röntgen ışınlarının ortaya çıkmasıyla birlikte canlı organizmaların içerisine bakılır ve burada uzaklık başka bir şekilde ortadan kaldırılmış olur. Tarama yöntemleri ilk olarak bedende kullanılır, optik bölümlenmeler beden yoluyla yapılır ve buradan elde edilen veriler bilgisayar yoluyla tekrardan anlamlı bir bütün haline getirilir. Bu noktada uzak mekânlardaki sinyal dönüşümüyle bedenin maddi olarak taşınması başlamış olur. İnsanlar değişmeden kalan zaman ve mekânın içerisinden başka şekilde ve daha hızlı geçmeye başlar ve ayrıca mekân ve zamanın içerisinde sürekli olarak bulunurlar. İnsan bedenine ait duyu organları uzaklığı yönetebilen makineler sayesinde genişletilebilir. Her yerde hızlı bir şekilde olmayı amaçlayan tele-iletişim bilginin demokratik olarak elde edilmesinin, kitle toplumunun, telematik maddesizleşmenin (Alm. telematische Immaterialisierung) ve dünyanın dönüşümünün sloganı haline gelir. Bu slogana göre insanların tamamı tele-iletişim sayesinde her zaman her yerde (Alm.

simultane Ubiquit t) olabilir. Burada gerekleřtirilmek istenen asıl hedef hızın, g r nenin ve insan ufkunun sınırları dıřına ıkmaktır. Zamana ve bedene dayanan kořullar bedensel olarak gerekleřen algılamadan ayrılır. Burada asıl  nemli olan Őey mesafeyi ve s reyi ařmanın ve ayrıca hızın sınırlarına ulařmanın yanı sıra mek n ve zamanın sınırlarını yani zamanın ustası olan ve hayatın sınırlarını belirleyen  l m  elde etmektir. Zaman ve mek n  zerinde maddeye dayalı bir zaferin kazanılması sadece geiř evresi olarak ele alınır. Telematik medeniyet ierisinde yařayan insan mesafenin ve s renin ortadan kaldırılmasıyla  l m  geersizleřtirmeye alıřır. Tele-medeniyet  l m n g c n n ortadan kaldırılmasıdır ve ayrıca uzaklıđın kaybolması bedeninin kaybolması anlamına gelir. Bedenin kaybolması da  l m n kaybolmasıdır. İnsanın gen teknolojilerinden elde edilen  r nler, protez bedenler ve robotlar gibi yařayan makine bulmaya alıřması da bu y zdedir.

Schneider'a (2000: 15-17, 36-38) g re daha  ncesinde d nya ve beden arasında bulunan algılama evresi 20. y zyılda medya alanında ortaya ıkan geliřmelerle birlikte insanın hem bedenini hem de algılama duyusunu deđiřirmiřtir. Buna bađlı olarak 20. y zyılın sonlarına dođru yeni medyanın geliřimi de bedenselliđin (Alm. K rperlichkeit) derecesini ve rol n  etkiler. Beden ve medya s ylemi arasında kurulan bađ da her ikisinin karřılıklı olarak yorumlanmasına yol aar. Yeni medyanın ortaya ıkmasıyla birlikte rol  ve iřlevi yeniden ele alınan beden 20. y zyılın sonlarına dođru merkeze yerleřir ve bu beden yeni antropolojik bir hastalıktan yakınmaya bařlar  nk  insan burada dođa ya da dođal bir b t n olarak ele alınmaz. Bu durumda geliřen teknolojiye g re geniřleyen biyolojik beden medya ve beden arasında kurulan iliřki ierisinde hem ipler hem de kameralar iin depo iřlevi g r r. Egemen bir duruř sergileyen bedeninin b t nl đ n n paralanması durumunda da  zne ve nesne arasındaki ayrım da bozulur. Bedene ait olan Őeyler istikrarlı olarak d ř n lmez ve beden bedeninin algılanmasının bir  r n  olarak g r l r. Algılamanın medyalařmasındaki ift etki ierisinde algılama sınırlarının g sterdiđi durumlar g rmezden gelinir. Beden ve medya iliřkisi bađlamında bedeninin temsili teknik olarak ele alınır ve buna bađlı olarak beden fotođraf, radyo, film, televizyon, video, telefon, telgraf ve ađa bađlı bilgisayarın  rettiđi sanal gereklik ve sanal alan ierisinde geliřme g sterir. Bu nedenle elektronik alanda, ađa bađlı iletiřimde ve telematik ađda ortaya ıkan geliřmelerin insan bedeni  zerinde yadsınamaz etkileri vardır.

Medya ve beden arasında kurulan iliřki ile ilgili tarihsel s re incelendiđinde Weibel'a (1990b: 35-36) g re yazı mek nının ve zamanın  stesinden gelebilen ilk medyadır ve bu

bağlamda yazı bedeninin gerçek aktarımına ihtiyaç duyar. Aktarılan bu bedenler geçici zaman anlamına gelen taşıyıcı ve nakil bedenlerden oluşur. Bu durumda mesaj alıcıya ulaşana kadar devam eden bir zaman söz konusudur. Kablosuz telgraf ise bedensiz ve maddi olmayan bir aktarım gerçekleştirir. Burada mesajın yayınlanması ve alınması aynı zamanda gerçekleşir. Doğal bedeninin tele-teknik protez bedenlerle yer değiştirmesi mesajın gönderilmesini ve alınmasını hızlandırır. Böylece gösterge mekân ve zamandan çözümler ve elektronik hızla seyahat etmeye başlar.

Weibel (1993: Z90/0618) fotoğrafın da güvenilir beden imgesi (Alm. Körperbild) olarak görülen insan bedeninin kimliğini değiştirdiği görüşündedir. Bir zamanların Burjuva ideolojisi beden imgesinin bu şekilde dönüşüme uğramasına yani bedeninin teknik kopyalama medyalarıyla oluşturulmasına tepki gösterir. Fotoğrafi çekilen nesne işlevi gören bedenler sağlıklı bedenler olarak ele alınır ve bu durumda sağlıklı beden faşist estetik içerisinde değerli bir malvarlığı olarak görülür. Fotoğrafi çekilen ve nesne olarak işlev gören bedenler bir şeyleri güvensizleştirir ve beden teknik medyalar tarafından oluşturulan kopyasıyla algılanır. Bu durumda teknik medya içerisinde bulunan bedenler teknik yeniden üretim çağının yükselişe geçmesiyle birlikte tarihsel kimliğini (Alm. Identität), bütünlüğünü (Alm. Einheit), aurasını (Alm. Aura), gerçekliğini (Alm. Echtheit), orijinallikini (Alm. Originalität) ve özerkliğini (Alm. Authentizität) kaybeder. Bedenden önce imge de fotoğrafla birlikte her şeyini kaybetmiştir. Buna rağmen bedeninin kaybettiğinin yanı sıra kazandığı şeyler de olmuştur. Bu bağlamda bedeninin kazandıkları mekânsal olmama durumu (Alm. Nichtlokalität), uzaklığın ortadan kaldırılması (Alm. Fernkorrelation), bölünme (Alm. Ausschnitthaftigkeit), organsız olma (Alm. Organlosigkeit), kolaylık (Alm. Schwerelosigkeit), üstün nitelikli bir ikiz oluşturma (Alm. Multiplikation), mükemmel bir simülasyonun (Alm. perfekte Simulation) ortaya çıkması, zaman ve mekânın ötelenmesi (Alm. Transgression), fetişleşme (Alm. Fetischisierung), parçalanma (Alm. Fragmentarisierung) ve bütün bunlara bağlı olarak da yeni bir varlığın elde edilmesidir. Beden nesne işlevi görmesinin yanı sıra kendisine ait bir göstergeye de dönüşür. Beden gerçekliğin ikizi ve ötekinin hizmetinde olmasının yanı sıra kendi ikizine, kendi imgesine ve kendi anlamına da sahip olur. Bu durumda beden artık ötekinin anlam imgesini sahiplenmez. Beden somutlaştırma süreci içerisinde bir anlama sahip değildir. Bu noktada beden tamamen kendisine ait bir araç olarak ele alınır. İmgenin özerkleşmesiyle birlikte beden de kendisini özerkleştirir. Hazzın ve tabunun aracı olarak görülen beden her zaman bir dönüşüm olarak görülür ve

bu şekilde ele alınır. Fotoğraf ise kendisini bu şekilde ortaya koymaya devam eden bedeni bir bütün oluşturarak üretir ve ürettiklerini de reklamlarda yaşatır. Fotoğrafi çekilen beden kendisini sanatsal olarak kurulan fetişleşmiş bir ortamda bulur ve bu beden kaynağını görsel kitle kültüründen alır. Fotoğraf bedenin hayalini tamamlar ve burada bedenin kendisi sadece bir organizma olarak değil de kendisine has bir imge olarak oluşur. Ayrıca beden hem imge ve nesne olarak hem de kılıf ve nesne olarak görülür. Beden fotoğrafı çekilmiş imgenin özelliklerinin kendi üzerine aktarılmasıyla büyük bir hazzı deneyimlemiş olur. Beden kendi kendisini parçalar, çoğaltır, mekân üzerinde kendisini dağıtır ve nesnelerin tamamını cinsel olarak kuşatır. İmge olarak her yerde bulunan bedenin cinsel enerjisi ise sınırsızdır. Bu durumda her şey bedene dönüşebilecek durumdadır. Beden kendi kendisini mekân içerisinde genişletebilir. Bu şekilde gerçekleşen baştan çıkarmanın nefesine yenik düşen sadece beden değildir öteki de bu duruma yenik düşer. Bedene yönelen bakışların her biri sağlıksız ve kirli olarak görülür. Bakış bedenin imgesine büyülenerek bağlanır ve ayrıca beden de bedene böyle bir büyüyle bağlanır. Bu durumda imge gerçek bedendekinden daha güçlü, daha baştan çıkarıcı ve daha güzel olur çünkü büyülenme ve baştan çıkarma gibi durumlar gerçeklikten değil de sadece simülasyondan kaynaklanır. Fotoğrafi kuşatan nesnelere aracılığıyla mekân da kuşatılır. Bu şekilde ortaya konan modern bedenlerle aslında günümüzde imge alanında gerçekleşen şeyler işaret edilir. Fotoğraf tarihsel bedenin özünden uzaklaştırılmasına ve içerisinde boşaltılmasına neden olur. Bu durumda yapay imge bedenden ve medyatikleştirilmiş bedenden çıkar sağlar. Bedenin mutlaklığı hayali bir oluşumla birlikte nesneye dayanan bir fotoğraf içerisinde izleyiciye sunulur. Weibel (1991: 14) başka bir makalesinde de fotoğrafın aslında var olmayan yapay bedeni ürettiğinden bahseder. Bu durumda fotoğraf içerisindeki teknik kayba uğrayan bedenin bir köle olarak fotoğrafı tekrardan çekilir. Doğanın bir ögesi olduğuna inanan bilinç ve nesne beden içerisinde bir araya gelir ve bu durum ötekinin ve heterojenliğin baskısı altında gerçekleşir.

Weibel'a (1990b: 35-39, 47-48) göre telematik medeniyet içerisinde ortaya çıkan genişlemeler, gelişmeler, dönüşümler ve insan bedenin alt katmanları teknik protez bedenlerle (Alm. Prothesenkörper) analiz edilir. Herhangi bir maddeye dayanmayan ve bedensiz gerçekleştirilen iletişim içerisinde mesajın gönderilmesi ve alınması aynı zamanda gerçekleşir. Doğal bedenin tele-teknik protezlerle yer değiştirmesi bedenin görevi olarak bilinen mesajın hızlanmasını sağlar. Mekânın ve zamanın içerisinde hızla

geçen kablosuz telgraf, telefon, tele-faks, radyo ve televizyon gibi telematik kültürün temelini oluşturan elektronik protezler insanın hiç bulunmadığı yerde bulunmasına yardımcı olur. Bu durumda aslında insan uzaklığa doğru gitmez aksine uzaklık insana doğru gelir. Uzaklığı insana yaklaştıran telematikler sayesinde insan evinin kapısından bir adım bile atmadan zihninin içerisinde bir seyahat gerçekleştirir. Burada uzaklığa duyulan özlemi tatmin etmek için zihnin kendisi seyahate çıkar. Hem statik ve hareketli imgeler hem de sesler insanın bulunduğu odaya kadar getirildiği için zihin artık bir yerlere gönderilmez. Öznenin ve bedeninin hareketliliği imgelerin ve göstergelerin hızının ve hareketinin karşısında durur. İmgeler insana doğru hareket ettiği için insan artık seyahat etmek istemez ve seyahat ettiğinde ise bir şey görmek istemez. Bu durum tele-toplumun sesleri, imgeleri ve bedeni uzaklara aktarabildiğini açıkça gösterir. Bu aktarımlar da tele-aktarım, tele-robot ve simülasyon robotları ile gerçekleşir ve beden bu noktada kendi ikizine yani sanal klonuna (Alm. virtuelles Klon) dönüşür. Uzaktan yönetilen bir el hem insan bedenini simüle eden hem de uzaktan yönetilen mekanik beden, tele-robotun ve tele-otomatın parçasına dönüşür. Robotlar uzaklık simülasyonları ve tele-simülasyonlar sayesinde bedenin ikizine dönüşür. Mekanik protez bedenler simüle edilmiş tele-bedenler ve -robotlar sayesinde mükemmelleşir. Tele-imgeden ve tele-sesten tele-ele doğru bir seyir izleyen gelişim evresinde doğal bedenlerin kaybını ve sınırlarını eşitlemek için sadece simüle edilmiş tele-bedenlerin (Alm. simulierter Telekörper) gelişimi ön görülmez. Uzaktan yönetilen mekanik araçlardan uzaktan yönetilen mekanik ele doğru bir seyir izleyen evrim içerisinde de telematik toplum olarak tanınır. Bu toplumda tele-varlıklar, uzakta bulunan varlıklar ve simüle edilmiş eş zamanlılık (Alm. simulierte Simultanität) vardır. Uzaktan yönetilen araçların ve robotların gelişimi eş zamanlılığın gelecekteki evresini gösterir. Eş zamanlı olarak karşılanan ve aktarılan sesler ve imgelerden sonra hareketler de eş zamanlı olarak aktarılır. Tele-teknik olarak simüle edilen eş zamanlılık bedenin parçalanmasını, maddesizleşmesini ve bedensizleşmesinin uzaklara aktarılması (Alm. Fernübertragung der Entkörperlichung) için gerekli değildir. Tele-robotlar bedenin telematik çözülmesine yol açar. Uzaktan yönetilen araçlar ve tele-faktörler tarihsel protez bedenin hedefi olmasının yanı sıra uzaklığın üstesinden gelmenin de en yeni stratejisi olarak bilinir. Bu durumda hareket ettirilmeyen beden başka bir yere hareket edebilir. Aslında bedenin farklı yerlerde eş zamanlı olarak bulunması telematik toplumun gerçekleşmesini istediği bir rüyadır.

Bedenin medyalaştırılmasını son zamanlardaki yeni gelişmeler bağlamında ele alan Ellrich (1997: 136, 140-141, 159-160) bedeni öncelikli olarak susan, imgeye dönüşen ve medyaya ait olan bir beden olarak görür. İmge olarak görülen bedenin fiziksel olarak bertaraf edilmesi medyanın beden üretimindeki gücünü gösterir. Bedenin medyalaştırılması bugünkü iletişim koşulları altında bulunan bütünlüğün ve varlığın yapısına ihtiyaç duyar. Bu noktada söz konusu bütünlüğün ve varlığın işlemsel olarak ayrılması, çoğaltılması ve hızlandırılması söz konusudur. Bedenin medya tarafından parçalanmış bir bölümü problem çözerken çok boyutlu bir strateji içerisinde oynadığından beden sadece bütünlüğün ve varlığın kaynağı olarak görülür. Antropolojik yapıdan yola çıkarak ele alınan parçalanmış bedenin yapısı kendi gösterişsiz imgesini çocuksu bir ayna evresi içerisinde süsler. Bu imge medya tarafından üretilen imge seli tarafından sürekli tazelendiği için yanıltıcı bir güce sahiptir. Ellrich başka bir bakış açısına göre de bedenin sadece çözülerek oluşturulduğu kabul edilir. Burada hayali yapılarla değiş tokuş edilmesi gereken herhangi bir eksiklik yoktur aksine organsız bedenler heterojen öğelerin sonsuza kadar devam eden pasif sentezleri için mükemmel imkânlar sunar. Daha sonra parçalanmış ve organsız bedenler kendi kendilerini terk eder çünkü bugünkü koşullarda beden genelleştirilmiş bir şekilde hazırda tutulur. Bu beden medyaya bağlıdır ve medya tarafından da güçlendirilir.

Massumi'ye (2002: 59) göre de medya derinliğinde ele alınan beden sadece beden olarak görülür ve bu beden ne kendisine ait bir zekâyâ ne de dışarıda rastlanan bir yüzeyselliğe sahiptir. Öznel ve nesnel olmayan bu medya derinliği bedensel olana oldukça uygundur. Beden kurduğu hafıza tarafından tasarlanabilir, vektörel çoklu noktalardan oluşur ve hareket ilişkilerinde dinlenme, baskı ve dayanma gibi değişiklikler gösterir. Hareket ilişkileri içerisinde her alan bir harekete karşılık gelir ve gerçek etkileşimlerden oluşan bu hareket duyuda soyut olarak algılanır. Bedenin durumunda ve hareketinde belirleyici rol oynayan hafıza bedenin sınırlarını çevreler. Bedensel olana ve olaya yeniden katılır. Bedenin sınırlarının çevrenmesi sırasında bedenin durumunda ve hareketinde belirleyici rol oynayan dokunsallık bedenselliğe bedensel olarak dönüştürülür. Vektörler etin perspektifi olarak görülür. Hareket görüntüyü bedenin durumunda ve hareketinde belirleyici rol oynayan olarak aynı yere dönüştürmesine rağmen algılama biçimi imgesi olmayan bedenin parçalanabileceğini kanıtlar.

“Yokluğun Çağından” (Alm. Ära der Absenz) bahseden Weibel (1994: 19) tele-iletişimin ortaya çıktığı günden itibaren beden (Alm. Bote/Körper) ve göstergenin (Alm.

Botschaft/Zeichen) birbirinden ayrılmasını tele-iletişim çağının bir gerçeği olarak görür. İnsanın bedeni de hareketten ve iletişim makinelerinden ayrılır. Tele-kültürün temelinde bedenin bedenden ayrılması göstergenin gösterge zincirini, bedenden beden ayrılması haberi, taşıyıcı maddenin bedenden ayrılması kodu işaret eder. Bu durumdan kaybolmuş gibi görünen dünya sorumludur çünkü beden ortaya çıkan yeni dünya içerisinde eski rollerini oynamaz. Bu yeni dünyada bedensiz göstergeler (Alm. Botschaft ohne Boten) seyahat etmeye başlar ve elektromanyetik dalgalar üzerinden kodlanarak aktarılır. Buna bağlı olarak da bedensiz sinyaller, bilgiler ve haberler seyahat etmeye başlar. Göstergeler bedensiz göstergeler (Alm. körperlose Botschaft) olarak tek başlarına seyahat eder ve tüm dünyayı da büyük bir hızla dolaşırlar. Dünyanın her tarafında aynı anda bulunarak eski dünyayı yıkarlar. Elektromanyetik dünyada, elektronik ve dijital kültürde beden ve gösterge arasında ayırım ortaya çıkar. Bu ayırımın ortaya çıkması insanın kendisini nesnelere tamamının ölçüsü olarak görecelendirmesine (Alm. relativieren) ve görmesine neden olur. Buna bağlı olarak belirli gerçeklik biçimleri ve sembolik düzenler uzaklığın, maddenin, nesnenin, beden, zaman ve mekânın tarihsel deneyim biçimlerinin yok olmasıyla geçerliklerini yitirmeye başlar.

Burckhardt (1998: 43-44) günümüzde zihnin (Alm. Geist) kendi kendisini sıvılaştırdığından (Alm. liquidieren) ve her şeyi göstergeye dönüştüren bir akımın içerisine girdiğinden bahseder. Dijital göstergenin bedenselliği (Alm. Körperlichkeit des digitalen Zeichens) çerçevesinde beden olarak görülen şeyin gerçekten beden olup olmadığı sorgulanır. Bu noktada genel (Alm. gemein) ve akıcı (Alm. flüssig) madde arasındaki fark bu ayırımın yapılmasına yardımcı olur. Beden göstergeye dönüştüğü andan itibaren beden olmaktan çıkar ve elektro manyetik gölge (Alm. elektromagnetischer Schatten) olarak dijitalleştirilir. Elektronik akıcı madde içerisinde canlı ya da canlı olmayan doğa arasında, gösterge ve gösterge olmayan arasında fark yoktur. Burada her şey bir yönetici ve geçici bir nesne olarak görülür. Ayrıca bu nesnelere tamamı aynı düzlemde bulunur. Bilgisayar göstergesiyle (Alm. Botschaft des Computers) her şeyin bir olduğu (Alm. Alles ist eins) ve olan şeyin de bilgisayardaki hiçlik olduğu (Alm. nichts im Computer, was ist es) ifade edilir.

Massumi (2002: 60) de maddesi olmayan bedenin geçiciliğini (İng. temporality of the body without an image) duygu içerisindeki öznenin göz ardı edilmesiyle eşdeğerde tutar. Burada geçicilik duraklama zamanı olarak görülür ve görüş anı da bedenin geçici olarak durdurulan animasyonunun içerisine dâhil olur. Bu durum olaya benzeyen bir boşluk

olarak görülür ama çizgisel açılmanın (İng. linear unfolding) bir noktası olarak deneysel zamana bağlanır. Burada dönüşümün aralığı olarak işlev gören gerçeklik sanaldır ve sanal muhtemel olanın sınırında bedensel olandan daha enerjik görünür. Deneysel zamana bağlılık deneysel alandaki boşluğun süre bakımından eşitlenmesi olarak görülür. Burada gözlerin hareket vizyonu kaybolur ve gerçeğin karşısında sanal durur. Erteleme (İng. suspense) terimi de maddesi olmayan bedenün geçiciliğinin bir kanıtı olarak ele alınır. Ellrich'e (1997: 145, 147) göre gösterge dünyası özgür ve parçalanmış ötekiliğin (Alm. befreiende und erlösende Andersheit) dünyası değildir aksine beden burada belirtilere yönelik gözlemlerden kaçınan göstergeye (Alm. Zeichen) ve değer göstergesine (Alm. Wert-Zeichen) dönüşür. Bilgisayar göstergesinin yapısı biyo-sosyal yeni dünyaların elde edilmesinde bir medya olarak görülmez aksine sosyal olarak tanımlanan ve değer olarak görülen bedenün oyuna daha kuvvetli sokulması olarak görülür. Doğal beden işlem odasında cerrahi olarak manipüle edilmeden önce ekran üzerinde teknolojik olarak manipüle edilir. Bu durumda doğal beden elektronik imge olarak yeniden yapılandırılır. Burada erotik olarak arzulanan bir beden değil de daha çok onu harekete geçiren olasılıkların çeşitliliğini artıran bir beden söz konusudur. Ayrıca bu beden ikincil bir sinir sistemine silikon çiplerle bağlanarak kendi kendisini algılar ve içselleştirir. Weibel'a (1995: 41-42) göre dijital dünyada yani internet ortamında maddeye bağlı olmayan bir sanat gerçekleşir. Kurgu, arayüzde gerçekleşmeye başlar ve etkileşimsel medya kurulumlarında güncel olarak bulunur. Burada elektronik arayüzlerle ilgilenilir ve beyin çipleriyle çalışılır. Beyin burada mümkün olduğu kadar herhangi bir kayba uğramaz ve dijital dünyaya bağlı kalır. Bu noktada ortaya yeni bir beden imgesi çıkar. Terminal beden (Alm. terminale Körper) kendisinden yani içerideki makineden ayrılır. Ayrıca bedenden yani dışarıdaki makineden de ayrılır. Geleneksel imgenin dönüşümü makinelerin yapay zekâsını yapay hayat üretmek için kullanır. Ses ve imge sistemleri hayattakine benzer davranışlar üretir. Yapay zekâ ile oluşturulan veri otobanlarını kurar ve burada maddeyi temel alan bir varlıktan söz edilemez. Özerk olarak ele alınan sanal bedenlerin veri bankalarında ve otobanlarında işlenen öğrenme kabiliyetleri vardır. Sembolik makinelere ait içerideki veri mekânları giderek daha da büyüyen yerel ve evrensel bir bilgi ağı kurar. Maddeye bağlı olmayan bu ağ herhangi bir bedenden de özgürdür ve maddeyi temel almayan veri mekânlarında varlığa ait yeni bir tür ortaya çıkar. Robotlar makineler olarak, güvenilen beden dünyalarına doğru giden bir süreklilik olarak ve anlaşılabilir bir estetiğin koruyucusu olarak görülür. Ayrıca robotlar gerçekliği

yanılığa uğrattır ve bu gerçeklik de yarım gerçeklikten (Alm. halbe Wahrheit) oluşur. Yarım gerçekliğin içerisinde maddeyi temel almayan mekânlar bulunur ve veri ağları maddeyi temel almayan bu mekânlara bağlanır. Bu durumda artık maddeye dayanan hiçbir beden yoktur. Maddeyi temel almayan oluşumlar, açık biçimler ve matematiksel işlevler kendi kendisini değiştirebilir, rastgele birçok kopya üretebilir, yerel olarak çoğaltılabilir ve insana ait özelliklerin birçoğunu da üstlenebilir. Bunlar maddeyi temel almayan mekânlar içerisinde hareket ettiklerinden dolayı herhangi bir bedenden ve kullanıcıdan da bağımsızdır. Burada bilgiler toplanır, takaslanır, değiştirilir ve yeniden oluşturulur. Bedene bağlı olan geleneksel estetik artık gerçek değildir ve algılanamayacak durumdadır. Bunlar ontoloji sonrasında geçerli olan sanatı yansıtır. Yapay zekâ, yapay hayat (Alm. künstliches Leben), yapay bilinç (Alm. künstliches Bewusstsein) gibi insana ait özelliklerle maddeyi temel alan varlık bedeni ve ontolojik statüsü olmayan öznel olarak ele alınır.

Bedeni küresel olarak geçerli olan ağ temelinde bilgi ve güç, özne ve nesne bağlamında ele alan Massumi (2002: 124-131) ilk olarak bilginin bir yığın olarak yalnız olmadığından bahseder. Bu durumda beden bilgi yığına (İng. mass of information) bağlanır ve bilgi bir güç olarak doğrudan bedene çarpar. Bu durum isteğe bağlı bir kontrolün dışında tasarlanır ve burada bilginin gücünün görünebilir olması vurgulanır. Bu da ağa bağlanan bedenin evrim hazırlığı içerisinde olduğunu açıklar çünkü ağ ifade eden bir medyadır. Beden ise makamından geçici olarak mahrum edilir. Bilgi yığını altında yalnız kalan beden bilginin gelecekteki gücünü de hisseder. Aslında beden bilginin gücünün sesini yansıtan bir alettir ve beden burada oldukça hassaslaşır. Bu alet duyumsamanın sıfır noktasını yeniden canlandırır ve bedenin sibernetik olasılığına dönüşür. Daha sonra da olayların internetteki serileri için diziler oluşturur. İnternetteki olaylarda beden bilgisayara bilgi olarak girer ve bunun yapılmasındaki amaç ise bedenin kendisini güç olarak ifade etmesi ya da bildirmesidir. Bilgi ve güç arasında yerini alan bedenin sol tarafı programlanmış jestleri kabul eder ve makineden beslenmeye başlar. Daha sonra da çevrelenmiş isteğe bağlı cevabın karoagrafitörü programlanmış ya da isteğe bağlı olmayan olur. Beden elektro manyetik hareketi organik bedene aktarır ve bu işlemi daha sonradan tekrardan gerçekleştirir. Bu sayede ortaya organizma ve makine, bilgisayar ve robot kolu, çevreleme ve ifade, duyumsama ve yeni başlayan bir hareket algısı çıkar. İnternette gerçekleşen olaylar sırasında anlamlı bir bilgi gönderildiğinde, uzaktan kontrol eden terminaller kurulduğunda ve olaylara evre atlatıldığında, beden bir araç olarak yani

bir özne olarak hareket eder. Ama olaylarda bir alıcı son vardır. Bilgi olaya doğru geri akar. Bilgi burada anlamlı değildir ama kendisini kontrol edici bir güç olarak hisseder. Beden üzerinde etkili olan bilginin gücü parçalanır. Beden işlemsel olarak açılır ve bir nesne haline getirilir. Siberetik ağ bedeni eş zamanlı olarak özne ve nesneye dönüştürür. Beden her zaman simetrik olarak özne ve nesne değildir. Beden normal insan biçiminde kendisi için (İng. itself/self-referentially) bir özne, diğerleri için de bir nesne olur. Aslında burada kendi kendisini temsil eden hem özne hem de nesnedir. İnsan öznesi kendi kendisi için bir nesnedir ve yansıtıcı (İng. reflective) bir düşünce içerisinde bulunur. Yansıtıcı düşünce kendi kendisini ikizleştirme (İng. self-mirroring) simetrisini artırır. Nesne ve öznenin ağa bağlanarak üst üste gelmesi ne yansıtıcıdır ne de kendi kendisini ikizleştirir ama işlemsel ve düzenleyici bir görev üstlenir. Bu noktada kendi kendisini temsil etmenin özü niteliksel yönden oldukça farklıdır ve bu durum insan bedeni için bir oluşum olarak görülür. Burada bilgisayar, telefon hatları, elektrik akımı gibi öğeler, güçler, nesnelere ve organlar vardır. Bunların sayesinde bedenin kendisi genişletilmiş bir ağın içerisine dâhil olur. Bu durumda parçalı bir özne ve nesne olarak ele alınan beden bir ağ olarak görülür ve aslında beden burada kendi kendisinin ağı (İng. self-network) olur. İnsan da ağın bilinçsizliği olarak görülür. Burada ağa isteğe bağlı girişler elde edilir ve bunlar dönüştürülür. Ağa bağlanma eski insanlar için teknolojik bir durum olarak görülür ve bu durum girişin olduğu ağa kayıt edilemez. Burada arzu, amaç ve anlam olarak görülen bir giriş söz konusudur ama bu giriş geliştirici bir hareket olarak asimile edilir. İnsanın insanlığı yansımanın kayıt edilmesinden kaynaklanır ve bu da enerji yüklü bir transfer anlamına gelir. Küresel dönüşümün bir parçası olan insan bedeni bir gezegen olarak görülür. Bu durumda insanlık yöresel bir güce dönüşür ve sadece uygun insanın kayıt edildiği yöresel güç olarak bilinçlenir. İnsanın bilgisayara girişi bunlar sayesinde gerçekleşir. Merkezinden edilmiş bir ağ içerisinde program modülleri oldukça kesindir ve verilen ağ merkezi bir noktadan manipüle edilebilir. Burada ağın bir bütün olarak programlanabileceği tek bir nokta yoktur. Kendi kendisini organize eden bir ağ içerisinde insan artık en üstte bulunmaz ve merkezi bir rol de üstlenmez. İnsan burada belirli bir kuralın ya da sınırın içerisine yerleştirilir. Bütünleyici bir ağ tarafından oluşturulmuş bir sınır içerisinde merkez ya da kenar yoktur aksine sadece birleşenlerin merkezi vardır. Burada insan parçalanır, birleşenlerin içerisine girer ve sonsuz bir karmaşıklığa transfer edilir. Bu durumda insan ne buradadır ne de oradadır, ne var olmayandır ne de tamamen kendisidir, bir parça burasıdır ve bir parça da orasıdır. Bu noktada insan dönüştürülür ve

taşınır. Waldenfels (1998: 229-230) de kendisi içerisinde bulunan bu bedenin kendisi dışında hiçbir yerde bulunmayacağına işaret eder. Bu bağlamda şeylere ait farklılıklar ve farklı belirlemeler yoktur. Gerçek olmayanın etkisini ve açıkça yansıtılan yüzeyleri benimseyen bir gerçeklik yani homojen bir gerçeklik ise bu bedene oldukça uygundur. Ryan'a (2001: 39) göre herhangi bir uygulama ya da teknoloji tarafından sanallaştırılan beden duyu merkezini genişletmeyi amaçlar. Doğal bedenın sanallaştırılması (İng. virtualization of the human body) bedenın protezlerle yer deęiřtirmesi olarak görülür. Yapay organlar ve estetik ameliyatlar bu durumu açıkça gösterir. Performans ve algılamayı geliřtiren aletler tarafından bedenın sanallaştırılmasının somut örneęi olasılık kuramında (İng. potential-theory) bulunur. Ryan'a göre bu uygulamaların esin kaynaęı olarak görülen sanallaştırmanın sorusu ise řu řekildedir: "Elde bulunan kaynaęı, doęduęum bedeni yeni problemlere nasıl uygulayabilirim ve bedene bu yeni işlevleri uygulamak için bedenın řeklini deęiřtirebilir miyim?"

Rötzer (1998b: 165-167) de insan bedeninin duysal ya da motorik sınırlandırmalarla kuřatılan mekâna ılımlı yoldan gerçekleřen bir giriş elde ettięi görüşündedir. Teknolojinin yeni biçimleri ve yeni insan-makine sistemi robot ya da sanal kuklalar olmadan da duysal ya da motorik sınırlandırmaların üstesinden gelir. Bedene baęlı deneyim bu tür geliřmelerle ya da protezlerle dönüşüme uğrar. Beden bir araç ya da robotla uzaklara yönlendirilerek artık deri tarafından çevrelenmiş olmayı durdurur. Bu sayede binlerce kilometre uzaklıktaki göze ya da ele ulařılabilir. Bedene ait imge deneyimlenen, hissedilen ve bunlarla yapılan şeylerle belirlenir. Eski beden imgesi mükemmelleřir, saklanır, kendisini deęiřimlere uyumlu hale getirir ve yeniye yönelik bir arzu besler. Rötzer sanal beden ile birlikte hem birbirine gereksinim duyan hem de birbirlerini karřılıklı olarak etkileyen iki eğilim olduęundan da bahseder. Bir tarafta insanların bedenleriyle yani bedenlerinin bölümleriyle sanal alana dâhil olması söz konusudur. Bu durum aynı zamanda bilgisayar sisteminin bütünleřtirici bir öęe görevi üstlenmesi anlamına gelir ve burada insan siborga (Alm. Cyborg), yani hem biyolojik hem de yapay bölümlere sahip olan varlıęa dönüşür. Dięer bir tarafta da doğrudan yönlendirmeye büyüyen bir makine insanlarla birlikte hareket eder. Aynı zamanda özerk yapay robotların ve sanal aktörlerin geliřimi duyu organlarının ve kasların birlikte hareket etmesinin sonucu olarak çevreye baęlanır. Bu varlıkların canlandırılmış olması insana ait sınırların üstesinden gelmek anlamına gelir. Bunlar organik olmayan misafir beden üzerindeki bir parazit olarak biliřsel yapı tarafından belirlenir ve bu durumda insan

anatomisine ait yapılar bedenden koparılır. Ellrich (1997: 153) de bilgisayarın bedeni ve bilgisayardaki beden arasında ortaya çıkan uyumun hibrit bedeni (Alm. hybrider Körper) ve cisimleştirmenin (İng. embodiment) yeni biçimlerini ortaya çıkarttığını ifade eder. Beden ve bilgisayar imgesi arasındaki ayırmadan oluşan bütünlük kendisini “ben”in aranan uyumunun temeli (Alm. gesuchte Integrationsbasis des Ichs) olarak gösterir. Bilgisayar kullanıcısı monitörün önünde sessizce durur ve kendisini monitör üzerinde açıklar.

Sanal dünyalar içerisindeki bedenin durumunu ele alan Weibel (1990a: 32-33, 37-38) tele-makineler ve tele-bedenlerin içerisine yerleştirilmiş yeni bedenler sanal makineler tarafından zihinde gösterilir. Böylece mekanik makinelerden yeni bedenler elde edilmiş olur. Bu tür bedenlerin elde edilmesi organ nakliyle, biyo-genetik ve robotla olmaz aksine burada zihin yeni sanal protez organlar yani sanal makineler (Alm. virtuelle Maschine) elde eder. Tele-organlar insanları protez bir Tanrı’ya dönüştürür. Her yerde olan tele-Tanrı’nın yerine tele-varlığın Tanrı’sı geçer. Sanal makinelerin ürettiği tele-varlıklar imparator, zihin ve yeni bedenler olarak görülür. İkizi üretilen beden sanal gerçeklik içerisindeki hayali bedenlerdir yani sanal bedenlerdir. Sanal beden doğal bedenin teknik olarak biçimlenmesinin en güncel halidir. Bu durum hem bedenin güçsüzleşmesi hem de gelişmesi anlamına gelir. Sanal beden doğal beden için tehlikeli görülen ortamlarda özgürce ve tehlikeye maruz kalmadan hareket edebilir. Sanal gerçeklik içerisinde “ben” ve bilinç bedene daha az ihtiyaç duyar ve “ben” için beden ve doğa ilişkisi ortadan kalkar. Teknik olarak mekânsız olmanın söz konusu olduğu sanal gerçeklik içerisinde özne yeni bir kategoriye dâhil olur. Burada mekân ve zaman noktalarının yükselişe geçtiği sanal sonsuzluk evreni ortaya çıkar. Dolayısıyla bu durumda özne de teknik olarak maddeyi temel almaz.

Schneider’a (2000: 30-33, 35) göre post-biyolojik (Alm. post-biologisch) ya da post-insan (Alm. post-human) bedenin yani bedenin işlenmesinin ve değişmesinin yoğun olarak talep edilmesi bedenin makine olarak görüldüğü pozisyonları radikalleştirir ve buna bağlı olarak makine kategorisinin kendisi de temelden değişir. Bu gelişme post-biyoloji ve post-insan pozisyonları için oldukça önemli görülür. Beden ve ruhun birbirinden ayrılması ile ilgili olan kartezyenik gelenek radikalleşir ve anlamsal olarak da dönüşüme uğrar. Sanal alandaki fiziksel mesafe ve yakınlık durumunda ruh ve bedenin ayrılması ile ilgili eski görüş burada postmodern bir hal alır. Ruh ve bedenin postmodern yaklaşım içerisindeki değişimi bedenin ruhla, yakınlığın uzaklıkla ve gerçeğin de sanalla

oluşmasına imkân verir. Algılama fiziksel ve bilişsel bir evre olarak görüldüğünde, durumun belirlenmesine herhangi bir mutlak fiziksel gerçeklik değil de organizma aracılık eder. Aslında burada verilen şey beden ve ruh, yakınlık ve uzaklık, gerçek ve sanal arasındaki fark değildir aksine bunlar insanın algılamasının etkilerine dönüşür. Burada insan bedeni etkisindeki artışa göre sınıflandırılır çünkü post-biyolojik durumda etki çok önemlidir. İnsan bu durumda varlık ve yokluk arasında bulunur. Ayrıca insan gözlemleyici noktadan nesnel, özgür ve kesin olarak farklıdır ama bu farklılıklar sadece yeni iletişim teknolojileriyle gerçekleşmekle kalmaz ayrıca algılamayı da insana ait organizmanın yön belirleme alanından çekip çıkarır. Bunlar fiziksel ve bilişsel bir evre olarak anlaşıldığında da devam ettirilemeyen bir şeye dönüşür.

Hillis (1999: 1-2) post-biyolojik ya da post-insan çağında geçerli olan beden olarak bilinen sanal bedeninin metin ve grafiklerden oluştuğuna ve bunlar yardımıyla okunduğuna değinir. Soyut beden olarak bilinen sanal bedeninin oluşumunda organ, et, kan ve kemik gibi doğal yapılar yer almaz. Bu durumda sanal bedeninin gücü taşıdığı bilgiyle ölçülür. Sanal beden içerisinde geçerli olan bedensiz (İng. disembodied) ve yabancılaşmış (İng. alienated) öznel doğa bedeninin sınırlarının dışına çıkmayı ve doğal beden üzerinde üstünlük kurmayı arzular. Bu üstünlük ise ancak sanal olarak elde edilebilir. 1980'li yıllarda doğal yapılarından arındırılan sanal beden sanal alan içerisinde bir veri olarak dolaşımında tutulur. Ayrıca sanal bedenler hiper-bireyselleştirilmiş modern bilinçsizliği (İng. hyper-individuated modern consciousness) de daha büyük bir bütüne artırır. Funken (2000: 104) ise laboratuvar ortamında üretilen sanal bedeninin herhangi bir cinsiyete sahip olmadığına değinir. Çünkü doğal bedene ait özelliklerin çoğu sanal beden içerisinde çözüme uğrar. Metin ve grafiklerle oluşturulan ve bilgiye dönüşen sanal beden doğal bedenine aksine sanal alan içerisinde özgürce hareket edebilir ve istediği her yere kolayca seyahat edebilir. Metinler tarafından tasarlanan sanal bedenler yine metinler sayesinde doğal bedenlerinden kurtulur. Bu durumda sanal beden maddeyi temel alan ve sınırlandırılmış bir şey olarak görülmez.

Schneider'a (2000: 36) göre sanal gerçeklik donanımlarıyla ya da biyo- olanlarla dönüşüm geçiren doğal bedeninin ağa bağlanması onu bir arayüz olarak gösterir. Doğal bedene hareket bağlamında çeşitli özgürlükler sunan sanal beden, bedeni doğal sınırlarından kurtarmayı amaçlar. Doğal bedene verilen özgürlükler ise arayüz oluşturmak, her yerde aynı anda imgesel olarak bulunmak ve bedeninin hem içerisini hem de dışarısını çeşitli aletlerle donatmaktır. Bu noktada bedeninin geleneksel işlevleri medya

tarafından sömürülür. Bireysel ve kendisine özgü bedeninin ontolojik yapısı doğal bedeninin organlarının içerisine kadar giren teknik ve mikro makinelerle sınıvlaştırılır. Burada engelli engelini söz konusu donanımlar sayesinde aşabilir ve protezlerle donatılmış sağlıklı bedene dönüşür. Bu durumda değişmeyen bir bütünden oluşan doğal beden takas edilebilen bedenle (Alm. austauschbarer Körper) yer değiştirir.

Rötzer'e (1998b: 152-153, 157-158, 162-163, 166-167) göre insan bedeninin dışarıdaki ve içerideki sistemlerle ağa bağlanması, sanal mekânlardaki bedeninin etkileşimsel temsili, sanal temsilcilerin ve gerçek robotların bağımsız olması gibi durumlar insan bedeninin ne olduğuyla ilgili yeni bir anlayış ortaya çıkartır. Bu durumda sanal bedene fiziksel madde olarak neredeyse hiçbir zaman rastlanmaz ama makine ile kurulan arayüz olarak her zaman rastlanır. Kullanıcının jest ve mimiklerinin izleme sistemleri tarafından takip edilmesi ve bedensel ya da zihinsel heyecanların emir olarak yorumlanmasını uygulayan şey sanal bedenlerdir. Bilgisayara, izleme ve kayıt sistemlerine bağlanan beden yönlendirmede kullanılan bir arayüz olmasının yanı sıra yorumlandığı gibi gözlemlenir ve manipüle edilir. Kafa, bakış, el ya da ayak hareketleri sanal gerçeklik sistemleri içerisinde öyle bir işlenmiştir ki imge bunlara olduğu gibi uyum sağlamak zorunda kalır. Bu uyum gerçek dünyadan beklenen uyuma uygun olmasına rağmen hiçbir şekilde doğal değildir. Sanal bedenler keyiflendiren ve heyecanlandıran organik arayüzlerdir ve bu arayüzlerin zihinsel sistem üzerinde cezbedici bir etkisi de vardır. Söz konusu bu arayüzler kendi kendisini değiştirmekte ve tasarlamakta uzmandır. Sadece nöro- ve gen- teknolojisinden oluşan biyo-teknolojinin imkânlarıyla birlikte insanın hangi beden ve arayüzle kendisini anlatacağı söz konusu değildir aksine insanın hangi beden imgelerini biyolojik olarak gerçekleştirmek istediği söz konusudur. İnsan ve makine sistemlerinin hızlı ve karmaşık olarak işlemesi, iyi bilgileri hızlı bir şekilde kabul etmesi, kaydetmesi ve işlemesinin insanlar üzerinde büyüleyici bir etkisi vardır. Daha iyi arayüzlerin hizmete sunulması için de beden ve beyin değiştirilmeye ve anlaşılmaya çalışılır. Burada teknik ve suni organlar ilk olarak geliştirilir ve göze çarpan ya da zarar görmüş duyuşsal ya da motorlu işlemlerle yer değiştirmek amaçlanır. Beyin ve bilgisayar ağları arasında doğrudan bağlantı kurulur ve büyük zorluklara rağmen beyin dolaşımında olan bilgiye güçlü bir şekilde dolaylı bir giriş elde eder ve gerçek dünyadan uzaklaşarak dolaylı olarak eylemde bulunur. Burada bir silüet olarak görülen kullanıcının bedeni renkli bir video imgesiyle temsil edilmez. Bilgisayar tarafından üretilen yaratık kullanıcının temsiline yaklaşır, davranışını algılar, kullanıcıyla oyun oynayarak onu etkilemeye çalışır. Bu

durumda kullanıcı temsilleriyle dolaylı olarak özdeşleşir ve siluete boyun eğmek zorunda kalır. Sanal dünyanın ziyaret edilmesi ya da burada seyahat etmek burada olmak, televarlık olmak ve sanal beden olarak temsilde bulunmak için temel oluşturur. Kullanıcı bu durumda gözlemci değildir aksine oyuna katılan bir aktör olarak ortaya çıkar. Burada biçimlendirilmiş yeni deneyimler işlemsel ve duyumsal olan, gerçekliği ya da yansımayı hedefleyen bir alan içerisine dâhil edilir. Belirsiz bir yer olan bu alan sanal bedeni kendisi ve öteki, burası ve orası arasında bulunarak, maddeye dayalı bedeni temel alarak ve eş zamanlı olarak canlandırır ve algılanmasını sağlar. Bu bağlamda gen teknolojileri, protezler, kimyasal teşvikler ve beyin çipleri maddeye dayalı bedenin arzularına uyum sağlar. Buna bağlı olarak bedene sahip olma durumunda hiçbir şey değişmez. İnsan kendi kendisini söz konusu bu bedende yansıtır ve canlandırır.

Ryan (2001: 71-72) da sanal gerçeklik ve sanal alan bağlamında fiziksel bedeni ve sanal bedeni ele alır. Sanal gerçeklik içerisinde ele alınan beden ya gerçek hareketler tarafından desteklenir ya da sanal bedene dönüşür. Gerçek beden nesnenin etrafında gezinemediğinde, onu yakalayamadığında ve kaldıramadığında sanal beden biçimin, büyüklüğün ve maddenin duyusunu verir. Bu durumda nesne ister sanal isterse de gerçek olsun kullanıcı için burada şu anda mevcuttur. Ayrıca bu durumda hem gerçek beden hem de sanal beden nesneyle etkileşime geçer. İzleyici hayaldeki resme, imge halinde dokunur. Bu noktada gerçek ve tek olduğunu iddia eden bedensel bir ilişki ortaya çıkar. Burada izleyicinin dünyasına ait olan üç boyutlu nesne vardır ve ayrıca bakış açısı da benzer bir etki yaratır. Gösterilen nesnelerin saklanmış tarafı mobil bir beden tarafından kontrol edilir. Temsilin teknolojisi fiziksel beden için sanal gerçeklik içerisindeki sanal nesne etrafında gezinir ya da nesneye dokunur. Böylece varlığın duyusu da geliştirilmiş olur. Sanal gerçeklik içerisinde nesnelerin varlığı kullanıcıyla kurduğu olası ilişkiyle belirlenir. Sanal gerçeklik içerisinde başarılı bir şekilde desteklenen hareket varlık için gerekli ve yeterli bir koşul olarak görülür. Bu durumda sanal gerçeklik sistemleri bir ekoloji olarak tasarlanır. Bu ekoloji içerisinde nesne kullanıcının bedenini genişletir ve kullanıcıya sanal dünyaya katılma imkânı verir. Ama sanal gerçeklik ekolojisi içerisinde kullanıcının bedenini genişleten bireysel nesnelere henüz yoktur. Sanal alan bedenin dışına kelime kelime akan bir veriye dönüşür. Bilgisayar sanal bedeni dinamik olarak yaratır, kullanıcının kafa hareketlerini izler ve gerçek zamandaki bakış açısını şimdiki zamanla birleştirerek görüntü üretir. Kullanıcının et ve kandan oluşan bedeni geri besleme döngüsüyle (İng. feedback loop) sanal alana bağlanır. Geri besleme döngüsü bedenin

pozisyonunu ikili veri (İng. binary data) olarak okur ve bununla da duyuşal görünüü üretir. Beden sanal alanın merkezinde durur ve sanal alan bedenden ışık alarak parlar. Gecikme bedenın olađanüstü dünya içerisine üretici bir şekilde dâhil olmasını sađlar. Sanal gerçeklik içerisinde beden bedenın hareketine karşılık olarak üretilir. Sanal gerçeklik içerisindeki beden mekânın parçalanmasından başka bir şey deđildir ve bedene sahip olmayan beden burada yer alamaz. Hareket halindeki beden sanal gerçeklik içerisinde nasıl ikamet edilebileceđini gösterir çünkü hareket zaman ve mekâna gönderilirken sınırlandırılmaz ve bunlar aktif bir öđe olarak görülür. Mobil bedenın zaman ve mekânla olan aktif bađlılıđı bakış açılarının birbirlerini takip ettiđini gösterir. Böylece dünyanın görüntüsünün algılandığı ortaya çıkar.

1.2.1.4 Bedensel Belirleyicilerinden Soyutlanan Öznenin Kimliđi: Sanal Kimlik

Postmodernizm ve sanal kimlik (Alm. virtuelle Identität) arasındaki ilişkiyi ele alan Poster (1997: 148, 154-155, 159) toplumsal bir iklimin oluşturulduđu postmodernizm içerisinde ötekinin karşıt kimlikler geliştirmeye başladığına deđinir. Ona göre burada kimliđi geliştiren imkânlar oldukça çeşitlidir ve bu çeşitlilik de iletişim teknikleriyle geliştirilir. Bu yeni teknolojiler tamamlanmış bireyselliđin uzantısı olarak görülür. Bireyin kendisini farklı şekillerde anlatabilmesi kendiliđinden gerçekleşir ve burada birey nadir durumlarda çekingen davranır. Postmodernizm içerisinde modern kimlik oluşumunun çeşitliliđi devreye girer çünkü postmodernizm kimliklerin kurgulandığı sanal topluluklardan oluşur. Bireysel kimlikler toplumsal ve dilsel bağlamda gelişme gösterir ve postmodern yaklaşımlar kimliđin tanımını yapılandırılmış/düzenlenmiş büyüklük (Alm. konstruierte Größe) olarak sınırlandırır.

Ryan'a (2001: 198) göre de postmodernizmde metinlerle ortaya konan dünyalar oyunun işaretlerine dönüşür ve postmodernizmin desteklediđi bu hareket ontolojik kaygılara neden olur. "Ben kimim?", "Dünyayı tanıyabilir miyim?" ve "Kendi kendimi tanıyabilir miyim?" gibi bilgiye dayalı soruların baskın olduđu modernizme karşı çıkar. Postmodernizmdeki kurgu ise "Varoluşun doğası ne?" gibi sorular sormaz. Postmodernizm dünyayı bir oyuncak olarak ele alır, metni temel alan alanlarda bu oyuncaklarla oynar, alternatif bir ontoloji inşa eder, trans-dünya kimliđiyle oyun oynar, ontolojik sınırların üstesinden gelir, dünyayı başka kelimelerle anlatır, kapsamlı bir mekânın içerisine girer ve bütün bu olanlara dayandırılan ontolojik problemleri de konu olarak ele alır.

Becker ve Hüls'e göre (2004: 171-172) birey ve toplum arasındaki ilişkiyi üreten dijital iletişim medyaları bireyin kendi kendisini algılamasının ve kimlik göstergesinin dönüşümüne neden olur. Bu duruma bağlı olarak bireyin teknolojik yenilikler çerçevesinde geçerli olan durumu sorgulanır. Burada bireyselleşme zamana özgü tanrısal bir durum olarak görülür. Egemenliği temel alan topluluklar her geçen gün biraz daha çözülür ve ortadan kaybolur. Buna bağlı olarak özgürlük de artar. Birey kendi tasarımını gerçekleştirmek istediğinde önünde birçok seçenek vardır. Birey kendi hayatını sürdürmek ve kendi sorumluluklarını geliştirmek istediğinde ise zorlanmaya başlar. Bireyin yaşadığı durumlar birbirinden ayrılır. Bireysel olarak verilen kararların oyun alanları kurumsal olarak gelişir. Birey giderek izole olur çünkü özneler arasında geçerli olan topluluk ilişkileri parçalanır ve birey güvenli bir sosyal etkileşimden mahrum bırakılır. Bu durumda özerkliğin yeniden elde edilme fırsatı ortaya çıkar. Yetişkin birey olayların çokluğu içerisinde kendi hayatını kendisi tasarlamaya başlar. Burada artık geleneksel zorbalıklar ve kısıtlamalar yoktur. Birey burada kendisi için özgür mekân kurabilir ama öznenin bu konuda aşırı istekli olması ve sosyalliğin tehdit edilerek ortadan kaybolması gibi durumlar da ortaya çıkabilir. Elektronik iletişimin küreselleşmesi medyanın sunduğu olanakları estetikleştirir. Kültür günlük hayat içerisindeki köklerini kaybeder. Medyatikleştirilmiş kültür, sosyal hayattaki anlatımlar için oyun alanlarına imkân vermek yerine, bireyleri sunulanın pasif tüketicisine dönüştürür ve estetik potansiyeli yok eder. Ayrıca bireyin iletişim yetisi de zayıflar. Belirli kurallara göre kurulan ilişkilerin ve sosyal bağların bütünlüğü ortadan kalkar. Özneler yalnızlaşır ve yönünü kaybeder. Gerçeklik kurguya dönüşür. Burada çoğul olarak üretilen yaşam alanları vardır ve bunların yanı sıra da aracı ve taklitçi rolünü üstlenen birey kendisini medya ile tasarlamaya başlar.

Bu bağlamda Turkle (1999: 18-19) da "ben" in özerkliğinden memnun olmakta zorlanan insanların çoğunu merkezinden edilmiş öze/kendisine (Alm. dezentriertes Selbst) örnek olarak gösterir. İnsanı bu duruma sürükleyen şey ise günlük hayattır. İnsan günlük hayatında olayların sorumluluğunu üstlenir ve hem hedefe uygun hem de işbirlikçi faktörleri ele alır. İnsan öznenin eski paradigmasına yüz çevirerek çoklu (Alm. multiples Selbst) ve merkezinden edilmiş özü/kendisini talep eder. Bu öz/kendisi daha çok kararsızlıkla karakterize edilir.

Beck'e (1999: 257) göre de bilgisayar medyası tarafından kurulan iletişim mekânları modern sonrası dönemdeki öznenin kutsallığını ve özerkliğini ortadan kaldırır.

Bilgisayarla kurulan iletişim sadece anonim olana (Alm. anonym) ve takma ada (Alm. pseudonym) dayanan bir etkileşimi kabul etmekle kalmaz ayrıca üretilmiş teknolojik yakınlığa (Alm. technogene Nähe) karşı mesafeler kurar ve özerkliğini bu şekilde ortaya koyar. Burada öznelerin iç tarafında (Alm. Innenseite der Subjekte) karşıt duygular ve içtenlik arasında bir denge oluşur. Kullanıcılar teknoloji sayesinde kendi aralarında bir bağ kurar ve bunların arasında mekân farkı ortadan kalkar. Böylece genelleştirilmiş bir farksızlık (Alm. Indifferenz) oluşturulur. Ağda kurulan iletişim sırasında kendi kendini yönetmenin (Alm. Selbstmanagement) ana bölümü de burada oluşur. İç küreselleşme (Alm. innere Globalisierung) iletişimsel yakınlığa karşı bir mesafe oluşturur ve çoklu kimlikler üzerinden zaman ve kendi arasında bir bağ kurar. Bu bağ her zaman parçalanmayla karşı karşıyadır. Sürekli olarak kurulan bu bağın hem zamansal hem de mekânsal yönden belirgin ve sürekli olan diğer sosyal durumları ağda kurulan iletişimin işleyici felsefesine uygun ve doğru değildir. Ayrıca kurulan bu bağın ahlaklaştırılması de uygun ve doğru değildir.

Sanal kimlik ve oyun (Alm. Spiel) arasındaki ilişkiyi ele alan Turkle (1999: 297-310) da oyunun bireyin kimliğinin oluşmasında önemli bir rol oynadığını düşünür çünkü ona göre oyun gerçek olmayan bir durumdur ve birey bunu çekinmeden ortaya koyabilir. İnternette kimlikle oyun oynayabilecek birden fazla ortamın bulunması kimlik oyunları (Alm. Identitätsspiel) için büyük bir imkân sunar. Burada figür ya da dünya oluşturmak ve oyunun kuralına göre yaşamak amaçlanır. Sanal alan bu noktada kim olduğun ve kim olmak istediğin gibi sorulara cevapların arandığı bir yer olur. Kimlik yapıları (Alm. Identitätskonstruktion) için laboratuvar görevi üstlenen oyunlarda oyuncu düşüncelerini çok iyi ifade edebilir. Sanal alanda birden fazla figürle oyun oynama imkânının elde edilmesi paralel kimliklerin (Alm. parallele Identität) ortaya çıkmasına yardımcı olur. Roller sayesinde elde edilen avantajlar detaylandırılmış bir gerçeklik sunar çünkü bunlar yarı gerçek yarı kurgu olarak sahnelenir. Birey ve oyun, birey ve rol, birey ve simülasyon arasındaki sınırlar ortadan kalkar. Bu nedenle sanal kimlikle elde edilen roller oyundan daha fazlası olur. Farklı figürleri canlandıran oyuncu (Alm. Spieler), rollerini dönüştürebildiği sürece değiştirir ve farklılaştırır. Kendisini oyun alanının sonuna yerleştiren oyuncu belirli alandaki diğer figürlerin eylemleri üzerinde tartışır. Oyuncu başka bir alanda da kostümler giyer, oyunu bir düello gibi görür ve sadece oyunda var olan dili kullanır.

Rötzer (1998: 158-159, 161-162) de sanal kimliği oyunla ilişkilendirir. Bu bağlamda beden anatomisine dar sınırlar yerleştirilmesine rağmen beden olduğu gibi hareket eder. Bedenin olasılıkları ve sınırları bireyin kimliğini, kişiliğini, dünya modelini ve bilişsel amaçlarını oluşturur. Başka bedene sahip olmak ise sadece oyun oynayarak deneyimlenebilir. Beden olmak ötekiler için alet ya da maske olmak demektir. Simülasyon içerisinde sanal bedene geçilmesi deneyimlerle olur. Bu deneyimler gizlemekten, maskelemekten, makineyi yönlendirmekten yani beden uzantısı olarak bir aletin kullanılmasından oluşur. Burada iç bakış açısının engellenmesiyle dışarının algılanması sağlanır. Sanal beden içerisinde ikamet edildiğinde sosyal olarak deneyimlenebilen bir alan oluşur. Burada sanal beden dışında bulunanlar gerçek beden kimliğinden kaçamaz ve sanal alan içerisindeki oyuncunun imgesi ise bunlardan çözümlenerek özerk olur. Sanal olarak ele alınan bedensel beden ben merkezli bakış açısıyla (Alm. *ich-zentrierte Perspektive*) ve ötekinin bakış açısıyla (Alm. *Perspektive des Anderen*) sanal alanda bulunan insanlar içerisinde temsil edilir. Sanal alan içerisinde metni temel alan dünyalar (Alm. *textbasierte Welt*) sadece başka bir rol üstlenmekle kalmaz aynı zamanda bedensel kimliği (Alm. *körperliche Identität*) de değiştirebilir. Sanal alan içerisinde kimlikle ilgili bir açıklama yapılmaz aksine diğerleriyle etkileşim kurularak bedensel kimliğin sınırlarından kurtulur. Bu durum sanal alan içerisinde hareket etmekten kaynaklanır ve sanal alanın çekiciliği de bu noktada ortaya çıkar.

Wegner (1999: 21-23) de fiziksel beden ve kimlik arasındaki ilişkiye dikkat çeker. Bu bağlamda kimliğin hem nesnelere hem de bedenlerle oluşturulmasını sadece nesne dünyası ve bedenle kurulan iletişim yapısı olarak değil de kendisini ortaklığın ve toplumun biçimleri olarak da gösterdiğinden bahseder. Birey çerçevelenmiş bir kafeste yaşar ve bu kafes kültür içerisindeki mekân ve zamanı biçimlendiren ve birey için anlamlı olan yapılara sahiptir. Zaman ve mekân deneyiminin anlamı Batı kültüründe bireyin deneyimi ile ilişkilendirilir. Bireyin kimliğinin onaylandığı büyük anlatılar beden kaderinin ortaya konulduğu yerlerdir. Batı kültüründe Hz. İsa'nın ölmesi ve yeniden dirilmesi kimlik yapısının paradigması olarak görülür. Bu nedenle bahsi geçen bu anlatılar ontolojik bir kesinlik sunar. Kimlik beden imgesine bağlı olduğundan beden çözüldüğünde kimlik de çözülür. Birey bu noktada kendiliğinden yaratılan bir şey değildir aksine karşılanan ve acı çeken bir şeydir. Beden de acının kaynağı olarak kimliği yapılandırır. Bedenin narinliği ve geçiciliği yaratılan dünyaların çıkış noktaları olarak

görülür. Bunlar kendi kendisini yarattığı için dünya tarafından yaratılmaz. Acı çekmek ve eylemde bulunmak arasında fark olduğu için de bireysel sorumluluk mümkün olur.

Ellrich'e (1997: 147-151) göre de kültürel olarak üretilen ve medya tarafından yayılan beden imgesi kimliği belirleyen madde olan bedeni tekrardan ele alır. Bu durumda deri ile çevrelenen ve geride kalan artık dünyaya karşı belirlenen beden bir fenomen olarak görülür. Bu tür bir fenomen kendi bütünlüğü içerisinde var sayılır, sadece işleve dayalı olarak yeniden yapılandırılır ve sorgulanır. Arkasından gidilemeyen ve çözülemeyen bedensel bütünlük sosyal olarak üretilen bir yapı değildir aksine asimetrik farklılıklarla elde edilen bütünlüğün tekrardan sorgulanan bir biçimidir. Bedeni merkeze alan bireysel kimlik bedeninin medya tarafından yüzeyselleştirilmesiyle iki boyutlu bir imgeye dönüşür. Bu iki boyutun bir tarafında bedenin sanal bütünlüğü diğer tarafında da parçalanmış bedenin hayali bütünlüğü vardır. Aslında her iki durum da uyumun üç boyutlu yeni biçimini ortaya koyar.

Beden ve kimlik arasında kurulan ilişkinin doğal ve kültürel daha doğrusu yapay evrelerin birbirine karıştığını gösterdiğini düşünen Becker'e (2000: 43-44) göre sanal alan içerisindeki sanal beden ve sanal kimlik tasarımları kendisini değiştirmeyi, kontrol etmeyi ve kendi maddesini parçalamayı arzular. Bir tarafta birey herhangi bir maddeye bağlı kalmadan kendi kendisini tasarlayarak kendi fiziksel direncinin karşısında durur. Diğer tarafta da doğal ve yapayın ikiye bölünüp çözülmesiyle ilgili bütünlüğe dayalı görüşler bedenin belirsizliğini işaret eder. Doğal ve yapay arasında ikiye bölünmenin çözümü ya da anlam kayması beden ve kimliğin yeniden tasarlanmasına neden olur. Bu tasarım çok boyutludur ve dört farklı biçimden oluşur:

- Beden ve kimlik elektronik iletişim ağı ve sanal dünya içerisinde sanallaştırılır, maddesinden uzaklaştırılır ve çoklu duruma getirilir. Bu durumda beden ve kimlik rastgele biçimlendirilir ve çoğaltılır. Buna bağlı olarak da metin ve grafiği temel alan yapılar ortaya çıkar.
- Organik maddeden oluşan doğal bir evrimin ötesinde biyolojik canlılar oluşturulur. Bu durum genetik ve biyo-mühendisliği tarafından gerçekleştirilir. Organik olan burada teknik olarak manipüle edilebilir ve beden hem estetik hem de eleştirel olarak canlandırılan bir deney içerisinde bulunur. Ayrıca farklı sanatsal performanslar da bu işleme dâhil edilebilir.
- Yapay zekâya dayalı kopyaların oluşturulması organik olmayanın temelinde canlı evrelerin simülasyonu ile gerçekleşir. Ortaya çıkan sistemler ise karmaşık

ortamdaki özerk davranışları işaret eder. Bu durum yapay hayat ve yapay biyoloji bağlamında gerçekleşir.

- Post-insan ya da insan ötesi görüşler zarara uğramış olarak deneyimlenen bedenin kontrol edilebilir olarak yönlendirilmesini, teknik değişimini ve parçalanmasını hayal eder. Burada aynı zamanda ruhun makineye eş zamanlı olarak yüklenmesi hedeflenir.

Becker (1997: 164-168) de fiziksel bedenden soyutlanan sanal bedenin sanal kimliğinin metinlerden oluştuğuna dikkati çeker. Bu bağlamda metinlerle oluşturulan sanal kimlik metinlerin takası sayesinde öteki sanal kimliklerle iletişime geçer. Bireyin davranış biçimleri, tutkuları, iticilikleri, arzuları ve ihtiyaçları bu metinlerle sunulur. Metni temel alan takas sayesinde karşıdaki bireyin kokusal, akustik, görsel ve dokunsal olarak algılanması mümkün değildir. Burada bedensel boyutlara sahip olmayan iletişim metinlere aktarılır. Bu aktarımla bedensel duyarlılık açıklanır. Bunlarla taklitçi ifadelerin taklit edilmesi sesin dilsel olarak taklit edilmesine benzer. Bedensel ifadeler devre dışı bırakılarak standart dilin kendi biçimi oluşturulur. Anahtar kelimeler, komik sesler, sloganlar, ikonlar ve diğer göstergeler iletişimdeki olay özellikleriyle sınırlandırılır çünkü değerlerin dikkati evrelerin karmaşıklığına ve görünmezliğine göre kendi sunumu içerisinde önemli bir ana dönüşür. Bireyin ilginin kendi üzerine yoğunlaştığını sahnelemesi sadece iletişimin değil sanal kimlik tasarımının da bir özelliğidir. Bunlar seçilen takma ad ve imzalarla tekrardan yansıtılır. Burada takma ad ve imza kimliğinin gereksinimine dönüşür.

Sanal kimliğin oluşturulması sırasında kurgunun ve hayali olanın önemli bir rol oynadığına da değinen Becker (1997: 164-167) sanal kimlikle ilgili verilerin bireyin kendisini sanal olarak sahnelemesine uygun olduğunu düşünür. Bu durumda bireyin kendisini sanal alan içerisinde kurgulaması hayali bedenin (Alm. imaginärer Körper) ağırlık kazanması olarak yorumlanır. Sanal kimlik ile gerçekleştirilen tasarımlar kendi bedenselliğini reddeder ve deneyimlenen özellikleri de örtbas eder. Böylece birey bedenin hapisanesinden kurtulmuş olur. Kendi bedenini engelleyici bir faktör ya da fazlalık olarak gören birey kendisini gizleyerek ya da sanal olarak yeniden yaratarak (Alm. virtuelle Neuerschaffung) bu durumun üstesinden gelmeye çalışır. Sanal kimliğe aktarılan bedensel özellikler bireyin gerçek dünyanın imgesinden farklı olduğunu gösterir. Örtbas etme ve koruma örneklerinin yanı sıra birey kendisini başka bir bedenle başka birisi olarak sunar. Bireyin kendi kendisini oluşturması ve sosyal çevresi kendisini

yok olan bedenden saklar ve bedeni anlatı yapısına indirger. Bireyin yeni ve başka biri olarak tasarlanması ve yeni dönüşümleri deneyimleme arzusu sınırlandırıcı gerçek dünya koşullarından kaçmak ve ayrılmak istediğini gösterir. Buna bağlı olarak sanal kimliğin oluşturulması ve gerçek bedenden kaçış arasındaki bağ ise kurgu içerisinde kurulur.

Becker (1997: 168-175) sanal alan içerisinde sanal kimliğiyle iletişim kuran öznenin karşısındaki öznenin de kurgulanan bir sanal kimlikle iletişim kurduğuna ve her iki bireyin de kendi hayalinin ürünü olarak kaldığına değinir. Ona göre sanal alanda kurulan iletişim boşluklarla, belirsizliklerle, tamamlanmamış ve ima edilen bilgilerle karakterize edilir. Burada ötekiyle ilgili eksik bilgiler mevcuttur, sanal kimlikler arasında kurulan iletişim sayesinde hayali mekânlar kurulur ve arzulanan durumlar özgürce sergilenir. Özne şok edici olaylarla ilgili konuşur ve sanal iletişimin ötesine geçme fırsatı arar ama öznelerin somut olarak bir araya gelmesi hayali mekânın yıkılması anlamına gelir. Hayali mekân öznenin kendisini sanal olarak oluşturmasının yanı sıra iletişimden ve sanal bağların yoğunluğundan da sorumludur. Öznenin hayaline de ihtiyaç duyan sanal alandaki büyülenme boş yerlerle, imayla, işaretle ve somut bilginin eksikliğiyle gerçekleşir. Özne olayın yaratıcısına dönüşür ve kendi duygu ve deneyimlerini buraya yansıtır. Öznenin karşısındaki özneye ilgili doğru bilginin eksikliği hayali mekânın kurulmasına neden olur. Bu tür yokluk hayalin sınırlandırılmasına yol açar. Özne hayalini bedensel iletişimle, dolaylı algılama ve karşılaşılan sosyal koşullarla geliştirir ve kendi sanal kimliğini oluşturur. Bu durum karşısındaki öznenin kurgu olarak üretilmesine benzer. Hayali mekânlar "...mış gibi yapma" (Alm. Als ob Situation) dünyalarıyla eşdeğerdedir ve öznenin yeni bir şeyi sahnelemesine ve biçimlendirmesine imkân verir. Hayal sadece öznel bir yeti olarak daha doğrusu aşkın bilincin hayal gücü ya da kökenin ve asıl metnin bir işlevi olarak yorumlanmaz. Hayal öznenin oluşumundaki amacı açıkça göstermek için yeniden yansıtma işlevine de indirgenmez. Hayal biçimin, düzenin ve imgenin toplumsal, tarihsel ve fiziksel olarak devam eden bir oluşumdur. Böyle bir bakış açısı içerisinde hayal belirsiz bir şey olarak değil de belirli olanın ve ötekiliğin değişimi olarak ele alınır. Bu bağlamda hayal yanlış cümleye, parçalanmaya ve öteki olmaya doğru gelişme gösterir. Hayali çağırma ya da hareketlendirmek kaybolanı ve deneyimleneni gün yüzüne çıkarmak ya da yok olanı hayal etmek anlamına gelmez. Burada devam eden düzenlemenin yeri olarak görülen özne hayali ve deneyimsel olarak gerçekleşen keşfin ya da yaratıcı dönüşümün (transformasyon) nesnesine dönüşür. Özne hayalin öznesi olarak yargılanır ve dinamikleşir. Aslında özne olarak adlandırılan şey hayale ve hayal

gücüne çok şey borçludur. Hayal yeniden yansıma olarak değil de devam eden bir oluşum olarak yorumlanır. Özne devam eden biçimlendirme ve dalgalanma etkisi altında kalmasının yanı sıra oluşumun zaman biçiminde de var olmaya devam eder. Statik varlık olarak görülmeyen öznenin hayali gizli bir gücün keşfi, açık bir hayalin ve rüyanın ürünü olarak ortaya çıkar. Yapılan bu tür keşifler deneyin gerçekleştirilmesi olarak değerlendirilir. Özne böyle bir deney içerisinde kendisini renk ve biçimlerle geliştirir. Devam eden bir evrenin içerisinde bulunan öznenin durumsal biçimleri de oluşmaya devam eder. Söz konusu bu evre içerisinde kurulan yapılar yeniden bozular ve daha sonra da yeni biçimlerle yer değiştirir. Sanal kimliğin oluşturulmasında ve biçimlendirilmesinde hayali olan büyük bir rol oynar. Kurgu içerisinde hayali olanın somut olarak gerçekleştirilmesi bireyin kendisini kurgu içerisinde çift anlamlı olarak tasarlamasına neden olur. Özne burada kendi kendisini yapılandıran bir içgüdü olarak yorumlanır ve özne kendi tasarımlarını “...böyleymişçesine” (Alm. als solches) gerçekleştirir. Özne yapılara ait kuralların egemenliği altındadır. Bu sayede dilden ve metinden kaynaklanan kültürel bir çevre oluşturulur. Yazı içerisinde tasarlanan özne dilin kendi dinamiğini ortaya koyar. Buna bağlı olarak yazan kişi merkezinden edilir ve öznenin kendisini kurgu olarak tasarlamasının sınırları çizilir. Burada özne ile ilgili geleneksel düşüncelerin tamamı kurgudan oluşur ve bu da bireyin kendisini tanıması ile ilgili tarihsel ve kültürel bir gereksinimden kaynaklanır. Ayrıca bu düşünceler hem bireysel hem de toplumsal olarak üretilen bir yapıdır. Burada özerk, asılsız ve merkezi olmayan özne merkezinden edilir, sürekli olarak biçimlendirilir ve yorumlanır. Kurumsal ve kültürel dil kural ve teknoloji gibi belirleyicilerden bağımsızdır. Özne bireysel ve kolektif hayal gücünün devam eden dönüşümünün bir ürünü olarak görülür. Bu durumda gerçek ve sanal kimlik arasındaki sınır ortadan kalkar çünkü özne somut bir deneyim içerisinde hem kendisinin hem de kültürel bir hayalin ve anlatının ürünü olarak ortaya çıkar.

Sanal kimliği kurgu ve hayal bağlamında ele alan Becker ve Hüls'e (2004: 177, 179, 185, 188) göre de sanal alanda bireye hem kendi kendini açıklama olasılıklarını araştırması için özgür mekân (Alm. Frei-Raum) hem de olası kısıtlamalara rağmen kendisini göstermesi için bir sahne sunulur. Böylece birey izleyicinin önünde kendisini başarılı bir şekilde kurabilir. Burada basmakalıp uzlaşmalar düzenli olarak etkili olmaya başladığında ise bireyin kendi kendisini kurduğu (Alm. Selbsterfindung) özgür mekân sınırlandırılır. Bu noktada sanal kimlik oluşumu ilk bakışta tek benci (Alm. solipsistisch)

bir strateji olarak açıklanmaz çünkü bunlar ötekiyle ilgilidir, olası tepkilere cevap verir ve herhangi bir kurala bağlı kalmaz. Birey verileden daha fazlasını gösteremez. Birey kendisini sadece değiştirerek ve düzenleyerek anlamaya çalışır. Pasif bir durumdan aktif olarak işlev gören bir duruma geçilir. Burada baygınlık duygusunun (Alm. Ohnmachtsgefühl) dereceli olarak üstesinden gelinir ve duyguya boyun eğilir. Birey burada sınırlı bir çerçevede de olsa kendi kararlarını alabilecek durumdadır. Sanal alan içerisindeki özgür mekânlar bireyin kendi kendisini kurgu olarak tasarlaması için vardır. Dolayısıyla burada geliştirilen olay günlük hayattaki bağları da etkiler. İnternet ortamındaki kimlik yapıları bireyin kendisiyle ilgili tasarımlarını değiştirir ve açıklığı kabul eder. Bu durumların kabul edilmesi bireyi günlük olarak rol yapandan günlük olarak talep edilen şeye dönüştürür. Sanal kimlik yapılarının akışkanlığı (Alm. Fluidität), çok yönlülüğü (Alm. Vielsichtigkeit) ve esnekliği (Alm. Flexibilität) bireylerden günlük olarak talep edilen şeye uygundur. İnternet ortamındaki sanal birey (Alm. virtuelles Individuum) aslında kendisinin baskısı altındadır, genellikle dikkat toplamayı ister ve bunun için de kendisini sahneye yerleştirir. Bireysel sahnenin kendisini gösterdiği sırada herhangi bir topluluğa ait iletişimsel talepler ve estetik ölçütler istenir. Olayın özerkliğinden elde edilen yanılsama sayesinde kısa süreli bir haz üretilir. İnternetteki yapılar güncelleştirilir ve günlük taleplere uygun hale getirilir. Bazen de güncelleştirilen bu yapıların deneyimlenmesi strese neden olur. İnternetteki kimlikler bireyin kendi varlığı ile ilgili olası biçimlerin araştırılmasına ve seçenekler sayesinde yaratıcı olarak düzenlenmiş kullanıma neden olur. Öteki tarafta ise bireyin parçalanması yoğunlaşır çünkü birey seçilen şeylerin çokluğu nedeniyle parçalanma tehdidiyle karşı karşıya kalır. Birey hayali bir bütünlüğün içerisinde değil de kurgu içerisinde bulunur. İnternet ve sanal alan bireyin kendi kendisini kurması için bir oyun alanı olarak işlev görür. Bu durumda olumsuz olarak tanımlanan hayali alana kaçış aslında cezbedici bir durum olarak görülür ve burada başka bir hayatı resmetmek amaçlanır. Birey bütün sınırlandırmaların ötesinde özgürlüğün kalıntılarını bulur ve bunları geliştirir. Bireyin sanal alanda rol yapması ve iletişimde bulunması kendi duyusallığını ve durumunu yansıtmasına neden olur. Bu durum günlük hayat içerisinde gerçekleşecek olası değişimler için bir sebep olarak görülür. Ayrıca burada gerçek ve kurgu boyutlarının örtüşmesi her zaman yeniden göz önüne getirilir.

Becker (2000: 64-65, 67, 181-182) de öteki, yabancılık (Alm. Fremdheit) ve başka türülük (Alm. Andersartigkeit) çerçevesinde ele aldığı sanal kimliğin oluşturulması

sırasında kurguyu bir ihtiyaç olarak görür. Ona göre sanal alan içerisinde oluşturulan kimlikler ve post-biyolojik özneler bir sonu değil de Kartezyen öznenin mükemmelleşmesini gösterir. Bu durumda söz konusu kimlikler ve özneler yüksek bir tek benciliği ortaya koyar çünkü bunlar direncin bütün boyutlarını yabancı madde gibi kendisinde canlandırır, saklar, manipüle eder ve ayrıca kendisinin dönüştürülebilir uygun kodunu yorumlar. Bunlar sayesinde oluşturulan zihinsel varlık sanal bedenden ötekine özgürce geçer ve özne sanallaşma içerisinde patolojik kusurlarından tamamen serbest bırakılır. Burada ötekinin ötekiliği (Alm. Andere des Anderen) saklanır, karşıtın hayali kendi arzularına göre oluşturulur ve ideal bir imgeye uygun olarak yapılandırılır. Burada şaşırtan ve tehdit eden bir uyumsuzlukla karşılaşılmaz ama bu uyumsuzluk somut iletişim içerisinde alışıldık bir durum olarak görülür. Ötekinin elde edilemeyen bir madde içerisinde saklanması geleneksel güç ile ilgili hayalleri ve tek benci kimlik tasarımlarını yeniden canlandırır. Sanal alan içerisindeki birey elde ettiği sanal kimlik sayesinde kendi kendisini yönlendirebilir ve tasarlayabilir. Ayrıca burada programlanmış biyolojiler gibi tasarımlar da yapılabilir. Direnç gösteren yabancılık söz konusu bu tasarımlarla kontrol altında tutulur. Aslında buradaki mesele kendi yabancılığına yüz çevirmek değil de ötekinin yabancılığına dokunmaktan kaçınmaktır çünkü kendi amacı ve yoksunluğu ötekinin elde edilmezliğiyle (Alm. Unverfügbarkeit) karşılaşır. Yabancı başka türlüğe olduğu kadar kendisinin olana da yüz çevrilmesi kimlik tasarımlarının eski haline dönüştürülmesine neden olur. Yabancı ve kendisinin olanın sınırları yanlış tanıtılarak bireyin dünya üzerinde tekrardan egemenlik kurması sağlanır ve birey kendi bedensel varlığını geliştirir. Buna bağlı olarak kimliği kurguyla oluşturma arzusu her zaman bir ihtiyaç olarak görülür. Bireyin kendi kendisini kurgu olarak tasarlaması elde edilemeyen boyutunu kendi yapısına aktarması anlamına gelir. Burada gerçek dünyadaki gibi bir elde edilebilirlik söz konusu değildir. Sanal kimlik oluşturma arzusu bireyin kendi gücünün ve şahsiliğinin yanılsamasının dışına çıkartılır. Ayrıca tekniğin bugünkü kullanımı ve gelişimi hayali olana sınır koyar ve bu nedenle de özne sanal tasarımlarından kurtulamaz.

Bireyin dijital medya içerisinde bulunan internet sayesinde toplumsal taleplerin bazılarını etkisiz hale getirdiğini düşünen Becker ve Hüls (2004: 174-176) bireye verilen bu fırsatın sonucunu esneklik ve hareketlilik (Alm. Mobilität) olarak değerlendirir. Bu durum bireysel bütünün parçalara ayrılmasına neden olur. Özgür mekân olarak bilinen internet içerisinde parçalanmış birey hem kendi kendisini yeniden inşa eder hem de anlatıcı ve

uygulayıcı stratejilerini yeniden uygular. İnternetin bireye sunduklarının arasında sohbetler ve sanal gruplar da vardır. Birey bunlar sayesinde kendisini internetin özgür alanında düzenler ve kendisini bu düzenlemelerle açıklar. Bireyin olası biçimlerinin araştırılması için internet deneme sahnesi (Alm. Probebühne) olarak işlev görür. Bu durumu destekler nitelikte görüşlere yer veren Poster (1997: 151-155) da internette ve sanal alandaki kullanım alanlarının kimliklerin etki alanını genişlettiği görüşündedir. Bu alanların temel özelliği ise iletişim evresindeki kimliklerin yapılandırılmasını talep etmesidir. Böylece internet kullanıcısı ekranda eğlenirken ve bilgileri takas ederken kendisini de yeniden tasarlar ve farklı silüetlere sahip olur. İnternet ortamına ve sanal alana katılan kullanıcı kimliğini bilinçli bir eylem içerisinde değil de güncel olarak yönlendirilen diyaloglar sayesinde düzenler. Burada söylem tek anlamlı olmadığı için özne yapısının demokratikleştirilmesi (Alm. Demokratisierung der Subjektskonstitution) söz konusudur.

Becker'e (2000: 47) göre bireyin sanal olarak çoğaltılması kimliğin yasak boyutlarının denenmesine imkân verir. Burada sınırların aşılması ve çoğaltılması serbest bir şekilde gerçekleşir. Bireyin bedeniyle ilişkilendirilen sosyal sınırlandırmalar ortadan kalkar çünkü sanal alan içerisinde ikamet eden birey hem sosyal ve fiziksel zorluklardan hem de sınırlandırmalardan kurtulmayı hayal eder. Bu bağlamda Beck (1999: 256) de internet ortamındaki kimliğin özgür olarak kurulduğuna değinir. Çevrimdışı gerçeklik (Alm. off-line-Realität) içerisinde bulunan kimlikler her zaman tehlike altındadır ve bu durumda çoklu kimlik karmaşıklığı hastalıklı bir hal almaya başlar. Çevrimiçi dünyadaki kimlik tasarımları ise onaylanamayacak derecede özgürce oluşturulan çokluk içerisinde gerçekleşir. Bu şekilde kurulan kimliklerin tamamı birbiri ardına sıralanır. İnternet ortamında kurulan iletişim içerisinde insanın kendi kendisini tasarlaması ve yansıtması gerekliliği gücünü korumaya devam eder. Buna bağlı olarak metne dayalı iletişim ortamlarında yaratıcılık ve orijinallik oranı her geçen gün daha da yükselir.

Beck (1999: 256) internet ortamında merkezinden edilmiş ve kendisini diğerlerine benzer olarak yapılandırmaya çalışan özneler olduğundan da bahseder. Bu özneler daha sonra üst üste yığılan kimliklere bölünür. Turkle'a (1999: 287, 419-427) göre de internet çoklu kimlik (Alm. multiple Identität) düşüncesine katkı sağlar. İnternet kullanıcısı farklı birçok kimliğe sahip olur ve sanal alan içerisinde amaçsız bir şekilde gezinerek kendisini oluşturmaya başlar. Çoklu kişiliklere (Alm. multiple Persönlichkeiten) sahip olan internet ortamındaki birey ötekileri kendi içerisinde taşımaya başlar ve birbiriyle iletişim

kurmayan bireylerin arasında sallantıda duran çoklu kimliklerle de daha fazla yaşayamaz. Çoklu kimlikler felç eden bir karmaşıklığın içerisine sürüklendiğinde ise artık kabul edilemez olur. İnternetteki gelişmiş yeni uygulamalarla donatılan çoklu kimlik tasarımları çok sayıda insanın kendisini çoklu kimlik kategorisine dâhil etmesini sağlar. Dolayısıyla son yıllarda çoklu kimliği deneyimleyen insanların sayısı oldukça fazladır. Turkle buna bağlı olarak insanların çoğunda çoklu kişilik rahatsızlığı (Alm. multiple Persönlichkeitsstörungen) görüldüğünü ifade eder. Bu durumda olan insanlar acı çekmeye başlar. Her geçen gün daha da yaygınlaşan çoklu kimlikler sanal kimliğin ortaya çıkmasına yardımcı olur. Yanıltıcı olarak değerlendirilen çoklu kimlikler bağlamında ele alınan özün/kendisinin farklı parçaları onun eşdeğerli kişilikleri değildir aksine bunlar onun daha çok parçalanmış ve bölünmüş parçalarıdır. Çoklu kişilik ve merkeziyetçi (Alm. unitär) öz/kendisi arasında bir rahatsızlık ortaya çıkar. Dolayısıyla çoklu kişilikler aslında sağlıklı ve merkeziyetçi öz/kendisi değildir. Merkeziyetçi olmayan (Alm. nichtunitär) özde/kendisinde, canlı takas (Alm. lebendiger Austausch) çok sayıda kurucu arasında gerçekleşir ve buna bağlı olarak da bütünleyici öz/kendisi ve çoklu kişilik arasında esnek öz/kendisi (Alm. flexibler Selbst) tasarlanır. Esnek öz/kendisi kapalı bir varlık merkezine (Alm. geschlossener Wesenskern) sahip değildir ve parçaları da istikrarlı bir bütünden oluşmaz. Bu özlerin/kendisinin birbirleri ile kurdukları iletişim değişir ve genellikle ikisi arasında gidip gelerek değişim gösterir. Bilgisayar ekranında farklı belgelerin ortaya çıkması kullanıcının istediği kadar iki nokta arasında gidip gelebilmesine imkân verir. Buna bağlı olarak Becker (1997: 166-167) de kişinin parçalanmış özünün çoklu kişi (Alm. multiple Person) olarak denemesi durumunda gerçek kimliğin ortaya çıkmasından bahsedilemeyeceği görüşündedir. Ona göre kişi burada kendi kendisini sürekli olarak algılayarak nesnelleştirmeye çalışır. Sanal kimliği kabul eden kişi kendisini tasarlanan bir ürün ve bireysel bir el işi nesnesi olarak görür.

Thiedeke'ye (2004b: 16) göre sanal alan içerisinde kendi kendisini sanallaştırmayla yüzleşen birey kim ve ne olmak istiyorum sorularını sormaya başlar. Birey burada bireysel kimliğini gösterir ve kendisini başka olarak adlandırır. Sonuç olarak birey başka görülür ve başka olur. Arzulanan biçimlerin sanal alan içerisinde elektronik ağ tarafından sahnelendiğine dikkati çeken Becker (2000: 45) da çoklu kimliklerin, ışıldayan bedenlerin (Alm. schillernde Körper), maskelerin (Alm. Maske) ve kılık değiştirmelerin (Alm. Maskerade) yani bireyin kendi kendisini tasarlamasıyla, kendisinin dönüşümüyle ve yeni biçimiyle ilgili hayalinin, karakterinin ve davranış biçimlerinin de bu tür

sahneleme biçimlerinden nasibini aldığını belirtir. Bunlar sayesinde arzulanan beden (Alm. erwünschter Körper) oluşturulur. Metin yoluyla oluşturulan kimliğe ait bu yapılar avatar biçimindeki sanal bedenler üzerinde grafiğe dayalı temsillerle yayılır. Bu durumda Thiedeke'ye (2004a: 135) göre de sanal alan içerisinde var olan sanal birey bildirmek istediği bilgiler tarafından bir araya getirilir. Bu noktada gerçekten görüldüğü gibi olmaktan başka hiçbir şey bu bireyin karşıtı olarak geçerli değildir. Bu durum özerkliğe yönetilen basmakalıp bir oluşuma kanıt olarak gösterilir. Burada söz konusu olan bireyin bireyi değildir aksine becerikli bir şekilde programlanmış bir beden söz konusudur.

Becker'e (1997: 164-167) göre sanal kimlikler hem bedensel hem de sosyal olarak kurgulanır. İnternet ortamında sanal kimlik olarak ortaya çıkan birey kendisini metin aracılığıyla kurgular, cinsiyetini, saç rengini, figür ve uzunluk gibi ekstra özelliklerini belirlemede de oldukça yeteneklidir. Belirli fiziksel özelliklerini, hobilerini ve ilgi alanlarını da açıklayabilir. Bireyin kendisini sanal olarak oluşturması bu tür bedensel tasarımların yanı sıra arzulanan özelliklerin denenmesinde de görülür. Birey kendisini sosyal alan içerisinde özel ilgi alanlarına göre dönüştürebilir. Bu bağlamda birey sosyal sınıf, etnik köken ve diğer statü faktörlerini kabul eden bilgi ve değerlendirmelerin tamamını boş bırakır ya da bunların hepsini yeniden tanımlar. Bunlar bireyin iletişim kurduğu diğer arkadaşları tarafından fark edilmez ya da olumsuz olarak değerlendirilmez. Poster (1997: 151-155, 157) da yüz yüze kurulan iletişimdeki cinsiyete ve etnik faktörlere dayandırılan sınırlandırmaların internet ortamında ve sanal alanda kurulan iletişimlerde olmadığını düşünür. Buralarda cinsel kimlikler özgürce seçilir ama bireysel etkileşim ve kitle medyalarının yeni iletişim koşulları güç ilişkilerinin ortadan kaldırılmasında yeterli değildir. Özellikle de internetteki ve sanal alandaki hoş olmayan olaylarla karşılaşıldığında oldukça yetersizdir. Buna rağmen bilinen cinsel roller internet topluluklarının iletişim yapısı içerisinde engellenebilir. Bazı durumlarda ise cinsel roller tamamıyla parçalanabilir. Cinsiyetin kendi kendisini belirleyebildiği durumlarda yeni ve büyüleyici bireysel kimliğe dayalı problemler ortaya çıkar. İnternet kullanıcısı erkek, kadın ya da cinsiyetsiz olacağına kendisi karar verir. Böylece cinsiyet seçimi dilsel ve metne dayalı olarak gerçekleşir, açıklanır ve anlatılır. Burada sözü edilen cinsiyet seçimi bedensel özellikler, jestler, mimikler, elbise tarzları ve sesler gibi durumlarla ilişkilendirilmez. Bu araçlar elektronik topluluklarda farklı şekillerde gelişme gösteren ikonlardan oluşur. Bunlar yüz ifadelerini belirten ikonlar ya da gülümsemelerdir. İnternet kullanıcısı başka bir cinsiyetin deneyim dünyasından haberdar olmak için kendisine göre

özgürce belirleyebildiği cinsiyeti sahneleyebilir. Cinsiyetle ilgili konuşmalar bilgisayar ve modem üzerinde özel olarak düzenlenir. Bu durumda cinsiyet kendi bedeniyle yeni bir ilişki kurar. Buna bağlı olarak sanal alandaki siborg herhangi bir cinsiyeti canlandırmaz ve siborg cinsiyeti modern cinsiyet sınırlarının üstesinden gelir. Ayrıca burada internet kullanıcısının herhangi bir şeyi üstlenmesi (taahhüt) söz konusu değildir. Bu durumda bedensel kimlik siborg kimliği ile çözüme uğrar ya da siborg kimliği bedensel kimliğin yerine kullanılır. Cinsiyet internetteki kullanım alanlarında yapı sökümüne uğradığında, siborg burada yeni bir sosyal figür olarak ortaya çıkar ve kendisini yapılandırarak iletişimsel uygulamaya dâhil olur. Turkle'a (1999: 19-20) göre de sanal alan içerisinde farklı figürlerle oluşturulan bireyler biyolojik cinsiyete sahip değildir ama diğer figürlerle sosyal ve cinsel olarak iletişime geçebilir. Bu figürler farklı rutinelere, farklı arkadaşlara ve farklı isimlere sahip olabilir. Cinsiyetin dönüşümü gösterge ve anlam takasından kaynaklanır. Bu dönüşüm akılcı bir analizden daha çok rota belirlemenin ve doğaçlamanın analizi olarak ele alınır.

Sanal alanın anonim olduğuna dikkati çeken Turkle (1999: 429) böyle bir yerin kendisini anonim olanın dışında güvende hissedemeyeceği görüşündedir. Ona göre sanal alan anonim olanla birlikte kendi imgesini değiştirir ve böylece kendi mükemmelliğinde tamamen kendisini hissetmeye başlar. Ayrıca burada bireyin kendisine özgü bir mükemmelliği de vardır. Sanal alan bireye ulaşılamayan yerlere ulaşmak için gerekli güveni sağlar ve birey bir kere olduğu şeyi kabul etmeye başlar. Sanal alandaki iletişimin asıl özelliğinin anonim kalmak olduğunu işaret eden Becker'e (1997: 168, 172-173) göre bu iletişime katılanların hiçbiri karşısında duranın kim olduğu, kendi metinlerini kimin okuduğu ve kendi sahnelerini kimin izlediği ile ilgili net bir bilgi elde edemez. Yapılandırma ve yapılandırılmışın içerisinde hareket eden özne kendi kendisini tasarlar ve bu öznenin özerkliği belirleyici yapıların anonim durumu içerisinde kendi kendisini çözüme uğratır. Söz konusu bu yapılar özneyi ifade ederek tasarlar. Utz (2002: 171-172) da etkileşim içerisinde bulunan partnerlerle ilgili daha az bilgiye sahip olduğunda anonim bir durumun ortaya çıktığı görüşündedir. Buna bağlı olarak da özdeşleşme (Alm. Identifizierbarkeit) bireylerin kendi olaylarının kendilerine bağlanıp bağlanmadığı ya da onaylamanın mümkün olup olmadığıyla ilgilidir. Sanal alan içerisinde çoklu kullanıcıların olduğu mekâna girildiğinde diğer oyuncular anonim olur. Bu durumda özdeşleştirme sınırlandırılarak verilir. Böylece olayın hangi oyun figüründen kaynaklandığı görülebilir ama takma adlar belirli bir kişiyle bağlantılı değildir. Anonim

olan her zaman cesaretlendirmeye ve normlara eksik olarak ynelir. Anonim olma grup yelerini belirli kořullar altında daha da bilinlendirir ve bylece normlara daha fazla ynelir. Anonim olma grupların homojenleřmesini deęerlendirir ve bu durumda sanal topluluklar giderek daha fazla zdeřleřir.

BÖLÜM 2: DİJİTAL VE SANAL OLGULAR TEMELİNDEKİ SİMÜLASYONUN EDEBİYAT BİLİM ALANINDA ORTAYA ÇIKARDIĞI YENİ DÖNÜŞÜMLER

2.1 Bilgisayar ve İnternet Gibi Yeni Medyaların Yazı ve Yazınsallık Temelinde Geçirdiği Dönüşümler

Yazı yazma tekniklerinin geçmişten günümüze kadar geçirmiş olduğu tekniğe dayalı dönüşüm evreleri bilgisayar ve yazı yani yazınsal olan arasında kurulan ilişkinin temelinde bulunur. Birbirlerine anlatmak istediklerini sözlü olarak aktaran insanoğlu daha sonra düşündüğünü uygun bir alfabeyle yazıya dökmeye başlar ve yazma eylemi burada el yazısıyla gerçekleşir. 1450 yılında modern matbaacılığın öncüsü olarak kabul edilen Johannes Gutenberg'in (1398-1468) matbaayı icat etmesinden sonra ise el yazısı baskı tekniklerine aktarılır. Yazının gelişimi ile ilgili bu devrimsel gelişmelerden yıllar sonra da kitap çağının son bulduğu, bilgisayar ve internet gibi yeni medya çağının yani dijital çağın başladığı bildirilir. Böylece metinlerin yazılması ve çoğaltılması bilgisayar ve internet sayesinde dijital ve sanal olarak gerçekleşmeye başlar. Diğer makine ve medyalarla karşılaştırıldığında yazı ve yazınsal olanla sıkı bir ilişki kuran, yazı yazma ve metin makinesi (Alm. Textmaschine) yani edebi makine (Alm. literarische Maschine) olarak ele alınan bilgisayarın yazınsal olanla ilişkisinin ortaya çıkartılabilmesi için öncelikle yazıyla nasıl bir ilişki kurduğunun açıklanması gerekir. Bu bağlamda bilgisayarın yazı ve yazınsal olanla kurduğu ilişki aynı temelde oluşturulan beş aşamalı bir dönüşümden kaynaklanır. Böyle bir dönüşümün birinci aşaması bilgisayarın basit bir yazı yazma ve hesaplama makinesi olarak ortaya çıkmasından kaynaklanır. Bilgisayar ikinci aşamada dijital yazı, metin ve eser temelinde oluşturulan ve buna bağlı olarak da yazılabilen ve okunabilen makine ve medya olarak ortaya çıkar. Basılı geleneksel basılı metnin soyut dönüşümü olarak ele alınan ve ağa bağlı bilgisayar temelinde çevrimiçi olarak oluşturulan dijital yazı, metin ve eser de üçüncü aşamada ortaya çıkar. Dördüncü aşamada da üçüncü aşamada ortaya çıkan dijital yazı, metin ve eser temelinde oluşturulan metin parçalarının birbirlerine linklerle bağlanmasıyla oluşturulan hipermetin (Alm. Hypertext) ve edebi biçimi hiperkurgu (Alm. Hyperfiktion) söz konusudur. Beşinci yani sonuncu aşamada ise sanal metin ve eser oluşturulur. Bu beş farklı dönüşüm aşaması aynı zamanda bilgisayar sanatının (Alm. Computerkunst) ağ sanatına (Alm. Netzkunst) doğru evrildiğini de işaret eder.

İlk olarak basit bir yazı yazma ve hesaplama makinesi olarak görülen bilgisayar metin üretme, işleme ve baskı konusunda kullanıcıya oldukça fazla kolaylık sağlar. Bilgisayar yazı yazma ve hesaplama makinesi olarak ilk aşamada analog özellik taşıdığı için çevrimdışı metinler üretir ve hesaplamalar yapar. Bilgisayarın yazı ve yazınsal olanla kurduğu ilişkinin ikinci aşaması ise hesaplama ve yazı yazma temeli üzerine inşa edilen sembolik makine olarak bilgisayarın programlanabilir bir makine ve medya olmasından kaynaklanır. Bu durumda bilgisayar hesaplamayı ve yazmayı temel alarak gelişme gösterir ve bu şekilde oluşturulan bilgisayar diğer makine ve medyalarla karşılaştırıldığında ilk örnek olarak gösterilebilir. Bilgisayar bu noktada diğer makineler gibi teknik bazı parçalardan yani donanımdan oluşmasının yanı sıra yazılım olarak adlandırılan programlardan da oluşur. Dolayısıyla yapay zekâ temelinde yapay bir dille yazılan ve bu dile göre okunan dijital metin yani bilgisayar programı yazma ve hesaplama işlemleriyle yakın bir ilişki kurar. Program metni olarak ele alınan dijital metin bilgisayar ekranında görünen imgelerin arka planında hareketli bir şekilde işlev gören bir metindir. Bu durumda her zaman yazılabilen ve okunabilen dijital metin yani program metni bilgisayarın hem oluşum hem de gelişim aşamasının temelinde bulunur. Bu aşamada dijital metin bilgisayar teknolojilerini temel alan neredeyse bütün teknik gelişmelere yön verecek durumdadır. Program metnini edebi metin ve eser çerçevesinde inceleyen Schäfer (2013: 485) edebiyatın yeni medya içerisinde dijitalleşen ve sanallaşan yeni biçimi olarak da ortaya çıkan dijital metni birbiriyle ilişkili iki düzlemde oluşan bir bütün olarak görür. Bu düzlemlerden biri biçimsel olarak betimleyici bir düzlemdir, diğeri ise performansa dayalı bir düzlemdir. Dijital metin olarak ele alınan program metni eserin çizgisel olarak kayıt edilen biçimsel anlatımına hizmet eder. Buraya aynı zamanda arayüz ve alıcının etkileşimsel olarak ele alınması da dâhil edilir. Akış içerisinde oldukça yetkin bir şekilde işlev gören program kodu ise performans düzleminde hesaplama evresi olarak teknik bir şekilde uygulanır. Bu aşamada gerçekleştirilmek istenen asıl hedef görüntüdeki duyuşsal olarak algılanabilen sahnelemeyi ön plana çıkartmaktır. Programın açık olarak belirlenebilmesi ve alıcının davranışının belirlenemez olması gibi durumların birlikte oynadığı oyun, zamanı temel alan bir değişken metin düzenlemesi oluşturur. Edebi metin ve eser bu durumda programın direktifleriyle hareket eden dinamik bir hareket merkezi olur. Bu durumun ortaya çıkmasını sağlayan şey ise metin ve eserin bilgisayarda sıraya göre oluşturulmasıdır. Bu aşamada program sürekli olarak etki etmez aksine sadece uygulanır çünkü program düzleminde açık ve uygulamaya dayanan emirleri

gerçekleştiren çerçeve yani toplu yazılar yapılandırılır ama bu emirler kullanıcı yüzeyinde grafiksel ve ikonik olarak görünür. Zamanı temel alan ve göstergenin geçmiş görüntüsünün programlanabilen performansı metin medyası (Alm. Textmedium) ve eser medyasının (Alm. Werkmedium) işlevini üstlenir. Burada açık bir nesne olarak görülen eser, kod ve anlatım arasında ortaya çıkan aşamalardan kaynaklanan bir ilişki olarak ele alınır.

Bilgisayarın yazıyla ve yazınsal olanla kurduğu ilişkilerin üçüncü aşaması ise çevrimiçi ortamda teknik olarak yazılan dijital metindir. Dijital metin burada basın yayın kültürü içerisinde oluşturulan geleneksel basılı metnin soyut dönüşümü olarak açıklanır. Aynı zamanda bilgisayar ekranının ön tarafında dinamik olarak işlev görür. Böylece dijital metnin bu aşamasının oluşturulmasına aracılık eden program metni bilgisayar ekranının arka planına geçer ama program metni istenildiğinde bilgisayar ekranında tekrardan doğrudan görüntülenebilecek durumdadır. Bu durumda geleneksel basılı metnin haricinde metin tarafından üretilen bir metin söz konusudur yani metni üreten tekrardan metnin kendisi olur.

Dijital metinden farklı olarak ele alınan dijital olarak kaydedilen metin ise basın yayın medyasına ait geleneksel basılı metnin farklı şekillerde bilgisayar ekranında görüntülenmesiyle oluşturulur. Böyle bir durum da somut olarak kayıt edilen geleneksel basılı metnin haricinde metinler aracılığıyla metinlerin kayıt edilmesi olarak açıklanır yani metni kayıt eden araç tekrardan metnin kendisidir. Burada edebi metin ve eserler bilgisayar ekranında ya da başka bir görüntü şeklinde gösterilebilir yani aslında bunlar uygun bir şekilde formatlanmış birer veri olarak ortaya çıkar. Örneğin bu şekilde oluşturulan edebi metin ve eserler platformdan bağımsız taşınabilir belge formatı (PDF) içerisine aktarılabilir. Bunların dijital metin ve eser olarak kaydedilmesi ise Open Library, Google Books, Europeana gibi internet portallarıyla gerçekleştirilir. Bu metin ve eserler okunmaları için tablet bilgisayarlara, elektronik kitap okuyucuları gibi taşınabilir medya oynatıcılarına ve akıllı telefonlara da yüklenebilir. Bunlar kiralanmak ve ödünç alınmak istendiğinde ise EPUB ve PDF gibi elektronik kitap formatlarına kaydedilebilir. Bu metin ve eserler geleneksel basın yayın organlarının elektronik olarak yayınlanmasının sonucu olarak World Wide Web içerisinde de temsil edilir.

Program metni olarak tanımlanan dijital metnin birinci aşamasına, geleneksel basılı metnin soyut dönüşümü olarak görülen dijital metnin ikinci aşamasına ve geleneksel basılı metnin dijital olarak kaydedilmesiyle ortaya çıkan metne göre oluşturulan yeni yazı

ve buna bağılı olarak da yeni edebiyat biçiminden bahsedildiğinde basılı kitabın sonunun geldiği yani Gomez'in (2008) de belirttiği gibi basının öldüğü (İng. Print is dead) açıkça ilan edilir. Bu nedenle artık kâğıt üzerindeki gibi yaratıcı evrelerin değil de bilgisayar ve internet gibi yeni medyaların yaratıcı evrelerinin sonucu olarak ele alınan dijital metnin birinci aşaması, dijital metnin ikinci aşaması ve dijital olarak kaydedilen metin birbirine bağılı olarak dönüşüm geçirir. Bu durumda Ernst'e (2015: 5) göre sadece metnin maddesi ya da biçimi tüketilmekle kalmaz aynı zamanda metnin üretimi de tüketilir. Dijital ortamlarda açık ve evrelerden oluşan bir metin ve eser üretimi söz konusu olduğu için içerisinde sürekli genişleme ve değişimin olduğu metin ve eser kapatılamaz çünkü yeni metin olarak da görülen dijital metin ve eser her zaman oluşturulmak istenen projenin herhangi bir yerine kolaylıkla eklenebilecek durumdadır. Dijital metin tamamen iletişimsel hizmetler üstlenen internet hizmetlerinin de ortaya çıkmasına imkân sağlar çünkü genellikle sözü edilen bu hizmetler dijital metin temelinde oluşturulur. Dijital metinlerle oluşturulan böyle bir sınırlandırma sayesinde internet kullanıcısı her zaman yazmaya ve okumaya devam eder. Dijital metinler World Wide Web içerisindeki yazma projelerini, elektronik posta yoluyla üzerinde çalışılan gezgin metinleri, edebi haber gruplarında gönderilen, yorumlanan, değiştirilen ve yazılmaya devam edilen metinleri, edebi elektronik postlarda düzenlenen projeleri ve çoklu kullanıcı alanlarını (MUDs) ortaya çıkartır.

Dijital metinlerin bu şekilde üretilmesi aynı zamanda bu metinlerin yönetilmesinde ve yayınlanmasında yeni araçların kullanıldığını da gösterir. Bu noktada dijital metinlerin çevrimdışı ve çevrimiçi olarak yayınlanmasına ve bunların internet sayesinde dünya çapında dağıtılmasına imkân sağlayan dijital dönüşüm (Alm. digitale Wende) metin ve eser yayınlamakta kullanılan araçların tamamını soyutlaştırır. Bu nedenle dijital dönüşümün ortaya çıkardığı akışkan kültürün (Alm. verflüssigte Kultur) metin ve eser yayınlama biçimi hiçbir şekilde el yazısı, matbaa ve yayınevi ile fiziksel gerçeklik, mekân, zaman ve beden bağlamında somut olarak sınırlandırılmaz çünkü sözü edilen kültür içerisinde bütün bu araçların dijitalleştirilmesi yani akışkanlaştırılması söz konusudur (Ernst, 2013: 3). Akışkan kültürün dijital ortamında metin ve eserlerin dijitalleştirilmesi metinlerle ve eserlerle ilgilenme tekniği olarak görülen dijital edebiyatı (Alm. digitale Literatur/digitale Poesie) da beraberinde getirir. Bu durumda yukarıda bahsedilen dijital metnin program metni olarak görülen birinci aşaması, geleneksel basılı metnin dönüşümü olarak görülen ikinci aşaması ve dijital olarak kaydedilen metin

yakından incelendiğinde dijital edebiyat sadece metin olarak görülen kitaptan (Alm. Buchtext) değil de metinsel verilerden (Alm. Textdaten) de oluşur (Schneider ve Schöch, 2014: 7).

Edebi metinlerin ve eserlerin dijital olarak yayınlanmasında yani dijital edebiyatın ortaya çıkmasında aktif rol üstlenen öğeler ise metin (kod/yüzeydeki metin), yazar ve okur üçlüsü, medyalararasılık (Alm. Intermedialität), etkileşim, işbirliği, ağa bağlı olmak ve sahneleme (Alm. Inszenierung) anlamına da gelen düzenlemedir. İnternetin yeni edebiyat biçimi olan dijital edebiyat içerisinde metin, yazar ve okurun geleneksel rolleri yeni bir dönüşüm geçirir. Böylece dijital edebiyat bağlamında ele alınan ve metinlerin bilgisayarda üretilmesiyle ilişkilendirilen etkileşimsellik metinlerin yapılandırılmasına ve algılanmasına yazar olarak görülen alıcının yani herkes olabilen yeni okurun da katılabileceğini açıkça gösterir çünkü dijital edebiyat içerisinde etkileşim olasılığı ve etkileşimin kurgusu önemli bir özellik olarak görülür. İşbirliğiyle oluşturulan dijital edebiyat içerisinde yazma projeleri hiçbir şekilde yazarı açıkça işaret etmez çünkü okurların her biri birlikte yazma ve farklı bir şekilde ifade etme konusunda oldukça ısrarcı bir tutum sergiler. Yeni yazarlar ise hem profesyonel olanlardan hem de profesyonel olmayanlardan oluşur. Bunlar edebiyat bilimciler, web-tasarımcıları, reklam metni yazarları, kültür bilimciler, öğretmenler, gazeteciler, sanatçılar vb. gibi her tür yeni rolü üstlenebilir (Hartling, 2002: 1-13). İşbirliğiyle oluşturulan bu projelere üç farklı biçimde katılım sağlanır. Bu biçimlerden biri olan insan faktörü kapsamlı metne katkısının olacağını bilincindedir ve burada bilinçli olarak sağlanan bir katılım söz konusudur. Katılımın ikinci biçimi de metin parçalarıyla sağlanır ve bu durum metnin tamamı için geçerli olan işlev, işlem, pozisyon ve anlam detaylı bir şekilde ele alınmadan gerçekleşir. Aynı zamanda burada katkıda bulunan katılımcının durumu da gösterilir. Bu metinlerin tamamen başka ortamlarda ele alınması durumunda ise metinlerin diğer edebi metinlerin birleşenleri olduğu bilinmez. Burada da bilinçli katılımın aksine farkında olmadan gerçekleşen bir katılım sağlanır. Bu bağlamda işbirliğiyle oluşturulan metinler Barbara Campbell'in "1001 Nights Cast" (2005-2008), Alvar Freude ve Dragon Espenschied'in "Assoziationsblaster" (1999), Mark H. Hansen ve Ben Rubin'in "Listening Post" (2003), Noah Wardrip Fruin'in "Impermanence Agent" (1999), Jeff Knowlton, Naomi Spellman ve Jeremy Hight'in "Right as Rain" (2002) ve son olarak da Kate Pullingers'in "The Breathing Wall" (2004) adlı eserlerdir. Ayrıca bu eserlere Judd Morrissey ve Mark Jeffery'nin "The Last Performance" (2007) ve "The Precession" (2009), Stephanie

Strickland, Cynthra Lawson Jaramillo ve Paul Ryan'nın "Slippingglimpse" (2006) adlı çalışmaları da eklenebilir. İşbirliği konusunda "The Readers Project" (2009) adlı yazılım sistemi de oldukça yararlı görülür (Schäfer, 2013: 493-495). Medyalararasılık da dijital edebiyat içerisinde geleneksel medyalar arasındaki birliği ve metnin hareketli imge ve seslerle yok edildiğini işaret eder. Aynı zamanda burada medyalararasılık kavramıyla geleneksel bir kavram olarak görülen çoklu medya kastedilmez ama dijital edebi metinlerin yazılması, okunması, yayınlanması ve aktarılması temelinde dijital makine ve medyanın çoklu özelliği ön plana çıkar. Sahneleme ise dijital edebiyatta metin içerisinde algılamaya bağlı performansın programlanması olayıdır. Böylece ağa özgü metin kendi içerisine animasyon ve ses formatlarını uygulayabilen program kodunun yerleştirilmesine izin verir ve buna bağlı olarak metin ve grafik, imge ve ses arasındaki geleneksel ayrımları dijital edebiyat içerisindeki etkileşim ve sahnelemeyle ortadan kaldırır. Bu birleşenlerin nasıl davranması gerektiği ise yönlendirmelerle gerçekleştirilir (Hartling, 2002: 1-13). Bu şekilde oluşturulan dijital edebiyatın üretici öncüleri ise 20. yüzyılda Dadaizm akımı içerisinde yazılan kader şiirleridir (Alm. Zufallsgedicht). Raymond Queneau, Halo Calvino gibi öncülerin kurduğu "Oulipo" adlı grubun ortaya çıkarttığı olasılığa göre temellendirilen edebiyattır (Alm. potentielle Literatur). Daha sonra öncülüğünü Jackson Maclow'un üstlendiği algoritmik yazı biçimleri de dijital edebiyatın üretici öncüleri arasında yer alır. Max Bense etrafında toplanan Stuttgartlılar Grubu (Alm. Stuttgarter Gruppe/Schule) içerisinde de Theo Lutz adlı bilişimci "Stochastischen Texte" (1959) adlı şiirini bilgisayarda üretir ve bu şiir bilgisayar tarafından üretilen ilk şiir olarak görülür. ALAMO adıyla kurulan Fransız Sanatçılar Birliği içerisinde de Paul Braffort, Jacques Roubaud, Jean-Pierre Balpe gibi isimler dijital edebiyatı temsil eden öncülerdendir. Bu birliğin içerisinde özellikle de Nanni Balestrini ve Emmett Williams gerçekleştirdikleri edebi deneyler için bilgisayarı kullanır. Bir başka kişi ile etkileşimsel olarak gerçekleştirilen sohbeti simüle eden bir yapay zekâ programı olan "Chatterbots", etkileşimli kurgu olarak tanımlanan "Textadventures" adlı oyunlar ve oyuncuların rol yapmayla ilgilendikleri metni temel alan çevrimiçi oyunlar da (MUDs) dijital edebiyatın üretici öncülerinden sayılabilir. Detaylandırılmış dilbilgisi dönüşümü ya da Markow-Algoritmaları ile çalışan ve bilgisayar tarafından desteklenen edebi üretim makinelerinin öncüleri ise Racter (1984), CAP (1988) ve POE (1990) adlı makinelerdir. Jim Carpenter'ın "Erica T. Carter Project" (2003) adlı metin üreticisi, Nick Montfort'un sade bir şekilde evre evre üretilen "Tarako Gorge" (2009) adlı şiiri ve Scott Rettberg'in hem

üretici hem de deęişken olan “After Parthenope” (2011) adlı kurgusu da dijital edebiyatı ağ edebiyatı alanına doęru kaydırır. Çünkü burada bahsedilen üretici ve birleřtirici öęeler ağ edebiyatı projelerini içine alır (Schäfer, 2013: 488-489).

Aęa baęlı bilgisayar bir tarafta program metni olarak ele alınan dijital metin temelinde oluşturulan ve geleneksel basılı metnin soyut dönüşümü olarak görülen dijital metni çevrimiçi olarak üretir, dięer tarafta da farklı dijital metin parçalarının linkler yardımıyla birbirleriyle ağ kurması interneti yani World Wide Web’i üretir. Böylece dijital metin hem bilgisayarları aęa baęlar hem de aęın kendisini oluşturur. Bu durumda bilgisayar ve internet gibi yeni medyaların yazıyla kurmuş olduęu ilişki biraz daha fazla gelişir. Bilgisayarın yazı ve yazınsal olanla kurduęu ilişkinin dördüncü aşaması böyle bir temel üzerine inşa edilerek oluşturulur ve çevrimiçi ortamda teknik olarak kaleme alınan dijital metinlerin yani metin parçalarının dięer metin parçalarına linklerle baęlanarak bir ağ kurması söz konusudur. Burada oluşturulan metin ve eser biçimleri de yukarıda bahsedilen dijital metinlerin temelinde oluşturulur ama bu yazının dięer dijital metin ve eser biçimlerinden tek farkı metin parçalarının linklerle birbirine baęlanarak büyük bir eser oluşturabilmesidir. Ortaya çıkan bu büyük eser ise aęa baęlı olan bilgisayar aracılıęıyla tüm dünyaya yayılır ve evrenselleşir. Bu durumda ağ ile yazılan metin ve eser bireysel bilgisayarda çevrimdişı ve çevrimiçi olarak oluşturulan dijital metin ve eser biçiminin bir üst seviyesine yükselir. Bilgisayarın yazıyla kurduęu ilişkinin bu aşamasında dijital metni ve eseri temel alan gelişme internet olarak gösterildięi için internete baęlı bilgisayarda sonsuz sayıda birbirine açılan pencereler metinlerden oluşur. Daha önce yukarıda da açıklanan metinlerin metinleri üretmesi durumu, metinlerin ürettięi metinlerin tekrardan bir metin üretmesi durumunu ortaya çıkartır. Metinlerin ve buna baęlı olarak da anlamların dięer metinlerle ve anlamlarla kurduęu ilişkiler ise ortaya sonsuz büyüklükte bir ağ çıkartır. Bu durumda Kurd Laßwitz’in “The Universal Library” (1904) ve Jorge Luis Borges’in “The Library of Babel” (1941) adlı hikâyelerinde işaret ettikleri sonsuz kütüphane ütopyasına, Ted Nelson’un “Xanadu” (1960) adlı projesinin işaret ettięi sonsuz ansiklopedi ütopyasına ve sonsuz kitap ütopyasına kapı aralanmış olur. Böylece metin medyası ve eser medyası birbirleriyle evrensel olarak yeni baęlantılar kurar. İnternet kullanıcısı bilgisayar faresine her tıkladıęında sonsuz kitap gibi ekranda beliren dünyanın sayfalarını yazarak ve okuyarak kendi metnini oluşturur. Bunun temelinde ise bilgisayarın hem çoklu makine ve medya işlevi üstlenmesi hem de medyalararasılık bulunur ve bu sayede söz konusu sonsuz kitap okunabilir, yazılabilir,

izlenebilir ve dinlenebilir. Dijital metin evreleri basılı kitabın sonunu bildirdiği için sonsuz kitap basılı kitabın bir metaforu olarak ele alınabilir.

Hiperlinklerin (Alm. Hyperlink) programlanmasıyla, farklı mekânlarda bulunan bilgileri birbirine bağlayan bir kavram olan hipermetin de yukarıda bahsedilen temel üzerine kurulur. Uzun süre sadece bir düşünce olarak kalan hipermetin 80’li yıllarda farklı dönüşümler geçirerek ortaya çıkar. Böylece sanal kaydetme kartı yani hiperkart (İng. Hypercard) (Alm. virtuelle Registerkarte) olarak adlandırılan yazar sistemi 1987 yılından itibaren Apple tarafından bütün Macintosh bilgisayarlarla birlikte ücretsiz olarak dağıtılır. Sanal kaydetme kartı yani hiperkart olarak bilinen “Stapel” üretilir ve bunlar hiperlinklerin aracılığıyla birbirine bağlanır. Bilgisayar teknolojileriyle ilgilenen yazarlar çoklu çizgisel (Alm. multilinear) hikâyelerini hiperkart üzerinde geliştirmeye başlar. Birkaç yayınevi ise bunların ikinci basımını yayınlama cesaretini gösterir çünkü bunları ikinci kez yayınlanmak oldukça zordur. Böylece Voyager’ın “Expanded Book” adlı dizisi 1992 yılında ve William Gibson’ın “Neuromancer” üçlemesi de 1984 yılında yayınlanır. Gibson’ın metinleri hipermetin olarak en küçük sayfaya kadar bölünür. Bu eserlerde bütün kelimelerin tamamen indekslenmesi gibi ek bir yol bulma (navigasyon) okura metin içerisinde rota belirleme ve belirli kavramlara göre arama yapma imkânı verir. Hipermedya (Alm. Hypermedia) temelinde gerçekleşen dönüşüm eserlerin elektronik olarak ikincisinin yayınlanmasında hayal kırıklığına uğrar ama hiperkart programıyla daha fazlası yapılabilir. Örneğin çeşitli medyal resim ve film formatları not gibi ciltlenebilir ve sayısız hipermedya projeleri oluşturulabilir. Bu durumda programların yaratıcı potansiyellerinin oldukça büyük olduğu göze çarpar. Amerikalı yazar Michael Joyce ise 80’li yıllarda metin parçalarının ağa bağlı yazılması ya da okunması ile ilgili düşünceler öne sürmüştür. Manipüle etme, öteleme, seçme ve rastgele bağlama elektronik metin işleme ile uğraşan yazara yeni deneyimler sunar. Yazar ise böyle bir olayı gerçekleştirmenin okurun da hakkı olduğu düşüncesindedir. Bu nedenle Joyce “Storyspace” adlı bir yazılımın geliştirilmesine yardımcı olur ve burada okura yazarın sahip olduğu gibi bir özgürlük tanınır. Joyce’un “Afternoon, a story” adlı hiperkurgusu da böyle bir yazılım ile üretilir. Bu eser aynı zamanda dijital edebiyatın klasiği olarak görülür. Ama okur bu eserin oluşturulmasında karar verme sürecine katılmasına rağmen birlikte yazma evresine katılamamıştır. Bu durumda ne “Storyspace” ne de World Wide Web’in geliştirilmiş işaretleme dili okura geniş bir oyun alanı sunmamıştır ve bu olay Joyce’un projenin başında hedeflediği gibi gerçekleşmemiştir. İşaretleme dilinin (HTML)

ve World Wide Web mimarisinin kurucularından olan Tim Berners-Lee ise özgür bir sistem oluşturmayı amaçlar ve bu durumda okur doğrudan tepki gösterir, yorum yapar ve metinler üzerinde diğer okurlarla birlikte çalışır (Suter, 2018: 1-3).

Hipermetin ile aynı temelde oluşturulan ve hipermetnin edebi biçimi olan hiperkurgu da geçmişte kaleme alınan edebi türlerle önemli bağlantılar kurmuş ve öncüleri de bunlar arasından belirlenmiştir. 18. yüzyılda Laurence Sterne'nin kaleme aldığı "Tristram Shandy Beyefendi'nin Hayatı ve Görüşleri" (1759) adlı eserde anlatıcı bir üslup kullanılır ve böyle bir üslup metnin içerisindeki arasözlerden ve hipermetin ile ilgili yansımalarından kaynaklanır. Bu yansımalar eser içerisinde gösterilirken bölümler bilinçli olarak yanlış numaralandırılmış, sayfaların bazıları boş bırakılmış bazıları da mürekkeple karartılmıştır. 19. yüzyılda E.T.A Hoffmann tarafından kaleme alınan "Kedi Murr'un Hayat Görüşleri" (1819) adlı eserde de iç içe geçmiş iki anlatı oluşturulmuştur. Bu duruma neden olan şey ise kitabın basımı sırasında ortaya çıkan bir hatadır. 20. yüzyılda Ford Madox, Virginia Woolf ve James Joyce gibi önemli modern yazarlar da bilinç akışı tekniklerini ve edebi yansımaları kullanmışlardır. Yazarlar burada geleneksel anlatım biçimini kesintiye uğratmayı amaçlamaktadır. Michael Joyce'un "Afternoon" (1994), Stuart Maulthrop'un "Victory Garden" (1991) ve Shelley Jackson'un "Patchwork Girl" (1995) adlı hipermetin anlatıları da diğer edebi öncüler arasındaki yerini alır. Bu öncülerden en yenisi ise Julio Cortázar ve Jorge Luis Borges'tir (Bolter, 1997: 45-46). Hipermetin ve edebi biçimi olan hiperkurgu ile gelişme gösteren etkileşimsel edebiyat (Alm. interaktive Literatur) biçimlerinin son yıllardaki öncüleri ise Susanne Berkenheger'in "Zeit für die Bombe" (1997) ve Judd Morrissey'in "The New's Daughter" (2000) adlı hipermetin anlatılarıdır. Michael Mateas ve Andrew Stern'in birlikte oluşturdukları "Façade" (2005) adlı etkileşimsel tek perdelik dram da öncüler arasındaki yerini alır. Ruie Torres'in "Le Rabot poète" (2005) ve "Amor de clarice" (2005), John Cayley'in ise "riverland" (2002) ve "translation" (2004) adlı çalışmaları ise etkileşimsel lirige örnek olarak gösterilmektedir. Jason Nelson'un "Game, Game, Game and Again Game" (2007), "I made this. You play this. We are Enemies" (2008), "Birds Still Warm From Flying" (2011) adlı şiirleri ve Sandy Baldwin'in "New Word Order: Basra" (2006) adlı şiirleri de etkileşimsel olarak oluşturulan eserler arasında yer alır (Schäfer, 2013: 489).

Metin ve eserlerin geçirmiş olduğu yukarıda detaylı bir şekilde açıklanan bütün bu dönüşümlere paralel olarak ortaya çıkan beşinci aşamadaki metin ve eser biçimi ise sanal

metin ve eserdir. Metnin ve eserin sanal hali bilgisayarın yazıyla kurduđu ilişkinin beşinci aşamasında yer alır. Bu bağlamda çalışmanın birinci bölümünde ayrıntılı bir şekilde incelenmiş olan bilgisayar ve internet gibi yeni medyalar sayesinde ortaya çıkan gerçekliđin, mekânın, zamanın, bedeninin ve kimliđin sanallaşan durumlarının metinlerle deneyimlenmesini sağlayan sanal metin ve eser ele alınır. Sanal olanı, metni temel alan imgelerle deneyimlemek olarak açıklanabilen sanal metin kullanıcının fiziksel dünyada somut olarak deneyimlediđi şeyin sanal alanda metinler yardımıyla soyut olarak deneyimlenmesine aracılık eden temel bir unsurdur. Bu durumda sanal alanda bir şeylerin metinlerle deneyimlenebilmesi kendisini edebiyat olarak gösteren sanal dünyayı oluşturur ve edebiyatın yeni biçimi sanal olarak ortaya çıkar. Basılı metin ve eserin iki boyutlu dünyasından farklı olarak ortaya çıkan böyle bir edebiyat biçimi, içerisine üç boyutlu olarak girilebilen sanal alan yani sanal gerçeklikle oluşturulur. Bu bağlamda kullanıcıların her biri deneyimlenebilen sanal gerçeklikle yani giyilebilen sanal teknolojiyle ya da imgeyi temel alan metinlerle kendi sanal anlatısını etkileşimsel olarak oluşturur. Kullanıcının kendisinin sanal alan içerisinde deneyimlediđi şeyler aynı zamanda kullanıcının kendisinin sanal hikâyesi, sanal romanı, sanal şiiri, sanal dramı vb. gibi sanal bir anlatı ürünü olur. Dijital çağda edebiyatın laboratuvarı olarak görülen bilgisayar ve internet gibi yeni medyalar ürettiđi sanal alan ve sanal gerçekliğe paralel olarak edebi kurgunun da deneyimlenebileceđini gösterir. Böylece sanal alan yani sanal gerçeklikle birlikte oluşturulan edebi kurgunun içerisine doğrudan girilebilir. Bu şekilde ortaya çıkan bir kurguyla açıklanan edebiyatın yeni türü bilgisayar ve internet gibi yeni medyalar tarafından üretilen etkileşimselliđe dayanan kurgu temelinde oluşturulur. Böyle bir kurgu içerisinde kullanıcı metni temel alan imgelerle farklı gerçeklikleri deneyimleyebilir, farklı mekânları eş zamanlı olarak ziyaret edebilir ve farklı bedenlerle farklı kimlikler üretebilir. Bu durumda yeni okur olarak görülen kullanıcı metinlerle basamak basamak kurgulanan evrenin bir parçası olur ve bu evrende edebi bir figür olarak yeni roller üstlenir. Böyle bir edebi figür varlığını kanıtlayamadıđı için tamamen gerçekdışı saf bir kurgu olarak da görülmez. Burada hem varlıđı hem de yokluđu belirsiz kalan edebi bir figür söz konusudur. Dolayısıyla yeni okur olarak görülen kullanıcı yani yeni edebi figür kurgunun kurgusunun kurgusu (Alm. Fiktion der Fiktion der Fiktion) olarak adlandırılan, dijital ve sanal olgular yardımıyla donatılan edebi evren içerisinde ontolojik ikili karşıtlıkların tamamının birbirine karıştıđını rahatlıkla deneyimleyebilecek durumdadır. Gerçekmiş gibi kurgulanan ama ne gerçek ne de kurgu olan aksine tamamen

bunların karışımından oluşan yeni edebi bir evren söz konusudur. Böylece fiziksel dünyadaki her şeyin orijinali ve kökeni edebiyat olarak görülen yazınsal evrenle gerçekleşmektedir ve gerçekleşmeye de devam etmektedir. Bu durumun sonucu olarak da edebiyat bir tarafta evren olur, diğer tarafta bu evren edebiyat üretmeye başlar ve başka bir tarafta da basın yayın medyasının geleneksel edebiyatı söz konusu bu evren içerisine sıkıştırılır.

İmgeyi temel alan sanal metinlerle deneyimlenebilen etkileşimsel edebi kurguya örnek gösterilecek çalışmalar da Camille Utterback ve Romy Archituv'un "Text Rain" (1999), Noah Wardrip-Fruin'nin "Screen" (2002) ve John Cayley'in "Lens" (2006) adlı eserleridir. Kullanıcının mekânsal koordinatları ve fiziksel olarak yer edinmesi bulunduğu yerle ilişkilendirilen jeo-medya ile belirlenir. Bu bağlamda "Literarische Map-Mashups" örnek olarak gösterilebilir. J.R. Carpenter'in Google haritasını kullandığı "In Absentia" (2008) adlı eserin arayüzünde mahallenin önceki nüfusunu hatırlatan kısa metinler bulunur. Google haritasının kullanıldığı diğer çalışmalar ise Christoph Benda'nın "Senghor on the Rocks" (2008) ve Charles Cumming'in "The 21 Steps" (2008) adlı eserleridir. Bunların yanı sıra kullanıcının bulunduğu yerde ortaya çıkan anlatılar da vardır. Herhangi bir fiziksel mekânda oynanan oyunlar bu tarz anlatılara örnek olarak gösterilir. Yerel medya ile çalışan bu eserlerin anlatıcı örneği ya da edebi konusu ise seyahat, macera ve cinayet hikâyelerinden kaynaklanır. Bu durumda edebiyat jeo-medya ile tekrardan mekânlaştırılır. Bunlar gerçek ve anlatılan mekân arasındaki ilişkiyi alıcının bedensel hareketlerinin birlikte gerçekleştirdiği oyun gibi görülür. Hikâye ise mekândaki kurmaca figürlerle gerçekleşir ve anlatılır. Jean-Pierre Balpe'nin "Fictions d'Issy" (2005), Kinifeandfork'un kırsal bölgedeki bireysel anlatıları çeşitli mobil teknolojilerle ürettiği "Hundekopf" (2005), Stefan Schemat'ın gerçek mekânları anlatıcı alana entegre ettiği "Wasser" (2004), Blast Theory'nin önceden programlanmış oyunun canlı performanslarla birleştirdiği "Uncle Roy All Around You" (2003) gibi eserler de ağ edebiyatının bu türüne örnek olarak gösterilebilir.

Bilgisayar ve internet gibi yeni medyalar yukarıda ele alınan aşamalarla da açıklandığı gibi dijital ve sanal ortamda ürettiği dil, yazı, metin ve eser ile edebi bir duruş sergilemeye başlar. Aynı zamanda farklı şekillerde kurulan yeni edebiyat biçimlerini içine alan dijital edebiyatı da ortaya çıkartır. Bu bağlamda kendisini tek bir kılıf içerisinde göstermeyen dijital edebiyat öncelikle dijitalleşen, sanallaşan, dinamikleşen, akışkanlaşan, parçalanan ve çözülen durumlar çerçevesinde ele alınır ve buna bağlı olarak da gelişmekte olan

bilgisayar ve internet gibi yeni medya teknolojileriyle her geçen gün biraz daha fazla deęişim gösterir ve özgürleşir. Bu durumda öncelikle dilin dijitalleşmesi ve sanallaşması yazının dijitalleşmesine ve sanallaşmasına, yazının dijitalleşmesi ve sanallaşması metnin ve eserin dijitalleşmesine ve sanallaşmasına neden olur. Aynı zamanda bunların tamamı da edebiyatın dijitalleşmesine ve sanallaşmasına imkân sağlar. Dijitalleşen ve sanallaşan edebiyat içerisinde anlatıların ve kurguların etkileşime dayalı olarak dijitalleşmesi ve sanallaşması söz konusudur.

Edebiyat bilim içerisinde ortaya çıkan bu tür yeni dönüşümler edebiyatın yeni biçimi olarak ele alınan dijital edebiyatın tablonun en üst noktasına yerleştirilmesini sağlar. Daha sonra dijital edebiyat ağdaki edebiyat (Alm. Literatur im Netz) ve ağ edebiyatı (Alm. Netzliteratur) olarak ikiye ayrılır. Ağdaki edebiyat elektronik mekândaki edebiyat (Alm. Literatur im elektronischen Raum) olarak adlandırılır. Ağ edebiyatı ise elektronik edebiyat (Alm. elektronische Literatur) ya da ergodik edebiyat (İng. ergodic literature) olarak isimlendirilir (Schäfer, 2013: 481). Geleneksel edebiyat biçimini gösteren ağdaki edebiyat içerisinde internet sınırsız yayın ve dağıtım medyası olarak hizmet eder. Burada tamamıyla basılı yayın için yazılan daha doğrusu basılı edebiyattan miras kalan geleneksel basılı metinler söz konusudur ama burada internet hiçbir şekilde metnin yaratıldığı bir evre olarak kullanılmaz. Ağdaki edebiyatın mekânları ise metin derlemelerinden, yazarların ana sayfalarından ve edebiyat dergilerinden oluşur. Edebiyatın yeni biçimini gösteren ağ edebiyatı da bilgisayar ve internet gibi yeni medyaların iletişimsel, sosyal ve teknik imkânlarının kullanılması anlamına gelir. Bilgisayarın yazılımı ve donanımı gibi ağa özgü olan teknikler ve internetle kurulan iletişimler metin üretimi sırasında yeni yazım biçimleri olarak kullanılır (Hartling, 2002: 1-13). Bu bağlamda internet yani World Wide Web dijital metin üretimi ve elektronik arşiv konusunda küresel eser medyası (Alm. Werkmedium) olarak işlev görür (Schäfer, 2013: 481). Ağ edebiyatı internet sayesinde işbirliğine dayanan bir yazarlık tarafından oluşturulur. Ağ edebiyatının ağırlık merkezinin bilgisayar olduğu tarafta ise etkileşimsellik, medyalararasılık ve sahneleme yani düzenleme vardır (Hartling, 2002: 1-13). Bu bağlamda bilgisayarı temel alan medyalardaki eser ise metin medyası ve eser medyası olarak işlev görür. Aktör ağ kuramı temelinde de incelenen ağ edebiyatı insana ait olan ve insana ait olmayan aktörlerden oluşur. İnsana ait olan aktörler metni üreten, dağıtan, algılayan, programcı ve tasarımcıdır. İnsana ait olmayan aktörler ise programlanabilen makine ve arayüz olarak ele alınan bilgisayardır (Schäfer, 2013: 481).

Ağ edebiyatının türleri ise hipermetin, hipermedya, hiperkurgu yani hipermetin kurgu, çoklu medyaya dayanan edebiyat ve bilgisayar tarafından üretilen edebiyattan oluşur. Mekânı ise elektronik postlardan yani edebi haber gruplarından, edebi elektronik posta listelerinden ve çoklu kullanıcı mekânlarından (MUDs) oluşur (Hartling, 2002: 2).

1990'lı yılların paradigması olarak görülen yeni edebiyat biçimi dijital edebiyatın, ağdaki edebiyatın ve ağ edebiyatının yanında internet edebiyatı (Alm. Internet-Literatur), etkileşimsel edebiyat, sanal edebiyat, hiperkurgu edebiyatı ve kurgulararası edebiyat olarak da adlandırılır ve ayrıca elektronik olarak ağa bağlanan iletişim evreleri de bu kavramlarla karakterize edilir. Bu nedenle elektronik ağ olarak adlandırılan internetteki yani World Wide Web'teki yeni edebiyat biçimi yukarıda da gösterildiği gibi oldukça çeşitlidir. Bu ağlar yeni edebiyat biçimi için dijital bir arşiv olarak kullanılır. Edebi biçimleri geliştirmeye devam eden ağ estetik ya da edebi niteliklerin de geliştirilmesine imkân sağlar. Ağların arşiv işlevini üstlenmesiyle birlikte edebi eserler medya bağlantılarından ağa bağlı medyalara aktarılır. Elektronik ağ içerisindeki edebi metin ve eserler her geçen gün biraz daha fazla genişler, edebi biçimler dijitalleşir, dinamik olarak işlenir ve bu biçimlere dünyanın her yerinden erişilir. Bu gelişme ortaklaşa olarak geliştirilen yazma projelerinden ve otomatik olarak işleyen edebiyat programlarına kadar geçerli olan alanı içine alır. Ağ edebiyatı hem araştırma ya da deneme alanı olarak kullanılır hem de insan yaratıcılığının makineleştirilmiş tarafı için kullanılır. İnsanın yaratıcı gücü sayesinde kendiliğinden ortaya çıkan edebiyatın aksine ağ edebiyatı bilgileri teknik ve medyalaştırılmış makineye dayalı olarak üretir ve düzenler. Ağ edebiyatının gelişimi edebi programın yazar ve kullanıcı ile kurduğu etkileşim içerisinde gerçekleşir. Deneysel olarak bütün imkânları deneyen edebi iletişim biçimleri ağda gerçekleşen diğer iletişim biçimleri için test alanı oluşturur. Söz konusu bu imkânlar çoklu medya tekniğini temel alan sosyal ağlardan kaynaklanır. Ağ edebiyatı insan ve program arasında kurulan etkileşim derecesine göre sistematik olarak ayrıştırılır. Böyle bir ayrışım hipermedya, hipermetin ve hiperkurgu üçlüsünden, edebiyat portallarından, işbirliğine dayanan birlikte yazma projelerinden ve otomatik metin üretiminden kaynaklanır. Bu gelişmelerin sonuçları ise çizgisel yazmanın ve okumanın sınırlarının aşılması, yazar ve okur rollerinin karşılıklı olarak yeni dönüşümler geçirmesi, edebi kurgunun ve sanal gerçeklik arasındaki sınırın etkileşimle aşılması ve metnin biricik yaratıcısını, anlamını sabitliğini, bütünlüğünü ve çizgisel akışını kaybetmesidir.

Bilgisayar ve internet gibi yeni medyaların yazı ve yazınsal olanla yani edebiyatla kurduğu ve yukarıda detaylı bir şekilde açıklanan bütün bu dönüşümler geleneksel anlatım içerisinde yeni dönüşümlere de yol açar ve bu durumda anlatımın yeni medyası bilgisayar ve internet olur. Bu gelişmeyle birlikte ortadan kalkan fiziksel dünya ufkunun yerini anlatım ufku almış olur. Anlatım burada farklı maddeler tarafından depolandığı için kendi içerisinde parçalanır, birden fazla katmandan oluşur ve yan yana sıralanır. Çok katmanlılık burada kaybolup gitmez aksine birbirine dönüştürülür, çevrilir ve kopya edilir. Bu durumda anlamın sınırları ve depolama medyasının tabusu ortadan kaldırılarak esaslı bir anlam bütünlüğü sağlanır. Anlamın da parçalanmışlığından çözülmesiyle anlam alanlarının ve sembolik biçimlerin çokluğu da ortadan kaldırılır. Aslında bütün bunlar bertaraf edilmek yerine ortak bir düzleme yükseltilir. Buna bağlı olarak bilginin bütünlüğü anlam ile ölçülerek gerçekleşmesi gerektiği için içerisinde bulunduğumuz çağ anlamın parçalanmışlığından yakını ve anlamı acı çekerek deneyimler. Anlam kırılmalarını, uyumsuzluklarını ve genel geçerliğini işlemeye yardımcı olan bilgisayar ve internet ise bu durumda yeni kırılmalara ve buna bağlı olarak da yeni başlangıçlara imkân sağlamaya devam eder (Winkler, 1997: 61). Geleneksel anlam stratejilerini derinden etkileyen bilgisayar ve internet gibi yeni medyalar zaman ve mekân arasındaki diyalektiği, anlam hiyerarşisini ve metinlerle oluşturulan yüzeyleri çözüme uğratar. Çizgisel olmayan metin evreni mekân ve zaman çerçevesinde ele alınan tekli anlatımı çok yönlü olarak gerçekleştirilen bir anlatım yumağına dönüştürür. Böylece açık ve merkezinden edilen anlatım biçimleri ortaya çıkar. Anlam üretimi ise duyudan tasarım aşamasına geçer ve tasarlama da arada bulunmalardan, hibrit durumlardan ve evrelerden oluşur (Mittag, 2000: 225-227). Dijital ve sanal anlatım teknolojilerini kullanan bilgisayar ve internet gibi yeni medyalar anlatım ve anlamla ilgili ifade edilen kırılmalara, parçalanmalara ve çözümlere dayanarak aslında postyapısalcılığın yorum stratejilerini üst bir noktaya taşır. Bu durumda bilgisayar ve internet ile oluşturulan edebiyat da kendine özgü bir yapı sökümü (Alm. Dekonstruktion) benimsemiş olur (Schmundt, 1996: 45).

Bilgisayar ve internet gibi yeni medyaların yazı ve yazınsal olanla kurduğu ilişkilerin sonucu olarak ortaya çıkan şey donanım haricinde bilgisayar gibi bir makine ve medyayı yapılandırmanın metin olması, metnin tekrardan metin tarafından üretilmesi, kaydedilmesi, ağ ile birbirine bağlanması ve fiziksel olan her şeyin sanal alan ve sanal gerçeklik içerisinde deneyimlenebilmesine imkân sağlayan şeyin metin olmasıdır. Yazıyı yazıyla, metni metinle ve eseri de eserle oluşturmak demek edebiyatı edebiyat ile (Alm.

Literaturliteratur) oluşturmak anlamına gelir. Bütün bu durumların sürekli olarak tekrardan kendisini işaret etmesi yani temsil etmesi, hiçlik olması ya da içerisinde boşaltılması dijital ve sanal ile işbirliği yapan simülasyonu kapsayan bir edebiyat bilim içerisindeki yeni dönüşümler olarak ortaya çıkar. Bu tür yeni dönüşümlerin temelini oluşturan düşünce ise postyapısalcı edebiyat kuramlarından hareket etmektedir.

2.2 Hipermetin Edebiyatının Postyapısalcı Edebiyat Kuramları Temelinde İncelenmesi

Bilgisayar ve internet gibi yeni medyaların edebiyat alanında ortaya çıkardığı yeni dönüşümler postyapısalcı edebiyat kuramlarından ilham alır. Yeni medya teknolojilerinin yapılandırılmasında belirleyici rol oynayan postyapısalcı edebiyat kuramları metin tarafından desteklenen bir laboratuvar içerisinde hem kendi kendilerini somutlaştırır hem de kendilerine özgü bir deney alanı oluşturur. Böyle bir alan ilk olarak postmodern edebi eserlerin basılı biçimlerinde sınırlı olarak ortaya çıkar. Sonrasında ise bilgisayar ve internet gibi yeni medya teknolojilerinin postyapısalcı edebiyat kuramlarıyla ilişkilendirilme olasılığı ortaya çıkar. Böylece hipermetin ve hiperkurgu ortamı postyapısalcı edebiyat kuramları için deney alanı olarak işlev görmeye başlar. Bu iki alanın birbirine her geçen gün biraz daha yaklaşmasını sağlayan temel düşünce ise yazının yani metnin ötesinde bir dünyanın kabul edilmemesinden kaynaklanır. Bu bağlamda teknik olarak kurulan bir zeminde kendisine destekçi bulabilen postyapısalcı edebiyat kuramları yazarın, okurun, metnin ve kurgunun üzerinde yoğunlaşarak edebiyatın da teknik olarak deneyimlenebileceğinin işaretini verir. Postyapısalcı kuramcılar tarafından öne sürülen merkezinden edilmiş ve sürekliliği olmayan metin, yazarın ölümü ve okurun özgürleşmesi, kurgunun katmerlenerek sanallaşması gibi durumları elektronik teknolojiye bağlayan şey ise hipermetindir ve bunların hepsi hipermetin içerisinde tamamen görünür durumdadır. Bu çerçevede görüşlerine yer verilen postyapısalcı edebiyat kuramcıları ise metnin yapısını örümcek ağına benzeten ve yazarın öldüğünü okurun ise özgürleştiğini bildiren Roland Barthes'tır. Bütün olarak ele alınan geleneksel basılı metnin parçalandığını gösteren bir yapı söküm stratejisini geliştiren, nihai anlamın belirlenemeyeceğini öteleme ve iz kavramlarıyla açıklayan ve kitabın sonunu işaret eden bir anti-kitap kaleme alan Jacques Derrida'dır. Metinlerarası ilişki ile ilgili görüşler ortaya koyan Julia Kristeva'dır. Botanik alanından uyarladığı köksap ile

ilgili felsefi görüşler ortaya koyan, sabit mekân ve düz mekân arasında ayırım yapan ve kendilerine has bir hipermetin stratejisi geliştiren Gilles Deleuze ve Félix Guattari'dir.

2.2.1 Örümcek Ağı Olarak Görülen Metin Yazarının Ölümü ve Okurunun Özgürleşmesi Bağlamında Yayıncının Özgürleşmesi

Postyapısalcı edebiyat kuramcıları içerisinde yazarın öldüğünü göstermeye çalışan Roland Barthes (2006b: 57-61) ilk olarak kendi kendine egemen olabilen yazar örneğini ele alır. Bu yazar edebiyat tarihi kitaplarında, yazar biyografilerinde, dergi röportajlarında ve kendi bilincinde kendi kendisine egemendir ama bu yazar yazısının günlük biçiminde eş zamanlı olarak kaleme almaya başladığında birey ve eser ortadan kalkmaya başlar. Bu durumda ele alınan edebiyat imgesi yazar, birey, hikâye, tutku ve ilgi üzerinde zorba bir tutum sergiler. Eserin yazarın başarısızlığı olarak görülmesine yönelik bir eleştiri de bu noktada ortaya çıkar. Bu tür bir başarısızlık bağlamında eser cinnet ve kötü alışkanlık olarak ele alınır. Eserin hikâyesi de her zaman bunlarla araştırılır. Kurgunun açık haliyle kendi kendisine konuşma olarak ortaya çıkan bu eser her zaman bir bireyin yani yazarın sesinden kaynaklanır. Bu durumda kendi kendisine egemen olan yazarın imparatorluğu yazarın kendi kendine konuşmaya başlamasıyla yıkılır ve yazar tam da bu noktada bocalamaya başlar. Barthes burada egemen yazarın karşısına çıkardığı yazarı modern edebiyatın Fransız öcülerinden seçer çünkü yazarın makamı ilk olarak modern edebiyat içerisinde kaleme alınan eserlerle ve dilbilim ile sarsılmaya başladığı düşünülür. Yazarın kendisine has bütünlüğü bu noktada parçalanmaya başlar. İfadenin ise bütün bir çerçevede boş bir evre olduğu gösterilir. Bu evre konuşmacının sözü edilen bu çerçeveyi bireylerle doldurmasına gerek duymadan işlev görür. Yazar dilsel açıdan yazar olarak görülmez. Burada söz konusu olan şey aslında “ben” gibi hiç kimsenin söyleyenden başka biri olmamasıdır. Dil bir özneyi tanır ama bireyi tanımaz. Bu özne ifadenin dışında tanımlandığında boştur ama dili elde tutmakta yani türetmekte de oldukça yeterlidir. Barthes egemen yazarın karşısına çıkartılan bu yazarın durumunu yazarın uzaklaşmasıyla ilişkilendirir ve bu uzaklaşmayı tarihsel bir olgu olarak görür. Burada örnek olarak Bertolt Brecht'in eserlerinin çoğunda benimsediği bir teknik olan yabancılaştırma (Alm. *Verfremdung*) gösterilir ve burada yazar edebi sahnenin sonunda bir figür gibi küçülür. Yazarın bu şekilde uzaklaştırılması demek yazma eyleminin sonlandırıldığı anlamına gelmez. Modern metni temelden dönüştüren şey yazarın uzaklaşması olarak görülür. Sonuçlandığı şekilde bitirilen ve okunan modern metnin her düzleminde yazarın

bütünlüğü biraz daha eksilir. Egemen konumda olan yazar her zaman kitabın geçmişi olarak görülmesine rağmen modern metnin uzaklaşan ya da yabancılaşan yazarı eş zamanlı olarak eylemde bulunur ve böylece yazar ve metin öncesi ve sonrası olarak ayrılan aynı çizgi üzerinde görülür. Kitabı besleyen ve kitaptan önce var olan egemen yazar düşünür, acı çeker ve yaşar. Yazar burada önceki yaşadıklarını anlatır. Modern metnin yazarı ise metinle eş zamanlı olarak ortaya çıkar ve hiçbir zaman yazmanın üzerinde bir konumda bulunamaz. Modern yazarın eylemi bu noktada sadece kitap ortaya çıkartan bir özne ile sınırlandırılmaz. İfadeden başka bir zamanı temel almayan modern metin burada ve şimdiki zaman (Alm. Hier und Jetzt) içerisinde sonsuza kadar yazılır. Bu durumda yazmak kaydetmek, anlamak, anlatmak ya da resmetmek olarak adlandırılmaz. Egemen yazarı mezara koyan modern yazar öncülerinin coşkuyla ele aldığı bakış açılarına dayanarak bir şeyleri düşünmek ve hissetmek için kaleme alır. Eksiklikten bir erdem yaratmayı başaran modern yazarın sınırsız bir şekilde biçim üzerinde çalışması gerekir ama böyle bir biçim seslerin her birinden ayrılır, yazma eylemini dil ve kendisi haricinde köken ya da başka bir şeye sahip olmayan alan olarak görür. Bu durumda sorgulanmaya başlanan asıl mesele köken olur.

Yukarıda egemen yazardan modern edebiyatın yazarına geçiş evresini ele alarak egemen yazarı evre evre öldürmeyi amaçlayan Barthes (2006a: 30) egemen yazarın okuru ile ilgili açıklamalarda da bulunur. Metnin okuma-metni olarak adlandırılmasına rağmen yüzyıllardan beri okura değil de yazara öncelik verilmesi gibi çelişkili bir durum üzerinde de düşünmeye başlar. Yazarın eserini neden yazdığını, hangi eğilimlere yönelik olarak yazdığını, hangi zorluklar ve engellemelere rağmen yazdığını açıklamaya çalışan edebiyat bilimsel kuramların çoğunun da egemen yazara öncelik verenler arasında yer aldığını belirtir. Bu bağlamda metnin çıkış noktasına yani birey ya da hikâyeye büyük bir öncelik verilir. Egemen yazarın metninin mekânı da aynen bu şekilde öncelikli olarak değerlendirilir. Böyle bir mekânda gerçekleşen ve gezintiye çıkan şey ise okumadır. Egemen yazar burada eserin sonsuz sahibi olarak görülürken okur da sadece bir şeylerden yararlanan kişi olarak görülür. Bu durumun asıl nedeni egemen yazarın okura göre daha fazla yetkiye sahip olmasıdır. Egemen yazar okuru eserdeki belirli yani doğru ya da gerçek anlamı kabul etmeye zorlar. Burada retorik tarafından üstlenilen kurallar akılcı bir model olarak görülen tümünden gelime dayandırılır. Bu durumda okuma eser içerisindeki bölümlerle yönlendirilir. Barthes doğru anlama, yanlışlığa ya da tutarsızlığa yönelik

olarak yapılan eleştirinin de buradan kaynaklandığını düşünür çünkü eleştiri bağlamında yazarın ne söylemek istediği bulunmaya çalışılırken okurun ne anladığı ile ilgilenilmez. Barthes (2006b: 61-62) egemen yazar tarafından kaleme alınan metnin temeli olmayan, birbirleriyle uyum içerisinde bulunmayan ama birbirleriyle karşı karşıya da gelmeyen çok çeşitli yazı biçiminin yer aldığı çok boyutlu mekândan oluşan metin tarafından dönüşüm geçirdiğine değinir. Ortaya çıkan böyle bir metin binlerce merkezden oluşan alıntılarının bir ağı olarak ele alınır. Bu yazar egemen yazarın aksine hiçbir zaman kökeni olan bir şeyi taklit etmez. Bu noktada yazarın elinde bulundurduğu tek güç yazma biçimlerini karıştırmak ve bunları karşılıklı olarak çelişkiye düşürmektir ama yazar bu çelişkilerden birini bile desteklemez ve yazar sadece kendisini ifade etmek ister. Bu durumda yazarın izlerini düzenleyen şeyin içerisinde yazarın tutkusu, doğrulaması, duygusu ya da etkisi yoktur. Yazar yazısını güçlü bir sözlük içerisinde yapılan seçimlerle oluşturur. Burada hiçbir durgunluğu tanımayan yazma eylemi içerisinde hayat sadece kitabı taklit eder. Bu kitabın kendisi ise göstergelerden oluşan bir doku yani sonsuza kadar birbirini öteleyen kayıp bir taklit olarak ele alınır. Bu durumda yazarın uzaklaştığı bir metnin deşifre edilmeye çalışılmasının yersiz olduğu düşünülür. Metnin arkasında bulunan yazarın keşfedilmesinde yani yazarın bulunabilmesinde ise metin kolaylıkla açıklanabilir. Böylece daha sonra gelenekselleşerek tahtından edilecek olan eleştirmen de zafer kazanmış olur. Yazarın uzaklaştığı metinde ise eleştirmen bocalamaya başlar çünkü sürekli olarak çözümlenip düzeltilmediği yazma eyleminde hiçbir şey deşifre edilemez. Yapı bağlantı noktalarının ve basamaklarının tamamında takip edilir ve çözülür ama burada herhangi bir içeriğin varlığından söz edilemez. Mekânların içerisinde geçilerek gerçekleşen yazma eylemi sırasında bir taraftan girilip diğer taraftan çıkılmaz. Bu aşamada yazma sadece anlamı ortadan kaldırmak için anlamı devam ettirir. Böylece anlam da sistematik olarak serbest bırakılmış olur. Bu noktada ele alınan edebiyat da metne ve metin olarak dünyaya bir gizem vermeye çalışmaz aksine sürekli olarak en sonda bulunan anlamı işaret etmeye çalışır. Serbestçe gerçekleşen böyle bir uğraşı karşıt ve devrimsel olarak adlandırılır. Anlamı sabitlemekten kaçınmak Tanrı'nın, temel olanın, aklın, bilimin ve kanunun reddedilmesiyle aynı anlamda ele alınır.

Barthes (2006a: 30-31) egemen yazarın kaleme aldığı metnin yukarıdaki gibi parçalanarak sınırlandırıcı ilkelerinden yani kendi değerlerinden ayrılması durumunu, okumanın metinle birlikte yazılan şeye dönüşmesi durumu ile ilişkilendirir. Bu şekilde oluşturulan metin içerisinde ileriye doğru hareket etmek oldukça zordur çünkü ortaya

çıkartılan metin tahrip edici bir güce ve baştan çıkartıcı bir enerjiye sahiptir. Metnin okunabilirliğine etki eden akılcı mantık da burada sembolik mantıkla birbirine karışır. Bahsedilen bu mantık ise egemen metnin yazarın metnindeki gibi tümünden gelimden değil de çağrışımsal olandan kaynaklanır. Bu durumda somut metne, başka düşüncelere, imgelere ve anlamlara çağrışımında bulunulur. Burada sadece metin olan metinden bahsedilmesine rağmen aslında ortada bir metin yoktur çünkü metnin metne çağrışımında bulunmuş olması yani anlama eklemelerin yapılması ve metnin oluşumuna sözlük ya da dilbilgisinin önderlik etmemesi ortaya temsil edilemeyecek bir boşluk çıkarır. Bu şekildeki eklemelerden oluşan metnin mekânı ise tasarlanarak oluşturulur. Barthes bu noktada ne okurun yeniden yapılandırıldığını ne de okurun yazarı yeniden yapılandığı kanısındadır. Birey aşırı biçimlerden türeyen okuma bağlamında metinden etkilenen çağrışımlar hiçbir zaman kurala aykırı değildir. Çağrışımlar her zaman basmakalıpların belirli bir kodunda, dilinde ve listesinde kolaylıkla elde edilebilir. Düşünülebilen en öznel okumalar yazardan kaynaklanmayan belirli kurallara göre işleyen bir oyun olarak görülür. Bu bağlamda metnin kapalılığının açılması ve okumaların sisteminin düzenlenmesi serbest bir yorum yapılacağını da gizlice göstermiş olur. Bu nedenle okumanın nesnel ya da öznel doğrusu olmaz. Burada sadece oyuna dayalı bir doğru ya da gerçekten bahsedilebilir. Parçalanma değil de ortadan kaybolma olarak ele alınan oyun içerisinde gerçekleştirilen okuma dillerin ve metin göstergelerinin çağrışımı anlamına gelir. Çağrışıma göre ilerleme kaydeden diller ise yanardöner bir derinliğe sahip olur.

Okumayı yazmaya göre üstün gören Barthes (2006b: 62-63) okuma eyleminde bulunan köken ve sesin yazma eyleminin asıl mekânında olmadığını belirtir. Bu bağlamda okura ayrıcalık vermesini sağlayan durum ise metnin çok çeşitli ve birkaç kültürden kaynaklanan yazı biçimlerinden oluşmasıdır. Bu yazı biçimleri daha sonra birbirleriyle bir diyaloga, parodiye ve çarpışmaya girer. Bu durumda göz önünde bulundurulması gereken önemli bir husus da sözü edilen bu çeşitliliğin toplandığı bir mekânın olmamasıdır. Bu mekânın yokluğu mekânların çeşitliliğini ürettiği için mekân artık yazar olarak değil de okur olarak ele alınır. Okur olarak görülen mekâna, yazılan yazıdan kaynaklanan alıntılar kaydedilir. Bu alıntılardan bir tanesi bile kaybolmaz. Bu durumda metnin bütünlüğü kökünde değil de belirli bir mekânda aranmaya başlar ama bu belirli mekân bireysel değildir. Okur burada hikâyesi, biyografisi ve psikolojisi olmayan biri olarak ele alınır. Okur tek bir alan içerisinde bütün izleri bir araya getirmeye çalışır. Bu izlerin tamamından da yazılan şey ortaya çıkar. Bu bağlamda yazarın hakkını savunan

geleneksel eleştirinin yerini okurun hakkını savunmaya başlayan yeni eleştiri alır. Okurun güçlendirilmesiyle birlikte bir tarafa itilen, görmezden gelinen, yayılan ya da yok olan şeyin de güçlendiği düşünülür. Okurun geleceği yazmaya devredilerek yazmanın mitosunu dönüştürülür. Bu durumda Barthes okurun doğumunun yazarın ölümüyle gerçekleştiğini düşünür.

Sadece yazar ve okuru ele almayan aynı zamanda metnin oluşum şekline de değinen Barthes (2010: 80) metni örümcek ağı (Alm. Gewebe) olarak adlandırır. Bu bağlamda bitmiş bir ürün ya da örtü olarak görülen geleneksel basılı metnin arkasında her zaman saklı tutulan bir anlam ve gerçek bulunur. Örümcek ağı olarak ele alınan metin örneğinde ise üretici bir durum ortaya çıkar ve birbirleriyle bağlantı kurarak oluşan böyle bir metin kendi kendisini üretmeye ve düzenlemeye başlar. Sonrasında ise metinlerin ağı içerisine dâhil olarak kaybolur gider. Bu aşamada çözüme uğrayan özne de ağın yapılandırıcı salgısı içerisine dâhil olan örümceğe benzer. Bu nedenle Barthes oluşturduğu metin kuramını örümcek ağı olarak adlandırır.

Postyapısalcı edebiyat kuramcıları arasında örümcek ağı gibi örülen metnin yazarının öldüğünü ve okurunun da özgürleştiğini bildiren ve okumanın yazmadan üstün olduğunu ifade eden Barthes'ın düşüncelerinden yola çıkan Wirth (2001: 55-56) ise dijital çağın yazınında yayıncının doğduğunu haber verir. Metnin örümcek ağı gibi örülerek oluşturulduğuna ve sonrasında da kendi kendisini işlemeye devam ettiğine değinen Wirth bu şekilde oluşturulan metni ağ ve ağın yapılandırıcı sürekliliği içerisinde ele alır. Bu bağlamda oluşum evresinin sürekliliği tarafından desteklenen bir program içerisinde bireyi aşan bağlantıların ağı linklerle oluşturulur ve bir örümcek ağı gibi çözülen özne ise bu ağın yani metnin içerisinde kaybolur. Burada ele alınan örümcek ağı metaforu World Wide Web içerisinde yazmak ve okumak programı olarak görülür. Bu durum sadece ağdaki yazarlık ile ilgili yapılan tartışmaları ortaya çıkartmakla kalmaz yazarın ölümüne (Alm. Der Tod des Autors) de neden olur. Yazarın ölümü bir şeylerin anlatıldığı ve özetlendiği söyleme dayalı bir çerçeve içerisinde gerçekleşir. Yazarın bu şekilde gerçekleşen metaforik ölümü okurun doğumu (Alm. Die Geburt des Lesers) için önkoşul olarak görülür. Bu durumda yazarın bağlam sözü veren işlevi okurun bütünlük sözü veren içgüdüüne dönüşür ve dolayısıyla da yazarın işlevi ortadan kalkar. Bütünlük oluşturmada yetkili olan taraf metnin üretildiği yer olarak bilinen başlangıç noktasından okuma eylemini gösteren hedef noktasına doğru giden bir yolu takip eder. Aslında burada yazarın ölümüne okur değil de yazarın kendisi neden olur. Bu durumda modern yazar

bireyselliğiyle belirlenebilen bir yazar değil de bireyüstü yazma içgüdüsüne sahip olan bir yazar olur. Bu içgüdüyle oluşturulan metin uygulamaya dayalı bir eylem içerisinde ortaya çıkar. Artık üretmenin orijinal eylemi olarak görülmeyen yazma eylemi alıntılanan metin parçalarının bir araya getirilerek yazılmasına dönüşür. Yazarın gücü burada seçilen metin parçalarının ve metnin yapıtaşlarının düzenlenebilen karmaşıklığı içerisinde ortaya çıkar. Bu durumda okuma eyleminin de ortaklaşa gerçekleştirileceği gösterilir, okur bütünlük oluşturan kişi olarak görülür ve bu okur kendisini ileri geri hareket eden bir ortam içerisinde bulur. Bu ortamın bir tarafında bütünlük oluşturma bulunurken diğer tarafında da düzenlenebilen bir karmaşıklık içerisinde ortaya çıkan yazarın gücü bulunur. Yazma eylemini ortaklaşa gerçekleştirmeye başlayan yazarın görevini uygulayabilmesi için okur olması gerekir. Bu durumda Wirth'e göre yazarı ve okuru birbirine bağlayan içgüdü yayıncının (Alm. Die Geburt des Editors) da okur ve yazar olarak görülmesine olanak sağlar. Yayıncı burada yazılanı ilk olarak ötekiyle birlikte okumaya ve yazmaya başlar. Böylece yazara yöneltilen sorular yayıncıya yöneltilir. Edebiyat bilimsel açıdan incelendiğinde yayıncının tekniği mektup-romandan kaynaklanır. Taslak ya da arşiv kurguları olarak ele alınan bu roman türü yayıncının yazar görevini üstlenmesine imkân sağlar. Burada doğal ve orijinal bir üretici olmayan yayıncı sadece eser olarak bir araya getirilmiş materyali yayınlamasının yanı sıra bu esere isim de verir. Yayıncı medya kuramsal açıdan incelendiğinde ise yayıncı hem teknik koşulları uygular hem de yazarın görevini üstlenir. Yayıncı olarak görülen ağ yöneticileri yönettikleri ana sayfada düzeltmeler ve düzenlemeler yapabilir. Bu durumda yayıncı birlikte yazma projesi içerisinde rol üstlenir. Yayıncı burada projeyi başlatma ve sonlandırma yetkisine de sahiptir. Bu aşamada metnin bağlantısı içeriğe dayalı olarak kurulmaz aksine yayıncı burada biçimsel bir çerçeve oluşturur ve linkleri okunan yorumlara yerleştirir. Sonrasında ise metnin her tarafı linklerle kaplanır. Yayıncı bütünlük oluşturan olarak formatlama görevini de üstlenerek belirli yayınlama programlarıyla ilgilenmeye başlar. Kopyalama ve yapıştırma, arama ve yerine koyma görevlerini üstlenen yayınlama programları bireyüstü okuma ve yazma programları olarak ele alınır. Yazar hem okuyan hem de yazan bilgisayar programlarına dâhil edilmez. Program bütünlük sözü veren “ben” (Alm. einheitsstiftendes Ich) olmadan işlev görmesine rağmen programlanmış bütünlüğü oluşturan bir işleve sahip olması durumunda ise yazar programcı olur. Bu durumda hipermetin koşulları altında görev yapan yazar programcı ve yayıncıya dönüşür.

2.2.2 Yapısöküm, Öteleme, İz ve Anti-Kitap Bağlamında Metnin ve Anlamın Parçalanması

Hipermetnin oluşturulmasında önemli bir rol üstlenen postyapısalcı edebiyat kuramcılarında biri olan Jacques Derrida (1974: 43-195) yapısöküm stratejisini geliştirir. Derrida'nın yapısöküm ile vurgulamak istediği asıl düşünce bütünlüğün herhangi bir biçim içerisinde kapatılmasının yani sonlandırılmasının mümkün olmamasıdır. Sınırları ön koşullarla, meta-yorumlarla ve ilavelerle kaplı olan metin dipnotların ve kenar notların başka bir notu işaret ettiği yer olarak ve aslında bir hiçlik ya da boşluk olarak hayal edilir. Bir anda birçok şey söyleyen bu metin söylediği şeyler arasında ayırım yapmaz ve bunlardan herhangi birine de öncelik vermez. Derrida bu durumda bir bütün olarak görülen metnin yapısının parçalanabileceğini, metin parçalarının her birinin birbiriyle eşit olarak ele alınabileceğini, bu parçaların birbirleriyle herhangi bir bağlantı kurarak birbirlerine eklenebileceğini ve buna bağlı olarak da metnin bir bütün olarak kapatılmayacağını göstererek hipermetnin yapılandırılma biçimine dikkat çeker (Kolb, 1993: 334).

Yapısöküm içerisinde metnin kapatılmaması çizgisel yazının ve kitabın sonu anlamına gelir. Kitap biçiminin ani ve büyük bir değişiklikten geçtiğini ifade eden Derrida (1981:3-59) kitabın doğallığının da buna bağlı olarak azaldığına dikkat çeker. Mevcut yazma evresi içerisinde kitap biçiminden bahsedilemeyeceği için kitabın parçalara ayrılması gerekir. Dolayısıyla da bir şeyler parçalanmadan kitabın biçimine dokunmak mümkün olmaz. Derrida bu durumda kitaba kesinlikle dokunulması gerektiği görüşündedir. Kitabı araştırmak ve sorgulamak isteyen kişi ilk sayfalarda dağılma (İng. Dissemination) olarak adlandırılan kavramların sırasını takip eder. Bu konuyla ilgili ortaya çıkan sonuçları değerlendiren Derrida kitabın ölümünün hiçbir şey söylemediği ama konuşmanın ölümünün ve yeni bir dönüşüm geçiren geleneksel yazının söyleyecek çok şeyi olduğu düşüncesindedir (Landow, 1991: 29-30).

Basılı kitabın fiziksel biçiminin okur tarafından görülmesi, hissedilmesi ve ilk sayfadan itibaren geleneksel olarak okunabilmesi kitabın topografyasını gösterir ve Derrida gibi yazarların çoğu da bu durumlara oldukça tepkilidir. Kitabın doğasının bozulabileceğini göstermeyi amaçlayan Derrida "Glas" (1986) adlı bir anti-kitap (İng. Antibook) kaleme alır. Her sayfası iki sütuna bölünen bu kitabın bir tarafında Hegel'den alınan pasajlar yorumlarıyla verilir, diğer tarafında da Fransız roman yazarı Genet ile ilgili yorumlar yapılır. Bu kitapta içerden başlayan paragraflar diğer paragrafları çevreler. Değişen

biçimler ve yazı tipi de Ortaçağ'a ait bir sayfa görüntüsü verir. Burada sütunları içine alan çizgisel bir yazı olmamasına rağmen okurun gözü sayfanın her tarafında bulunan görsel ve sözlü bağlantıları arar. Bu bağlantıların orada olduğu kelime ve cümle parçaları olarak okura gösterilir. Böylece okur Hegel ve Genet arasında gider gelir. İlk sayfanın sağ sütunundaki izole edilmiş pasaj ise hem metinleri gösterir hem de okurun cevabını işaret eder. Metne dayalı bir mekânın sergilendiği Derrida'nın "Glas" adlı anti-kitabında okur metinler arasında yol bulmaya çalışır. Derrida'nın anti-kitabı sahip olduğu özelliklere rağmen topoğrafik olarak tasarlanmıştır ve Derrida burada sadece elektronik medyanın akışkanlığını göstermiş gibi davranır (Bolter, 2009: 115-116).

Elektronik medyanın gerçek akışkanlığı içerisinde yapılandırılabilen şey ise hipermetin ve hiperkurgudur. Derrida'nın anti-kitap örneği basılı medya ortamında gerçekleşirken, basılı kitabın metaforik uzantısı olarak görülen hipermetin ve hiperkurgu ise dijital ortamda gerçekleşir. Burada kitap bir metafor olarak ele alınır çünkü basılı kitaptaki kuralların neredeyse tamamı hipermetin ve hiperkurgu ile devrimsel bir dönüşüm geçirir ve basılı kitaptaki mevcut özelliklerin neredeyse tamamının karşıt durumları hipermetin ve hiperkurgunun özelliğine dönüşmüş durumdadır. Dolayısıyla da hipermetin ve hiperkurgudan oluşan eserleri fiziksel kitap olarak görmek ve değerlendirmek uygun olmaz.

Derrida'nın (1970: 1-13) yapısöküm stratejisi içerisinde kelimenin anlamının belirlenmeye çalışılmasında ve metnin çoklu yorumlarla donatılmasında belirleyici rol üstelenen öteleme (Fr. Différance) ve iz (Alm. Spur) kavramları gerçek anlamı bulmanın imkânsızlığını yani anlamın sürekli olarak ötelendiğini gösterir. Bu durumda metin göstergelerinin sonsuza kadar devam eden akışından, kelimenin ve metnin nihai anlama sahip olamadığından söz edilebilir. Buna bağlı olarak Derrida'nın yapısöküm içerisinde ele aldığı bir başka düşünce ise merkezinden edilmedir. Dili kapsayan bütün yapıların farklı merkezleri gösterdiğini ifade eden Derrida yönün, dengenin ve yapının organize edilemeyeceğini düşünür çünkü yapının organize edilmesini sağlayan ilkeler yapının oynamak istediği serbest oyunu sınırlandırır. Derrida merkezin önemli olduğunu bilmesine rağmen yine de anlamın sabitlenemeyeceği görüşündedir. Merkez tarafından belirlenemeyen şey son olarak gösterileni temsil eder çünkü gösteren burada kendisi olur. Sonuç olarak göstergelerin zinciri gösterilen ve gösteren arasında gerçekleştirilen elemelerle oluşturulur. Böylece merkez de merkezinden edilmiş olur (Modir, Ling ve Sohaimi, 2014: 2-4).

Derrida'nın merkezinden edilme ve buna bağılı olarak da anlamın sabitlenemeyeceğı ile ilgili öne sürdüğü bu düşünce hipermetin ve hiperkurgu içerisinde de somut olarak görülür. Sonsuz bir akış içerisinde yoluna devam eden hipermetin ve hiperkurgunun sabit bir merkeze sahip olmaması merkezinden edilmeyele tehdit edilmesine neden olur. Merkezinden edilen hipermetin ve hiperkurgu ise tek bir anlam ile değıil de çoklu anlamlarla donatılır. Hipermetin ve hiperkurgunun çok sesli bir özelliğıe sahip olması da buradan kaynaklanır.

2.2.3 Metinlerarasılık Bağlamında Üretilen Hiper-Metinlerarasılık

Yapısöküm içerisinde metinlerarası (Alm. Intertextualität) durumların geliştirilmesine katkı sağılayan kuramcılardan biri olan Julia Kristeva metni izlerin ve farklılıkların bağlantısı olarak ele alan Derrida'nın kuramının yanı sıra Michail Bachtin'nin ifade ettiğı monolog ve diyalog arasındaki ayrımı da temel alır. Bachtin'nin diyalog konuşmasında ele aldığı gibi Kristeva da metni dinamik bir bağlam olarak ele alır. Bu durumda metinlerarasılık yazınsal çalışmanın yapılandırılabilceğini gösterir. Metin burada tek bir yazar tarafından değıil de diğere metinler arasındaki etkileşimlerle yapılandırılır. Çok boyutlu bir mekâna dönüşen metin içerisinde çeşitli yazılar bulunur. Orijinal olmayan bu yazıların hiçbirini uyumsuz ve karmaşık değıildir. Anlatıcı konumda bulunan yazara bir anlam yüklemeyen metin farklı yazarlardan alınan farklı seslerin birleşiminden oluşan kültürel metin derlemesi olarak görülür (Modir, Ling ve Sohaimi, 2014: 3).

Kristeva (1978: 15-240) burada yazılı ifadelerin tek çizgiselliğinin yerine farklı gösterge sistemlerinin durumunu değıştirebilen bir alan koyar. Metinlerle gerçekleştirilen sürekliliğın söz konusu olduğı bu alanda her şey metinden kaynaklanır ve metinlerin her biriyle ayrı ayrı ilgilenilir. Metnin var olan başka bir metnin kesişim noktasına dönüşmesi ve metnin anlamının tek bir metin dışında yapılandırılması metinlerarası durumun temelinde bulunur. Var olan metinlerle kurulan metinlerarası ilişkiler metinlerin içerisinde yerleşik halde bulunur. Bu durum hem yorumlamaya hem de bireysel olarak anlam bulmaya bağılıdır. Metinler arasındaki sanal iletişim ve ilişki de bu sayede üretilmiş olur (Krämer, 1997: 99-100).

Burada basılı kitap çerçevesinde ele alınan metinlerarası ilişkiler hipermetin ve hiperkurgu içerisinde metin parçalarına yerleştirilen linklerin kurduğı bağlantılar aracılığıyla açıkça gösterilir. Bu bağlamda ele alınan metinlerarasılık sonsuz bir kütüphane içerisinde bulunan kitaplar arasındaki diyalog olarak tanımlanır. Basılı kitap

kültürünün metinlerarası yapısı yorumcunun belleğinde sanal olarak üretilirken, ağda ortaya çıkan metinlerarasılık görsel olarak üretilir. Burada güncel metin ile hatırlatılan metnin iç içe geçmesi değil de aksine aynı seviyede var olan ve birbirine linklerle bağlanan iki metnin farklı düzlemlere yerleştirilmesi söz konusudur. Bu aşamada linklerin gerçek bir atlayış sergileyebilmesi hiper-metinlerarasılık (Alm. Hyper-Intertextualität) hareketinde metnin metaforu olarak ele alınır ve aktarımlardan oluşan sistem uygulamaya sokulur. Merkezden gerçekleşen bir sıçramayla harekete geçen bu sistem linklerin yapısının merkezkaç etkisi olarak görülür ve linklerden biri aynı metni ya da başka metinleri birden fazla referans noktasına götürür (Wirth, 1997: 324-325). Linkler asıl metni diğer metinlerle birleştirerek asıl metinleri diğer metinlerden temelden ayıran sınırların üstesinden gelir. Böylece belgeler ya da metin parçaları gerçekten birleşmiş olur ve bu durum metin sınırlarının tamamen ortadan kaldırıldığını da açıkça gösterir. Hipermetin ve hiperkurgu sistemleri içerisinde şu ana kadar gizli olan metinlerarası ilişkiler şeffaflaşır ve bunların hepsi linklere aktarılır. Aynı zamanda farklı metinleri çizgisel sıranın tersi yönünde bağlayan yapılar da oluşturulur. Böylece kavramların her birine yeni olarak bakmayı amaçlayan hipermetin ve hiperkurgu sistemleri metinlerarası bir mekân ortaya çıkartır. Metinlerarasılık ise burada somutlaşır, basitleşir, pratik yararı gözetir ve gerçekçi olur (Winkler, 1997: 43-44).

2.2.4 Kökgövde, Sabit Mekân ve Düz Mekân, Birbirine Geçirilen Halkalar Temelinde Oluşturulan Hipermetin

Postyapısalcı edebiyat ve sanat kuramlarında kök-gövde (İng. Rhizom) kavramından sıklıkla bahseden Gilles Deleuze ve Félix Guattari (1987: 3-25) de çalışmalarında hipermetnin gelişimine ışık tutan düşüncelere yer verir. Kök-gövde, köksap ve köke benzeyen dal anlamına gelen Yunanca “Rhizom” kavramı ilk olarak botanik alanında ortaya çıkmıştır. Bu alanda ele alınan kök-gövde, dalları yavaş yavaş ölürken yeni çıkan filizlerinin uçlarından sonsuza kadar büyüyebilir. Ödipus kompleksinden kurtulan makinenin bilinçsizliğini ortaya çıkartan Deleuze ve Guattari de bu kurtuluşun sonucunda elde ettiği çeşitlilik, çizgi, tabaka, doku ve merkezsiz olma gibi kavramlar üzerinde durur. Aslında burada akılcı argümanlar tarafından türetilen yapılara karşı olarak ele alınan asıl kavram kök-gövdedir. Kök-gövde dünyayı ve bilimi düzenleyen ilkelerin oluşturduğu hiyerarşik ağ yapısının karşısında duran bir sistem geliştirir. İçerisinde birbirine benzemeyen herhangi bir çizginin herhangi bir çizgiye bağlandığı bu sistem bir anda

yapılandırılır ve bir anda da çözülür. Bu nedenle de kök-gövde bir bütün olarak ele alınmaz. Merkezden ve denetleyenden yoksun olan bu sistem hiyerarşik, anlamlı ve öznel olanın karşısına öznel olmayana, heterojenliği ve anlamsızlığı koyar. Böylece farklı kurallara göre oluşturulan ve bağlanan ögeler bu durumların içerisinde ortaya çıkar. Bu ögeler arasında kurulan bağların içerisinde bulunan diğer bağlar ortaya çıkartıldığında ise sistemin çoklu özelliğe sahip olduğu görülür. Açık bir sistem olarak ele alınan köksapın büyümesi durdurulamaz çünkü her zaman parçalanmaya ya da dağılmaya eğilimli olan bu sistem anlaşılmasız kırılmalarından oluşur. Bu kırılmaların sonucu olarak ortaya çıkan parçalar ise kendisinin ya da ötekinin çizgisinde yoluna devam eder. Çeşitliliklerin birbirine bağlandığı bu sistem içerisinde bu şekilde merkezinden edilen kök-gövdeler ortaya çıkar ve etrafa yayılır. Bu çeşitlilik başlangıç ve son değil de orta olur. Bu durum sistemin kendisinin devam eden bir oluşum içerisinde olduğunu gösterir ve burada hareketli yönler doğru giden n-boyutlu çizgisel bir çeşitlilik oluşturulur. Sonuç olarak ortaya çıkan üretim şekli ise yeniden üretimden bilinçsizliğe aktarılır.

Deleuze ve Guattari'nin (1987: 12, 19, 26, 36, 103) felsefesinin ana konularından biri olan kök-gövdeyle ilgili açıklanmaya çalışılan bu özellikler daha sonra hipermetin kuramına aktarılır ve bu sayede hipermetin ve kök-gövde arasında önemli bağlantılar kurulur. Bu durumda hipermetnin yapısının canlı olduğunun düşünülmesi, hipermetin içerisinde metinlerin binlerce mekândan oluşması ve bu mekânın yapısının ağaçların yapısına benzetilmesi hipermetnin kök-gövde kavramıyla kurduğu bağlantının temelini oluşturur. Ayrıca hipermetnin topolojik yapısı Deleuze ve Guattari'nin zemin üzerindeki bitki kökleriyle oluşturulan tabaka (Alm. Rhizosphäre) olarak adlandırdığı mekânın yapısını gösterir. Hem söyleme dayalı zamanı hem de söyleme dayalı mekânı sıvılaştıran hipermetin içerisindeki metinlerin sürekli olarak organize edilmesi ve oluşum evresi içerisinde ele alınması seri ve sıralı bir zaman ile belirlenir. Bu durumda hipermetnin elde ettiği anlamı, geldiği kökeni ve hareket ettiği yönü sabit değildir. Kök-gövdedeki gibi hipermetin içerisinde her şeyin hareket halinde olması her şeyin sadece bir kere gerçekleştirileceğini gösterir. Hipermetin de kök-gövde gibi içerisi ve dışı, ön planı ve arka planı, başlangıcı ve sonu olmayan metinlerden oluşan bir mekândır. Hipermetin gerçek metin içerisinde sürekli olarak vurgulanan öklid mekânı ve kronolojik zamanı reddeder. Böylece hipermetin kendisini hem mekânın hem de zamanın sınırlarından azat eder ve sonsuza kadar açık olan bir metin olarak oluşturulur. Hipermetin içerisinde ele alınan parçalanma ve ayrılma devam eden bir hareket ve çözülme içerisinde gösterilir.

Burada baş döndürücü bir etkiye sahip olan hipermetin merkezden merkezi olmayana doğru devam eden bir dolaşım içerisinde bulunduğundan dolayı içerisine sanal bedenlerle dalınan mekânsızlığın derinliklerinde kaybolma hissi de verir. Parçalanma, ayrılma, dağılma, çözülme, tekrardan kurulma, hareket etme, bedenden ve mekândan yoksun olma gibi durumlar içerisinde mekân ve zamanla sınırlandırılan hatırlama da kendi özünden uzaklaşmaya başlar. Bu bağlamda Deleuze ve Guattari'nin kök-gövdesi anti-bellek (Alm. Anti-Gedächtnis) olarak ele alınır. Böylece hipermetin içerisindeki bu durumlar bilinçsizliği de tasarlamış olur. Kök-gövde burada otomatların makine ağı gibi düzenlendiği bilinçsizliğin ürününe dönüşür. Bu şekilde oluşturulan bilinçsizlik filtrelenmiş, parçalanmış ve ayrılmış bedenlerden oluşan şizofren bedenin maddi yapısına benzetilir. Burada yüzeylerin kırılmalara bağlı olarak ortadan kalkması bir bütün olarak ele alınan kelimenin de anlamını kaybetmesine neden olur ve burada önemli olan asıl mesele anlam taşımak değil de etkili, çok biçimli ve yanardöner bir dil ağıyla kurulan bir metin yani hipermetin olmaktır (Berressem, 1996: 110-127).

Kök-gövde ve hipermetin arasında kurulan bu bağlantıların yanı sıra Deleuze ve Guattari'nin (1987: 496, 510, 675-676, 701) düz mekân ve sabit mekân arasında yaptıkları ayırım da oldukça önemlidir. Ayrıca yapılan bu ayırmadan ortaya çıkarttıkları sonuçlar da hiperalanın gelecekteki durumunu gösterir. Bu bağlamda kök-gövdenin ve hipermetnin karmaşık biçimlerden oluşan mekânı çoklu girişlerle oluşturulan fraktal mekân olarak ortaya çıkar. Vektörel, yansıtıcı ve topolojik olan düz mekân da çizginin yapısıyla, kırılma boyutuyla yani fraktal boyutla oluşturulur. Kök-gövde içerisinde düz mekân sabit mekâna, sabit mekân da düz mekâna dönüşebilir. Belirlenebilen sabit boyuta sahip olmayan düz mekânın önceden programlanmış düşünme ve yönlendirme güzergâhı yoktur. Düz mekânın içerisinde geçen ya da içerisine kaydedilen şeye karşı ek bir boyutu da yoktur (Berressem, 1996: 128). Deleuze ve Guattari'nin (1987: 478, 488) düz mekânı karşılıklı ilişkilerin karşısında olmasına rağmen karşıtlık içerisinde var olmayı sürdürür. Düz mekân organize edilen, hiyerarşik ve sabit mekânın tersi yönünde hareket eder. Sınırlandırılabilen mekân olarak görülen sabit mekânda çizgiler ya da yörüngeler noktalara bağlanmaya eğilimlidir. Sabit mekânda bir noktadan diğer bir noktaya gidebilen birey düz mekânda ters yöne doğru gitmeye başlar. Noktaların yörüngelere bağlandığı düz mekân bir gezgin gibi başıboş dolaşmaya başlar ve burada ikamet edilecek herhangi bir yer değil de sadece sınırsızlığın deneyimlenmesi talep edilir. Her geçen gün daha fazla gelişme gösteren sınırsızlık deneyimi sayesinde hipermetne her zaman yeni bir link daha

eklenir. Heterojen, biçimsiz, sabit sınırlardan yoksun ve görselden ziyade dokunsal olan bu linkler nereye istenirse oraya eklenebilir. Hipermetin okuru da bu linklere tıklayarak parçalar elde eder ve bu parçalar yakınlarında bulunan birikintiler tarafından yapılandırılır (Ryan, 2001: 261). Deleuze ve Guattari (1987: 13) yukarıda bahsedilen görüşlere ek olarak kendilerine has bir hipermetin stratejisi de geliştirmiştir. Bu bağlamda fazla sayıda halkaların bir araya gelmesiyle oluşturulan hipermetin içerisinde bu halkalar birbirleriyle rastgele bağlantılar kurar ve buna bağlı olarak okuma da rastgele gerçekleştirilen bir eylem olarak ele alınır. Açık halkalardan oluşan bir takım olarak görülen sistem içerisinde halkaların her biri bir diğerine rastgele geçebilir ve böylece halkaların her biri kendi iklimine, sesine ve yankısına sahip olur (Bolz, 1993a: 204).

2.3 Postyapısalcı Edebiyat ve Medya Kuramları Temelinde Dijital ve Sanal ile İşbirliği Yapan Simülasyonun Edebiyat Bilim ile Kurduğu İlişki

Simülasyon postyapısalcık çerçevesinde açıklanmak istendiğinde beşeri bilimsel yöntemlerin kuramsal yansımaları olarak ele alınmaz. Postyapısalcılık bağlamında ele alınan simülasyon dünya ile ilgili bilginin belirli biçimleriyle ilgilenir. Simülasyonun bu bağlamda ele alınan en etkili tanımı ise gösterge bilimden kaynaklanır. Simülasyonun gösterge bilimsel tanımına göre artık harita, ikiz, ayna ve düşünceden bahsedilemez ve buna bağlı olarak da simülasyon alan, temsili oluşum ve madde olarak görülmez. Orijinal ve gerçeklik olmadan gerçeğin modeller tarafından üretilmesi anlamına gelen simülasyon hipergerçek olarak adlandırılır. Bu bağlamda alan haritadan önce var olamaz ve hayatta da kalmaz. Bu durumda simülasyon alandan önce var olan bir harita ve alanı oluşturan simülasyonların devinimi olarak görülür. Sibernetik alanda ise teknik ve doğa bilimsel standartlara göre özel bir yöntem olarak tasarlanan simülasyon biçimlendirilmiş (Alm. modelliert) sistem üzerinde deneysel veriler elde etmek amacıyla dinamik sistemlerin biçimlendirilmesi olarak tanımlanır. Simülasyonda biçimler (Alm. Modell) incelemede bulunan sistemler tarafından uygulanır ve bu biçimlerden elde edilen veriler simüle edilmiş sistemlere aktarılır. Böylece gerçekliğe aktarılabilen bilgiye erişilmiş olur. Kuklalarla analog olarak gerçekleştirilen araba kazası testi klasik simülasyona örnek olarak gösterilirken uçağın, mürettebatın ve kaza durumlarının bilgisayar sistemlerine aktarılması ve kazanın sanal olarak gerçekleşmesi ise bilgisayar tarafından gerçekleştirilen simülasyona örnek olarak gösterilir (Schwessinger, 2017: 1-2, 10).

Simülasyon bugüne kadar geçirmiş olduğu evrelerin her birinde kendisine alternatif olarak gördüğü farklı kavramlarla birlikte ele alınır. Simülasyon birinci evresinde taklit (Alm. Mimesis), ikinci evresinde üretim (Alm. Produktion), üçüncü evresinde mekanik yeniden üretim (Alm. mechanische Reproduktion) ve dördüncü evresinde ise elektronik yeniden üretime (Alm. elektronische Reproduktion) bağlı olarak dijital ve sanal kavramlarıyla işbirliği yapar. Dijital ve sanal olgulara paralel olarak gelişme gösteren ve dördüncü evrede bulunan simülasyon edebiyat bilim içerisinde dijital dönüşüm olarak adlandırılan köklü bir dönüşüme neden olur. Beşeri ve bilgisayar bilimlerinde popüler olarak kullanılan simülasyon kavramı bu bağlamda siberetik, bilgisayar oyunları ile ilgilenen oyun bilim (Alm. Ludologie) ve postyapısalcı edebiyat ve medya kuramlarından elde edilen sonuçlara göre edebiyat bilim içerisinde bir yer edinir ve bu çerçevede tanımlanır.

Geleneksel basılı metin anlayışının postyapısalcı edebiyat kuramlarının ileri sürdüğü düşünceler ile devrimsel olarak dönüşüm geçirdiği bir önceki bölümde açıkça gösterilmiştir. Postyapısalcı edebiyat kuramları aynı zamanda edebiyat bilimin kendisine ait olandan vazgeçmeye başladığının işaretini de vermektedir. Sahip olduğu doğal ve orijinal olan her şeyden vazgeçmek zorunda kalan edebiyat bilim kendisinde fiziksel dünyadakini yani orijinal ve doğal olanı işaret edebilecek bir temsil bulamaz. Dijital ve sanal ile işbirliği kuran simülasyonun edebiyat bilim ile kurduğu ilişkinin temeli de tam da bu noktada atılır. Fiziksel dünya ile bütün bağlarını koparan edebiyat bilim dijitalleşen ve sanallaşan simülasyon olarak devrimsel bir dönüşüm geçirir.

2.3.1 Roland Barthes'ın Yapıyı Simulakr ile Eşitlemesi

Postyapısalcı edebiyat kuramcısı Roland Barthes (1996: 215-217) yapıyı bir okul ve hareket olarak değil de bir uğraşı (Alm. strukturalistische Tätigkeit) olarak ele alır. Çünkü yapısalcı uğraşı okul ve hareketin aksine bilimsel düşünce ile sınırlandırılacak bir temelden yoksundur. Bu durumda yapısalcılığı yansıtıcı bir dille açıklamaya çalışan Barthes burada yazarın, ressamın ve müzisyenin yapıyı uygulayabilmesini deneyim ile ilişkilendirir. Ortak bir göstergenin egemenliği altında bulunan ve yapısalcı bir insan olarak hem yaratan hem de analiz eden bu kişiler düşünce ve dil ile tanımlamada bulunmaz aksine hayal ve hayali olan ile yapıyı zihinsel olarak nasıl deneyimleyebileceklerini gösterirler. Bu durumda yapısalcılık kendisinden fayda sağlayan herkes için bir uğraşı olarak ele alınır. Uğraşı burada belirli sayıdaki zihinsel

işlemlerin art arda sıralanması anlamına gelir ve yapısalcı uğraşından söz edilebilir. Amacı yansıtıcı ve edebi olmak olan yapısalcı uğraşı nesnelere yeniden yapılandırarak oluşturur. Hangi kuralların işleyeceği de yeniden yapılandırma sırasında ortaya çıkar. Yapı bu aşamada nesnenin amaçlanan ve ilgilenilen bir simülakrı olarak ele alınır çünkü burada bir şeyleri ortaya çıkartan şey maddeden yoksun olarak taklit edilen bir nesnedir. Bu durumda ortaya çıkartılan bu şeyler doğal nesne içerisinde hem görünmez hem de anlaşılmaz olur çünkü bunlar burada fiziksel bir temsile sahip değildir. Yapısalcı insan eline verileni alır, parçalar ve tekrardan bir araya getirir ve bu durum görünürde çok az gerçekleşir.

Barthes (1996: 217-218) yeniden yapılandırma özelliğine sahip olan yapısalcı uğraşının üretkenliğin artmasına da yardımcı olduğunu düşünür ve ona göre yapısalcı uğraşı iki nesne ve iki zaman arasında her zaman yeni bir şey ortaya çıkarttığı için üretkendir. Ortaya çıkartılan bu yeni makul ya da anlaşılır olandan daha yüksek bir değere sahiptir. Bu durumda simulakr nesneye eklenen bir zekâ olarak ele alınır. Antropolojik bir değere sahip böyle bir ek insanın kendisi, tarihi, durumu, özgürlüğü ve doğanın insan ruhuna karşı çıktığı bir çelişki olur. Bu durumda nesneye eklenen zekâ olarak ele alınan simulakr doğadaki maddeden kaynaklanan var olma biçimini fiziksel maddeden uzaklaştırarak kendi üzerine alır. Yapısalcı uğraşı içerisinde gerçekleştirilen bu tarz bir yaratma ya da yansıtma dünyanın orijinale sadık ifadesi olarak ele alınmaz aksine bu durum daha çok dünyanın ilk biçimine benzeyen gerçek bir üretimdir yani simülasyondur. Burada kopyalamak değil de anlaşılır kılmak daha önemlidir. Böylece yapısalcı uğraşının bir şeyleri fiziksel maddeye dayalı taklit etmediği de tekrardan ortaya çıkmış olur.

Barthes'a (1996: 217-220) göre bilimsel yapısalcılık ve sanat özellikle de edebiyat arasında teknik bir ayrım yoktur. Her ikisi de artık fiziksel maddeyi temel almayan simülasyonun egemenliği altındadır. Sanat bu aşamada kopya edilmiş nesnenin doğasıyla değil de insanın yeniden yapılandırarak eklediği şeyle tanımlanır. Burada yaratılan her şeyin varlığını belirleyen tekniktir. Yapısalcı uğraşının amacı ise bu tekniğe sıkı sıkıya bağlı kalmaktır. Yaratma ve analiz etme eylemlerinin ön planda olduğu yapısalcı uğraşı bu teknik sayesinde işlevi ortaya çıkartılmak istenen nesneyi yeniden yapılandırır. Eserin ön plana çıkardığı bir yol olarak ele alınan bu durum yapısalcı eserlerden değil de yapısalcı uğraşından söz edilmesine neden olur. Yapısalcı uğraşı parçalama ve düzenleme gibi iki farklı işlemden oluşur. Burada ilk olarak parçalanan birinci nesne içerisinde dağılmış parçalar bulunur. Bunları birbirinden ayıran en küçük ayrım bile belirli bir parça

ortaya ıkartır. Kendisindeki para ise anlama sahip deęildir ama bu paranın uzunluęunda ve biiminde yapılan en kk deęişiklik btnn deęişmesine neden olur. Btnn tamamı sadece sınırlarıyla belirleyici bir varlıęa sahiptir. Bu sınırlarla hem dięer yeni btnlerden hem de belirli sınırların oluřturduęu dięer olası btnlerden ayrılır. Burada ele alınan paralama iřlemi simulakrın ilk olarak paralanmıř durumunu ortaya ıkartır ama bu durum yapının btnlę ierisinde kuralsız deęildir. Yapı paralanmadan ve birleřtirilmeden nce bunların her biri kendilerine ait olası bir depo ile birlikte akıllı bir organizma oluřturur. Bu organizma en stte hareket eden esasın egemenlięi altında bulunur. En stte bulunan bu esas ise en kk ayrımdır.

Barthes (1996: 221-222) yapısalcılıęın anlamını ortaya ıkartmak iin dnyayı kopyalamayan aksine yeniden yaratan simulakrı devreye sokar. Bu ařamada nesne ne gerek ne de akılcı aksine iřlevsel olarak ele alınır. Yapısalcı uęrařının bu nesnesi belirli tek bir anlama sahip deęildir ve bu nesne anlamı reten insan yerine geer. Yapısalcı insan kltr ierisindeki doęal olana kulak verir ve buradaki anlamları sabit, genel geer ve gerek olarak deęil de byk bir makinenin rpertisi olarak ele alır. Bylece anlamın hayalde retilen biimi anlamın kendisinden daha gerek olarak ele alınır. Bu ařamada iřlev daha fazla yere ulařabildięi iin yapısalcılık da bir uęrařıya dnřr. Yapısalcı uęrařı ierisinde ele alınan eser de birleřim ve analiz ařamasında sadece yapılmıř bir nesne olur. Burada sanatı ve analiz eden kiři herhangi bir adlandırmaya ve dolayısıyla da anlama ihtiya duymadıęı iin devreye iřlev girer. Edebiyat da her ne kadar kenara attıęı anlamı tekrardan ele almak istese de kendisini srekli olarak geerli olan anlamdan uzak tutar.

Barthes'ın yukarıda bahsettięi yapı, nesnenin simulakrıdır. Yapısalcı uęrařı ile iliřkilendirilen simulakr nesnenin paralama ve dzenleme ile yeniden yapılandırılması sırasında anlamı iřlevsel olarak belirler ve yeni iřlevlere baęlı olarak yeni anlamlar retilir. Bu bakıř erevesinde yapılmıř bir nesne olarak ele alınan edebi eserin somut olarak gerekleřtirilen edebiyat bilimsel ve yapısalcı incelemesi de bu esere benzeyen eserin simulakrıdır. Bu durumda yapılmıř bir eser olarak orijinallięinden dn vermek zorunda olan metin ve buna baęlı olarak da eser, edebiyat bilimin simlasyon olarak deęerlendirilmesine imkn verir.

2.3.2 Jean Baudrillard'ın Görüşlerinden Simülakr ve Simülasyon Açıklaması

Postyapılsacı medya kuramcılarında olan Jean Baudrillard'ın öne sürdüğü düşüncelerde simülakr ve simülasyon kavramları önemli bir rol oynar. Baudrillard aynı zamanda her iki kavramla ilgili yapılan tanımlamaların da neredeyse hepsini çalışmalarında kullanır. Baudrillard imge, benzerlik ve görüntü anlamına gelen simülakrın doğasını “For a Critique of the Political Economy of the Sign” (1981: 29-212) adlı eserinde simge biçimiyle, “Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm” (2008:15-17, 63-64, 69-71) adlı eserinde simülakrın düzeniyle, “Baştan Çıkarma Üzerine” (2005a: 16-221) adlı eserinde baştan çıkarma kuramlarıyla, “İmkânsız Takas” (2012: 9-130) adlı eserinde imkânsız takasla ve son olarak da “The Intelligence of Evil or The Lucidity Pact” (2005c: 12-197) adlı eserinde sanal ve bütünleyici gerçeklik içerisindeki simülakrın ortadan kaldırılmasıyla açıklar.

“For a Critique of the Political Economy of the Sign” (1981: 29-212) ve “Üretimin Aynası ya da Tarihi Materyalist Eleştiri Yanılsaması” (2013: 154) adlı eserlerinde değer yasasının kurulmasıyla birlikte imkânsız takasın reddedilmesi üzerine kafa yoran Baudrillard göstereni içerik olarak değil de bir biçim olarak görür. Burada yanılsama ya da simülasyon olarak işaret edilen gösteren gerçeğin etkisini üretir. Baudrillard gerçeği sembolik olanın simülakrı olarak görür. Biçim ise simge tarafından eksiltilir ve kısıtlanır. Medya çağının şeffaf bir simülakrın etkisi altında olduğunu ileri süren Baudrillard “Simulacra and Simulation” (1995: 10-107) adlı eserinde bu duruma örnek olarak siyasi skandalların medyaya olan bağlılığını ve gerçek ülkenin varlığını saklamak için var olan Disneyland'ı gösterir. Gerçek Amerika'nın tamamı Disneyland'tır. Burada gerçekliğin yanlış temsili sorgulanmaz ama gerçeğin artık gerçek olmadığı gizlenir. Disneyland'a benzetilen Amerika simülakr sayesinde algılanır ve anlaşılır. Haberler ve belgesel imgeleri, turist imgeleri, sinema ve televizyon imgeleri gibi imgelerin tüketilmesi Amerika'yı ziyaret etme ya da Amerika'da yaşama hissi verir. Burada gerçek olan simülakrdan daha gerçek olan bir gerçek yoktur ama simülakr gerçekliğin temelden var olmadığını saklar. Benzemek ve simüle etmek anlamına gelen simülakr genellikle sahte ve yanlış durumlara neden olduğu için düşünce içerisinde bir problemin devam etmesi olarak anlaşılır. Ama Baudrillard çalışmalarında simülakr kavramını yanlış bir imge olarak ele almaz ve simülakrıyla yanılsamanın arkasındaki gerçeği de saklamayı amaçlamaz. Baudrillard simülakr kavramıyla gerçeğin var olmadığını saklar. Bu bağlamda simülakr da gerçek olur.

Baudrillard “İmkansız Takas” (2012: 9-130) adlı eserinde tekliğin mutlak çift karşıtı olan simülasyon sistemi sayesinde eğriliđi ve sarmalı keşfeder. Tekliğin mutlak çift karşıtı olarak ele alınan şey ise içgüdü ve duygu, yaratıcılık ve ölümdür. Bunların tamamı eşdeğerdendir yoksun olduđu için takas edilmesi de imkânsızdır. En sonda bulunan şey doğrudan ifade edilmez ama bunun simulakrı ya da imgesi elde edilirse ticareti yapılabilir ve sembolik olarak takas edilebilir. Bunlar değerin yasasına indirgenmediđi için kendilerini yalanlayan soyutlamaya aktarılır. Böyle anlarda süreklilik elde edilemez. Ters yüz edilebilen simge ve nesnenin her biri deđişkendir ve soyutlanmış ya da kodlanmış anlamın içerisinde toplanmaz. Ama böyle anlar dijital ve sanal teknolojilerin çağında giderek daha da azalır. Bu durumda bilgisayar tarafından üretilen imgeler simulakr olmaktan çıkar çünkü nesne, içgüdü ve simulakr tam bir soyutlamayla ortadan kaldırılır. Bu durumda sanal ortaya çıkar ve dijital teknoloji bir fetiş olur. Bazen de dünyayla ilişki kuran simge ve dünyanın yedeđi olur. Ayrıca bazen dünyayı düzeltir bazen de dünyayı baştan çıkarır. Simulakr, gerçeklik ve insan olmak sanal dünyadan uzaklaşır. Ama bu tür uzaklaşma ölüm olarak deđil de tutku, büyülenme ve bir tür yok oluş olarak görülür.

Baudrillard simulakr kavramını yukarıdaki tanımlamalarla ele alır. Buna bađlı olarak Baudrillard’ın eserlerinin geneli göz önünde bulundurulduğunda simülasyon kavramı da bir şeyin matematiksel modeli olarak tanımlanır. Bu durumda simülasyon etkilerin yapay ya da soyut olarak nasıl işlev gördüğünü gösterir. Fotoğraf, film, ses kaydetme, televizyon ve dijital medya gibi gerçekçi medyaların gelişimiyle görsel ve işitsel bir deneyim elde edilir. Bunların tamamı aslında ustalıkla taklit etme biçimidir ama gerçeklikle herhangi bir bağlantısı yoktur. Bu duruma pilot eğitiminde kullanılan uçuş simülatörü ve video oyunları örnek olarak gösterilebilir. Duyuları da kuvvetlendiren böyle bir deneyim gerçekten daha gerçek yani hipergerçek olur. Aynı zamanda burada kopya ve orijinal arasındaki ayırım da ortadan kalkar. Simülasyon tarafından üretilen simulakr orijinal olmadan üretilen bir kopyadır. Sadece simülasyonların olduđu dünyada ya da simulakrın biçiminin üstün olduđu dünyada dünyanın kendisi kopyanın kopyası olur. Bu durumda özerkliğin ve gerçeğin doğası referans noktasını kaybeder.

Baudrillard “Simgesel Deđiş Tokuş ve Ölüm” (2008: 87-151) ve “Simulacra and Simulation” (1995: 10-107) adlı eserlerinde simulakr ve simülasyon düzenini tahminlere dayanarak sınıflandırır. Bu evreler tarihsel olarak deđil de imge içerisindeki eğilimler olarak ele alınır. Rönesans’tan sanayi devrimine kadar devam eden birinci evrede taklit ile karakterize edilen simulakr değerin doğal yasası üzerine kurulur. Burada sembolik

takasın döngüsü ikiye ayrılarak ve kısıtlanarak gerçeğin doğası oluşturulur. Bu evre imgeyi temel gerçekliğin yansması olarak ele alan Platonizm ile ilişkilendirilir ama Baudrillard kendisinin simulakr ve simülasyon kuramlarında Platonizmin düşüncelerini reddeder. Bireysel yapaylık olarak ortaya çıkan bu evreye örnek olarak gösterilebilecek durum ise bir resmin el yapımı kopyasıdır. Simulakrın ikinci evresine eşlik eden olay ise sanayi çağıdır. Değerin piyasa yasası üzerine kurulan simulakr üretime ve üretene dayalı bir kapitalist gerçekliği yansıtır. Orijinal burada sanayi üretiminin sonsuz serisiyle yok edilmek üzeredir ama orijinalle olan bir iz bağlantısı hala elde edilebilir. Bütün kopyaların diğerleriyle benzer olduğu kopya yeniden üretildiği için bu aşamada orijinalin elde edilip edilmeyeceği sorgulanır. Baudrillard simulakrın bu evresini Marksizm ile ilişkilendirir. Fotoğraf ve ses kaydetmeyi bu evreye örnek olarak gösterir. Baudrillard'ın simülasyon ile ilgili görüşlerinin net olarak ortaya çıktığı simulakrın üçüncü evresi sanayi sonrası tüketici kapitalizmini yani sanayi kapitalizminin genelleştirilmiş biçimini temel alır. Tüketim ve tüketene dayanan kapitalist gerçekliğin filizlendiği tüketim toplumu bu evrenin merkezinde bulunur. Üretim ise seri ya da kitlesel olarak gerçekleşir. Simulakr burada değer yapısalcı yasası tarafından yönetilir. Bu evreyle ürünler, anlamlar ve nesnelere üretilmez ama yeniden üretime bağlı olarak ortaya çıkartılır. Anlam ve değer burada modele bağlı kalarak üretilir. Böylece simulakr gerçekliği bozar. Bu durum ortadan kaldırma anını hipergerçekliğe dönüştürür. Ayrıca gerçeklik olarak adlandırılan yanılısamayı üreten egemen ayırım da ortadan kalkar. Bu evrede Nietzsche'nin düşüncelerini takip eden Baudrillard imgenin temel gerçekliğin yokluğunu maskeleydiğini ortaya koyar. Bunun sonucu olarak da herhangi bir gerçeklikle ilişkisi olmayan simülasyon ortaya çıkar. Böyle bir durum aynı zamanda tamamen kendisinin simulakrı olur. Bu evrenin temsili medyası ise sinemadır. Sinema burada mekanik olarak yeniden üretilebilen kopyanın üretimidir. Bu kopya dışarıdaki orijinale sahip değildir. Burada stüdyo üretiminin birleştirici evresi söz konusudur. Seri kopyaların üretiminden kaynaklanan değişim mekanik olarak yeniden üretilebilen bir şeydir.

Üçüncü evreyle birlikte simülasyon çağından bahsedilebileceğini dile getiren Baudrillard "The Transparency of Evil. Essays on Extreme Phenomena" (1993a: 4-155) adlı eserinde simülasyonun dördüncü evresini fraktal evre olarak adlandırır. Bu evrede mekanik olarak yeniden üretilebilen ürün tek bir seriden oluşmaz aksine modeller tarafından üretilen olasılıkların sonsuz olarak sıralanmasıdır. Simulakr burada virüs olur ve değişime uğrar. Bu evrede referanstan giderek uzaklaşıldığı için referans kayıp bir şey olarak görülür ve

nihayetinde de kaybolur. Bu nedenle bu evre simulakrın değil de simülasyonun evresi olarak ele alınır. Bu aşamada imgeler sadece kendilerini işaret ettiği için imge ve gerçek arasındaki sınır da ortadan kalkar. Bu gelişmeler yabancılaşma noktasının ötesinde yabancılaşmadan kaynaklanan yabancılaşmanın uygulanmasına imkân verir. Bu evrede Baudrillard “For a Critique of the Political Economy of the Sign” (1981: 164-184) adlı eserinde simülasyon kavramının medya dünyasıyla yan yana getirilmesine yardımcı olan şeyin dijital medya olduğunu ifade eder. Ama burada simülasyon kavramının kullanılması daha geniş bir alana yayıldığı için simülasyon insan tarafından bir bütün olarak kurulan dünyayı çevreleyen bir metafor olur. Tasarım devrimiyle ve reklamcılığın artış göstermesiyle alınıp satılan nesnelere ve simgeler birbirleriyle birleşir. Bunlar büyük bir medya imgesi olarak üretilmesinin yanı sıra simülasyonu da tıpkı imgeler gibi nesnelere krallığına yükseltir.

Baudrillard’ın postyapısalcı medya kuramının merkezi kavramı olarak görülen simülasyon içerisinde simulakr olarak ele alınan imge gerçekten önde gider. İmge gerçekliği değil de gerçeklik imgeyi anlatmaya başlar. Bu noktada gerçeğin ve yeniden üretimin mantıksal ve nedensel sırasının dönüşüme uğramasıyla simülasyon kavramı da sanat eserlerinin anlaşılması için temsilin geçerli ilkesinin karşısında durur. Artık gerçekliğin kopyası olmaktan vazgeçen medya kopyasının anlatımı, kopyanın kopyası ve kendi referanssızlığında kendi kendisini işaret eden sonsuz bir evre olur. Bu aşamada ne simülasyonun birinci düzenindeki gibi orijinalin taklidinden ne de ikinci düzenindeki gibi seri üretimlerden bahsedilmez. Şimdiki zamanın medyal paradigması olarak görülen simülasyon içerisinde geçmiş zamanın taklit anlayışı ele alınmaz. Simülasyon medyal eserlerin geleneksel temsiline karşısında duran ve şimdiki zamana göre yapılandırılan bir anlatım biçimidir. Bu anlayış çerçevesinde bir şey gerçekten daha gerçek ise bir simülasyondur. Boşluk göz önüne getirildiğinde şimdiki zaman ortadan kaybolmaz ama şimdiki zamanın ikizi göz önüne getirildiğinde ortadan kaybolur. Bu durum da şimdiki zamanın ve yokluğun karşısını bertaraf eder.

2.3.3 Jacques Derrida’nın Yapısöküm Sırasında Referansız Kalan Göstereni ve Gösterileni Hiçliğe Eşitlemesi

Postyapısalcı edebiyat kuramcısı Jacques Derrida da simulakr ve simülasyon kavramını Jean Baudrillard’ın kullandığı gibi kullanır. Derrida bu kavramların edebiyat bilim içerisinde kullanılmasına öncülük eden çeşitli varsayımlar öne sürer. Derrida’nın (1996:

303-304) burada ilk olarak ele aldığı şey ise yapıdaki parçalanmalar, kırılmalar ve çatlamalardır. Bu durumlar yapı içerisinde ansızın ve sürekli olarak gerçekleşir. Ayrıca bunlar tekrar etmek anlamına gelir ve kelimelere verilen bütün anlamlarda da tekrar olarak gerçekleşir. Tekrarın aralıksız olarak ortaya çıkması geleneksel yapıya ait merkezin ortadan kaybolmasına neden olur. Aslında burada merkez yapısökümüne maruz kalarak parçalanmıştır ve ortaya birden fazla merkez çıkmıştır. Sözü edilen bu merkez varlık biçiminde belirlenemez çünkü tekrara bağlı olarak devam eden bir oluşum evresi merkezin sınırlandırılmasını ve bütünleştirilmesini engeller. Burada hiçbir şeyin sonu gelmez. Merkez daha çok mekân olmama gibi bir görevi yerine getirir. Merkezin ve kökenin yokluğunun sonucu olarak da her şey bir söyleme dönüşür. Gösteren de bu aşamada ötelemeleri ve temsilleri geleneksel yapının merkezindeki kurallara göre belirlemeye çalışır ama bunu gerçekleştiremez çünkü burada temel alınabilecek geleneksel yapıya ait bir merkez yoktur. Buna bağlı olarak merkezi, orijinal ya da aşkın gösterilen de hiçbir zaman mutlak olarak belirlenemez. Aynı zamanda ayırım da kendi sisteminin dışarısında var olamaz. Bu durumda aşkın gösterilenin yokluğu gösterenin alanını ve oyununu sonsuza kadar devam ettirir ve işaret edebileceği bir referanstan yoksun olan gösteren kendisinden başka bir şeyi temsil etmez. Bu bağlamda varlık da her zaman sadece kendi kendisini yani bir hiçliği temsil eder.

Derrida (1996: 306) bu aşamada gösterge kavramının metafiziğinin tükenmediğini ama gösterge kavramının yardımıyla varlığın metafiziğinin tüketildiği görüşündedir. Burada artık aşkın ya da imtiyazlı bir göstergeden bahsedilemez. Gösterenin alanı ya da oyunu sınıra sahip değildir ve sonsuza kadar da devam eder. Derrida bu durumda gösterenin kavramı ve kelimesinin de kabul edilmeyeceği görüşündedir. Çünkü ifade yani gösterge burada bir şeyin göstergesi olarak, işaret eden gösterenin gösterileni olarak ve farklı gösterilenlerin gösterileni olarak belirlenir. Bununla birlikte gösteren ve gösterilen arasındaki radikal ayırım da yok edilmiş olur. Kelime gösterenin kendisi için metafizik bir kavram olarak kendisinden vazgeçer ama burada gösterenin kavramı yok edilemez ve gösterge metafizik ile işbirliği yapmaya devam eder. Ayrıca burada gösterenin kimliğindeki ayırımın da kendi kendisiyle geçersiz kılınma tehlikesi ortadan kalkar. Gösterilen gösterenini kendi içerisinde çözüme uğratar ya da buna benzer bir şeyi ortadan kaldırır. Çünkü burada gösteren ve gösterilen arasındaki ayırımın ortadan kalkması için birbirine benzemeyen iki biçim ortaya konur. Biçimlerden biri göstergeleri azaltmak ve türetmek olarak belirlenir. Bu tarz bir belirleme göstergelerin düşünceye tabi olduğu

anlamına gelir. İkinci ise kendisinden önde olana karşı durmaktır. Burada her şeyden önce duyusal ve akıllı olan karşı karşıya getirilir. Göstergenin metafiziksel olarak azaltılması aynı zamanda karşı karşıya gelmeye de ihtiyaç duyar ve çelişki de burada ortaya çıkar. Burada göstergenin metafiziksel olarak azaltılması aynı zamanda karşı karşıya gelmeyi de azaltır. Karşı karşıya gelme sistematik bağlamda azaltma ile ilişki içerisindedir. Burada ele alınan gösterge metafiziğin bütün kavramlarını ya da cümlelerini özellikle de yapı ile ilgili konuşmayı geliştirir.

Derrida (1974: 40-200) yapının yapısalcılığıyla ilgili bu düşünceleri öteleme kavramıyla biraz daha radikalleştirir. Sürekli olarak devam eden ayırma ve ötelemenin ima edildiği düşünce içerisinde dil ve düşünce düzeninin de iç içe geçtiği bildirilir. Derrida burada her şeyin yapı olmasının her şeyin sınıflandırmadan oluştuğu anlamına gelmediği görüşündedir. Aksine her şey ayırım ya da farkın sonsuz oyunu olarak ele alınır. Bu nedenle kendisi için ve kendisine yönelik olarak ele alınan bir varlık ya da dünya yoktur. Özne sadece kendi kendisiyle kendi bilincinde var olur. Düşünce ve konuşma eylemlerinin merkezinde bulunan özne kelimesinin anlam doluluğu içerisinde merkezinden edilir. Burada ayırım ya da fark (Alm. Differenz) olarak işlev gören dil göstergesi doluluk ya da fazlalık içerisinde var olamaz. Çünkü gösterge diğer göstergeleri ayırım yaparak işaret eder ve diğer göstergelerin izini kendisinde taşır. Bilinç burada sürekli olarak kendi kendisiyle karşılaşır. Bu durumun daha çok dil alanında kabul edildiği düşünülür ve bu dil alanı içerisinde kendi kendini parçalama zorunluluğu vardır. Burada farklı göstergeler birbirine bağlanır ve bunlar daha sonra bir metin gibi incelenir. Anlam ise yazarı bilinmeyen böyle bir metin içerisinde sadece herhangi bir metinsel düzene göre yani işlevine göre üretilir. Anlam burada her zaman göstergelerle yer değiştirir (Renner, 1996: 281).

Kurmaca metinlerin okunmasında da bu tür varsayımlar ele alınır. Bu bağlamda gösterge diğer göstergelerin dönüşümünü açıkladığı gibi metin de diğer metinlerin dönüşümünü açıklar. Metinlerarasılığın kuralına göre hareket eden yapısökümcü okumalar orijinalliği aramaz. Burada daha çok metin içerisinde ya da diğer metinlerle kurulan ilişkilerle kendi kendisini gerçekleştiren bir okumadan söz edilir. Aynı zamanda göstergelerin sonsuz olarak türetilmesi de söz konusudur. Bu durumda Derrida (1974: 40-200) öznenin yazar ya da dilin hâkimi olmadığını aksine dilin özne üzerinde hâkimiyet kurduğunu düşünür. Gösteren de belirlenebilen gösterilen ile temsil edilmediği için gösterge de kendi kendisine var olamaz. Anlamın sadece ayırım ile elde edildiği düşünüldüğünde gösterenin

kendisine özgü olması diğer göstergelerden ayrılmasından kaynaklanır çünkü burada referanstan tek anlamlı göstergeye doğru gidilmez. Bu nedenle yapı söküm tarafından düzenlenen okuma anlamın parçalanmasından ve yeniden düzenlenmesinden oluşur. Bu durumda metinler anlamı sabitlemek yerine dağıtır. Metinler belirleyici yorum yerine çoklu okumayı talep eder. Anlam yerine sürekli olarak değişen yapının ortaya çıkmasını talep eder. Anlatım biçimi ise gösteren ve gösterilen arasındaki sınırın ortadan kalkmasından oluşur. Gösterge oluşumuna ve anlamın belirlenmesine benzeyen ve oyun olarak tasarlanan yapı sökümücü okumada varlığın metafiziğine karşı çıkılmasına rağmen Derrida ontolojik ve metafizik içeriklerden de kaçınmaz (Renner, 1996: 282-283).

Derrida'nın bu tür varsayımlarla ele aldığı metin analizi sayesinde ortaya edebi bir simülasyon çıkar. Derrida'nın çalışmalarında sık sık değindiği ve ayrıca yukarıda da bahsi geçen iz var olmamayı işaret eder. İz daha çok çözülen, ötelenen, işaret eden ve aslında olmayan varlığın simulakrıdır. Bu durumda hükümsüz kalma yani çözüme yapıya ait bir eylemdir. Bu yapı içerisinde ortaya çıkan çelişki ise metafizik dilinde metafizik kavramının dönüştürülmesidir. Bu dönüşüm daha çok devam eden bir etki üreterek göstergenin göstergesine yani izin izine dönüşür. Derrida'nın yapı söküm içerisinde ürettiği öteleme kavramıyla aslında geleneksel gösterge kuramı eleştirilir. Öteleme çerçevesinde ele alınan gösterge dışarıdakini yani var olan şeyi değil de sadece kendisini işaret eder. Burada var olanın kendisi de göstergeye dönüşür. Artık göstergenin arkasında duran bir gerçeklik yoktur çünkü göstergenin kendisi gerçekliği yapılandıracak durumdadır. Gösteren ve gösterge gösterilenin simülasyonu olur. Yani göstergenin kendisi tarafından oluşturulan gerçekliğin simülasyonu olur. Göstergeyle temsil edilemeyecek durumda olan gerçeklik gösterge içerisinde ilk olarak simüle edilir. Gerçekliği temsil ederek kopyalamaktan vazgeçen gösterge göstergelerin kendi kendisini sonsuza kadar işaret ettiği bir dünyaya dönüşür.

2.4 Kültürün, Medyanın, Metnin ve Kurgunun Hiper-Hallerinin Simülasyon ve Sanal ile Kurduğu İlişki

2.4.1 Kültürün Sanallaşması: Hiperkültür

Kültür sembolik yapılar tarafından anlamlandırılan insan ilişkileri ve eylemleriyle ilgilenir. Sanat biçimlerinin tamamını geleneksel olarak içine alan kültür zamanla bilim ve teknolojiyle de ilgilenmeye başlar. Kültür aynı zamanda belirli inançlara, normlara, giyim tarzlarına, dillere, gelenek ve göreneklere, yasalara ve dinlere ait olan grupları

değerlendirmeye alır. Özellikle de gelişmiş ülkelerdeki bilgisayar teknolojileri ve internet gibi yeni medyayla bağlantılı olan gelişmeler kültür alanında yeni eğilimlerin ortaya çıkmasına aracılık eder. Sözü edilen bu gelişmeler kültür kavramı ile ilgili güncel bir tanımlama yapılmasına imkân verir. Yeni bir tanımlamayla ele alınmaya başlayan kültür farklı uzak bölgelerdeki insanlar ve toplum seviyeleri arasındaki değişken bağlantıların bir ağı olarak görülür. Buna bağlı olarak günümüzde herhangi bir grup ulusal sınırların ve geleneksel inanç sistemlerinin dışında kültürel bir kimlik oluşturabilir. Bu gelişmeler hiperkültürün (Alm. Hyperkulturalität) ortaya çıkmasına neden olur. Hiperkültür kavramı her geçen gün dinamikleşen ve karmaşıklaşan bir kültürü ima eder. Burada bilgisayar teknolojilerine ve internete güvenildiği için sınırlar ve uzamsal yakınlık giderek daha da önemsizleşir. Bilgiye evrensel olarak ulaşılma sınırsız sayıda olanaklar ortaya çıkarır ve ayrıca bu durumun her zaman teşvik edilmesine devam edilir. Sanat, bilim, teknoloji ve siyaset gibi geleneksel kültürel semboller bit/baytlara ve tüketime indirgenir. Hızlı ve hareketli ortam içerisindeki insanların sabırsız, kendilerinden geçmiş ve sıkılmış insanlar olduğu göze çarpar çünkü söz konusu bu kültürün girdiyi sürekli olarak üretmesi için kendisine enerji depolaması gerekir. Bu durumda insanlar aşırıya kaçan davranışlara başvurur. Bununla ilgili olumsuz görüşler oldukça yavaş hareket eden bekleme süreleriyle ve ahlaki değerlerin belirlenmesiyle hafifletildiğinde hiperkültür küresel olarak yönlendirilen uyumlu bir yaşam tarzına dönüşebilir.

Han'a (2005: 47-60) göre hiperkültür kavramı birbirlerine ağ ile bağlanan farklı kültürlerin yan yana bulunmasına imkân verir. Bu sayede sınırlarından kurtulan kültür her şeyden önce bilgi çağının emsalsizliğini vurgular. Bununla birlikte insan grupları ve onların kimlikleri için radikal yeni varsayımlar ortaya atılır. Hiperkültür aslında bugünkü küresel kültürün ele alınması olayıdır. Yapılandırılmış bir karmaşıklık olarak görülen bugünün kültürü karışık düğümlerle ve ağlarla karakterize edilir. Kültür basmakalıp metin ya da kitaplardan birine benzeyen yapıyı terk etmeye başlar. Aynı zamanda dikişlerinden, sınırlarından ve kısıtlamalarından kurtulan kültür bütün dikiş yerlerinin, sınırlarının ya da bağlantıların dışına çıkar. Bu noktada kültür hiperkültüre dönüşmeye başlar ve burada sınırlar değil de linkler ve ağlar kültürün hipermekânını organize eder. Uzaklaştırmayı (Alm. Entfernung) hiperkültürün belirleyici özelliklerinden biri olarak gören Han (2005: 47-60) kültürel mekânın küreselleşmeyle ve yeni teknolojilerle uzaklaştırıldığını düşünür. Burada kültürel yaşam uygulamalarına ve ifade biçimlerine ait donanımlar insanların hizmetine sunulur. Bu bağlamda küreselleşme burayı oraya

bağlayan basit bir olgu değildir aksine küreselleşme daha çok küresel olarak burada olmayı vurgular. Bunu yaparken de orayı uzaklaştırır ve yerinden eder.

Han'a (2005: 47-60) göre hiperkültürün diğer belirleyici bir özelliklerinden biri de yerinden etmedir (Alm. Entortung). Bu bağlamda yerinden etme asıl yerinden çözülme anlamına gelir. Burada bir arada bulunma hiperkültürel olarak gerçekleşir ve hiperkültürel eşzamanlılık içerisine girilir. Hiperkültürün kendisini ortaya çıkarttığı yer ise buranın ve şimdinin emsalsizliğinin mekânsız olarak tekrardan çözüldüğü ve auranın çöküşe geçtiği yerdir. Uzaklaştırma ve yerinden etme birbirine neden olan iki olgudur. Yerler uzaklaştırılır ve buna bağlı olarak da yerinden etme de yakınlığı üretir. Kültürel ifade biçimleri şimdiye ait yerlerinden, tarihsel ve geleneksel bağlantılarından uzaklaşarak birbirlerinin içerisine dâhil olur. Bunların hepsi hiperkültürel bir mesafesizlik ve eşzamanlılık içerisinde yan yana sıralanır. Hiperkültür içerisinde farklı yer ya da dönemlerden kaynaklanan farklı biçimler ya da tarzlar hiper-şimdi içerisinde uzaklaştırılır. Kültürler mesafe olmadan birbiri içerisine dâhil olur. Modern hiperkültür kültürel mekânların üst üste yığılmasıyla ve birbiri içerisine dâhil olmasıyla karakterize edilir. Kültürler ve onların yönlendirme örneği bugün coğrafik mekânla sınırlandırılmaz çünkü küreselleşme dünya vatandaşlığına açılan kapıyı tamamıyla aralamıştır. Yerinden etme uzaklaştırılmış olanın yakınlığını üretir. Aynı zamanda farklı bilgi, düşünce, yaşam ve inanç biçimlerinin bir arada olmasını sağlar. Böylece kültürlerin mesafesiz bir şekilde bir arada olabileceği ortaya çıkar. İç patlamaya maruz kalan kültürler hiperkültüre dönüştürülür.

Han (2005: 47-60) hiperkültür içerisinde belirleyici rol üstlenen bir başka özelliği ise yeni özgürlük olarak ele alır. Küreselleşme göz önüne alındığında auranın ortadan kaybolması ve yerin emsalsizliği kesinlikle korkuların en büyüğü olarak görülür. Hiperkültürel burada olmanın ve her yerde olabilmenin beraberinde özgürlük getirip getirmediği de sorgulanır. Hiperkültürel gerçeklik göz önüne alındığında kültürel fırsatların mekâna bağlılığına yönelik alışkanlık çözüme uğrar ve böylece olası özgürlük de memnuniyetle karşılanır. Hiperkültür ne küresel ne de üst boyuttaki tek bir kültürdür. Hiperkültür daha çok küresel ağ ve gerçeklikten uzaklaştırma sayesinde farklı yaşam biçimlerinden oluşan uygulamaların birleşimine hizmet eder. Bu birleşim kendi kendisini sürekli olarak değiştirir, geliştirir ve yeniler. Geçmiş zamandan kaynaklanan yaşam biçimleri hiperkültürel biçim içerisine tarihinden uzaklaştırılarak dâhil edilir.

Hiperkültür içerisinde göze çarpan bir başka belirleyici özelliğin yemek birleşimi olduğuna değinen Han (2005: 47-60) kültür öğelerinin de yemek birleşimi gibi birbirine bağlandığı görüşündedir. Burada birleşimin esası hiyerarşik ya da kapsayıcı modelden sorumlu değildir. Bu durum ilginçtir ve sağlıklıdır ama artık yerinden edilemez çünkü birleşim yerinden edildiği için artık belirli bir ülke kültürüne ait değildir. Burada karmaşık bir mutfak kültürü söz konusudur. Bu karmaşıklık mutfaktaki çeşnilerden, katkı maddelerinden ve hazırlama biçimlerinin hiperkültürel birleşiminden oluşur. Hiper-mutfak kültürü yemek kültürünün çeşitliliğini göstermez ve her şeyi tencerenin içerisine körü körüne atmaz. Bu kültür daha çok farklılıklarla yaşar, yeni biçimler yaratır ve böylece çeşitlilik üretir. Burada yerel mutfak kültürünün ele alınması söz konusu değildir. Burada daha çok küreselleşme ve çeşitlilik birbirini kabul etmiş olur. Hiperkültür benzer ya da aynı olandan daha çok çeşitlilikle etki eder. Burada artık geleneğe bağlı bir parça baharatların ve yemeklerin çeşitlerini hiper-mutfak kültürünün yerine koyma konusunda başarılı olamaz. Buna bağlı olarak lezzetin hipermarketi kendisine özgü olanı yerinden eder. Hiperkültüre başka bir açıdan bakıldığında ise hiperkültür içerisindeki insanların hiperkültürel turistler oldukları göze çarpar. Burada yeni özgürlükler ve fırsatlar ortaya çıkar. Buna bağlı olarak insan hayatı bugünlerde yeni özgürlüklerle ve imkânlarla donatılır. Hiperkültürel turist olayların hipermekânında seyahate çıkar ve etrafı kültürel olarak gezip görmeyi amaçlar. Böylece kültürü kültür turu olarak deneyimler. Kültürel yönlendirme sistemlerinin karmaşıklığı içerisinde birey hiperkültürel turist ya da kullanıcı olarak bu karmaşıklıktan kaynaklanan kültürlerin World Wide Market içerisindeki pencerelerini hedefleyerek kültürel fırsatlardan kültürel fırsatlara sörf yapmayı amaçlar. Pencereler arkasından açılacak olan pencere bir fırsattan diğerine doğru seyir izleyen bir akışı destekler. Pencereler aynı zamanda bireysel anlatı ve varoluş imkânı sunar. Çok renkli imkânlara giden yolun bozulduğu yerde kimlik birçok parçadan oluşturulur. Bu durumda tek renkli öznenin yerine çok renkli bir özne geçer. Dünyanın elde ettiği kültürel fırsatlar eş zamanlılık, yan yana olma ve birbirine bağlamayı hizmete sunar. Bu durumda kültürlerin hipermarketlerinden ya da bilgi ve fırsatların hipermekânından bahsedilebilir. Hiperkültür içerisinde farklı kültür fırsatlarına katılım sağlar, farklı kültür gruplarıyla iletişime geçilir ve farklı kültürlerden bir şeyler öğrenilir. Birey bütün bunları köy, ev, oda gibi mekânları terk etmeden yapabilir. Hiperkültür postmodern yaklaşıma dayalı olarak ortaya çıkan kültürlerarasılık (Alm. Interkulturalität), çokkültürlülük (Alm. Multikulturalität) ve transkültürden (Alm.

Transkulturalit t) farklı olarak deęerlendirilir  nk  hiperk lt r bunlardan farklı olarak k resel bir varoluŐu iŐaret eder. Hiperk lt r i erisinde transk lt r, k lt rlerarasılık ya da  okk lt rl l k olarak hissedilen duygu deęil de hiperalan olarak hissedilen duygu tamamen bug n n k lt r n n mek nsallıęını verir.

Han (2005: 47-60) hiperk lt r n k lt rlerarasılık kavramı  er evesinde incelendięinde k lt rlerarasılık iki boyutlu olarak iŐlev g r rken hiperk lt r n  ok boyutlu olarak iŐlev g rd ę n  ortaya koyar. K lt rlerarasılık k lt r n ulusalcılıęını ve etnik k kenine ait ruhunu canlandırır. Bu baęlamda arada olma durumu k lt rlerin birbirleriyle diyaloęa dayalı iliŐki kurmasını saęlar. Bu durumda k lt rel takas bir evre deęil aksine destekleyici  zel bir eylemdir. Farklı k lt rler arasındaki diyaloęu araŐtıran k lt rlerarasılıęın aksine diyalog kavramı hiperk lt re olduk a yabancıdır  nk  hiperk lt r hipermek n i erisinde var olmayan farklı duruŐ noktalarını var sayar. Hiperk lt r tolerans ve uyum gibi kaynaklar olmadan ortaya  ıkar. Hipermek n farklı k lt rlerden gelen insanlara eŐit olarak hizmet eder.

Hiperk lt r   okk lt rl l k kavramı ile karŐılaŐtıran Han (2005: 47-60)  okk lt rl l ę n k lt r  temelinden farklı olarak ele almadıęını d Ő n r. Burada daha  ok k lt rel farklılıkların olduęu g ze  arpar ve bunlara uyum ve tolerans ile yaklaŐılır. B ylece  okk lt rl l k karŐılıklı olarak birbirinin i erisine iŐleme ve yansıma i in  ok k  k bir mek na kapı aralar. Bu durumda hiperk lt r  oklu k lt rden de farklıdır  nk  hiperk lt r k kenin, soyun, etnik grupların ve yerlerin  ok azını hatırlar.

Han'a (2005: 47-60) g re hiperk lt r ile karŐılaŐtırılan transk lt r sınırları tanımaya devam ederken, hiperk lt r sınırlarla olan iliŐkisini sonlandırır. Aslında transk lt r sınırları aŐmaya  alıŐırken aynı zamanda sınırların varlıęını kabul etmeye de devam eder. Transk lt r i erisindeki birey k lt rler arasındaki bir gezgin ya da sınırlar arasında gidip gelen olarak tanımlanır. K lt rler arasında bu Őekilde ger ekleŐen transit ge iŐ hiperk lt r i erisinde m mk n deęildir  nk  hiperk lt r sınırlarından kurtulmuŐ, yerinden edilmiŐ ve uzaklaŐtırılmıŐtır. İnsan her Őeyi i ine alan ve kabul eden hipermek n i erisinde hareket eder. Hiperk lt r aslında transk lt r n aksine sınırları aŐmayı vurgulamaz. Hiperk lt r daha  ok farklı k lt rel bi imlerin mesafe olmadan yan yana bulunması durumudur. Farklı k lt rel bi imler, g stergeler, sesler ve kokular asıl yerinden  z l r ve kendilerine sunulan sınırsız bir hipermek n i erisinde toplanır. Hiperk lt r emsalsiz olarak var olmayı  retir. Heterojen i eriklerin mesafe olmadan yan yana bulunduęu yerde  tesi olma durumu  ok ya da arada olma durumu deęildir. Hiper-

olma durumu ise bugünün kültürel olarak ele alınmasıyla karakterize edilir. Arasında ya da ötesinde olma durumları arasında oluşan kültürler kendi sınırlarından ayrılır, yerlerinden edilir ve uzaklaştırılır. Daha sonrasında ise bu kültürler hiperkültüre dönüşür. Transkültür ise hiperkültürün bu boyutuna sahip değildir. Ötesinde olma durumunun uzaklığı değil de mekânsal ve zamansal olanın yan yana olmasının yakınlığı bugünkü kültürle karakterize edilir. Çok ya da ötesinde olma durumu değil de birleştirme, ağa bağlama ve yoğunlaşma gibi hiper-olma durumları küreselleşmenin varlığını gösterir. Transkültür her zaman arada olma durumuyken hiperkültür sadece bugün içerisinde var olur. Her dönemde ve kültürde etkili olan transkültürün aksine hiperkültür bugünün kültürünü gösterir. Hiperkültür tarihsel, sosyokültürel, teknik ya da medyal evreleri var sayar. Önceden var olmayan zaman ve mekâna bağlı özel deneyime, özel kimlik oluşumuna ve algılanmasına uzaktan bağlanır. Bu durumda ne Yunan ne Roma ne de Rönesans kültürü hiperkültürel bir etki gösterir çünkü hiperkültür bugünün fenomeni olarak ele alınır.

Hiperkültür bilgisayar ve internet gibi yeni medyalar, simülasyon, sanal ve metin bağlamında değerlendirilmek istendiğinde öncelikle sanal kültür ve hiperkültür arasında ayırım yapılması gerekir. Bu bağlamda kültürlerin sanallaşması olarak ele alınan hiperkültür, sanal kültür içerisinde ortaya çıkar. Sanal kültür gerçekliğin temelinden sarsıldığı ve bunun sonucu olarak da bir boşluğa sürüklendiği yerde filizlenir. Küresel olarak ağa bağlanan bilgisayar tarafından oluşturulan kültürün temelinde bulunan teknik her şeye karşı çıkarak merkezinden edilmiştir. Bu durumda özgürleştirilen medya olarak bilinen internet de önemli bir rol oynar çünkü insanlar internetin sunduğu özgür ortam sayesinde sosyal zorbalıklardan kurtulur. Aynı zamanda eşitlik ve kardeşlik temeline dayanan yeni bir dünya da oluşur. İnsanlar bu şekilde oluşturulan sanal kültür içerisinde fiziksel gerçekliklerinden, mekânlarından, bedenlerinden ve hatta kimliklerinden vazgeçerek dâhil olur. Böylece insanlar fiziksel dünyada ikamet eden insanlardan farklı görülür. Sanal kültür içerisinde sunulan her şey takas ve armağana dayanır. Burada hem takas hem de armağan edilen şey büyük bir bilgi yığıdır ve bilgilerin takasını temel alan kolektif zekâ sayesinde yeni bir topluluk oluşur. Gelişmeye devam eden dinamik bir ortamda ortaya çıkan sanal kültür ise evrime dönüşmüş durumdadır (Rötzer, 1998a: 47-48, 56-57).

Sanal kültür ile ilgili yapılan bu değerlendirmeler göz önünde bulundurulduğunda sanal kültürün hiperkültürü kapsadığı ortaya çıkar. Bu durumda sanal kültür hiperkültürden

daha büyük bir çerçeveye sahiptir. Sanal kültür ağına bağlı bilgisayarla her şeyin sanal olarak deneyimlenmesini sağlarken, hiperkültür de kültürleri birbirine bağlayarak bunların sanal olarak deneyimlenmesine yardımcı olur. Kültürlerin birbirlerine ağ ile bağlanmasıyla oluşan hiperkültür aslında birbirine ağ ile bağlanan metin parçalarının düz bir mekânda sınırsız ve eşit olarak sıralanmasından oluşur. Bu nedenle metin olmadan hiperkültür olmaz. Hiperkültür içerisinde dünyanın tamamının metin olarak gösterilmesinin sebebi de budur. Bu durumda dünya pencerelerle açılan bir hipermetin gibi okunur. Pencereler tarayıcıdaki gibi açılır, adres girdileri beklenir, yeni pencereler önerilir ya da açılır ve pencereler hiperkültürel evrene giriş imkânı sunar. Bu durumda dünya deneyimi pencereler arasında yapılan gezintilere dayanır. Hipermetin ve hiperkültür arasındaki kesişim noktası da ağ ile sağlanan birleşimlerden kaynaklanır. Bu bağlamda hiperkültürün hipermetni kullanan bilgi çağının kültürü olduğu söylenebilir. Hiperkültür simülasyon ve sanal bağlamında ele alındığında ise geçmiş zaman, şimdiki zaman ve gelecekteki zaman bağlamında değerlendirilebilir. Öncelikli olarak hiperkültür geçmiş zamana ait bir gerçeklikle ilgilenmez çünkü hiperkültür sürekli olarak gerçekleşen değişimin ve dinamikliğin kültürel durumu olarak ele alınır. Hiperkültür olası anlam ilişkilerinin ve olası kültürlerin sürekli olarak devam eden yeni tasarımlarını oluşturmaya çalıştığından dolayı kültür kavramının sabitleştirilmiş bir durum içerisine girmesine izin verilmez. Bu durumda sürekli olarak yeniyi arzulayan hiperkültür şimdiki zamana ait bir gerçekliğin simülasyonu aracılığıyla gerçekleştirdiği durumlara mesafeli olarak yaklaşır ve gelecek zamandaki gerçekliğin içerisinde bir şeyleri herhangi bir belirleyici ve kökene dayandırmadan yeni olarak tasarlar. Burada ima edilen emsalsiz yeni fiziksel dünyadaki kültürleri işaret etmez aksine üç binli yılların kültürünü oluşturmaya çalışır. Böyle bir durum da hiperkültürün kültürlerin sanallaşması durumunu tam olarak yansıttığının açık bir kanıtı olur.

2.4.2 Medyaların Sanallaşması: Hipermedya

Yazılı ve görsel basın tarafından desteklenen ve analog olarak işlev gören geleneksel kitle medyaları kendisine has bir basın ve yayın kültürü oluşturmuştur. Daha sonra çoklu makine ve medya işlevi üstelenen bilgisayar dijitalleşen çağın dijital makine ve medyası olarak ortaya çıkmıştır. Bu gelişmeyle birlikte farklı medyaların bilgisayar içerisinde programlanabilmesi hem diğer medyaların dijitalleşmesine hem de dijital devrimin ortaya çıkmasına imkân sağlamıştır. İletişim medyası olarak görülen bilgisayarın küresel olarak

ağa bağlanması da sanal kültürün ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Söz konusu bu kültürün medyası olarak görülen hipermedya (Alm. Hypermedialität) ise medyaların sanallaşması olarak adlandırılabilir. Hipermedya programlanabilen dijital medyanın üzerinde tasarlanabilen medyalararası bağlantıları sanal olarak gösterir. Aslında burada söz konusu olan durum etkileşimsel basitliği işaret eden genelleştirilmiş basit bir yazılım-tasarımıdır. Hipermedya kavramının bu şekilde tanımlanabilmesine rağmen yine de hiperkültür kavramında olduğu gibi net olarak tanımlanabilmesi mümkün değildir. Bu nedenle hipermedyayı sahip olduğu karakteristik özelliklerle tanımlamaya ve açıklamaya çalışmak daha uygundur.

Hipermedya öncelikli olarak göstergeler dizisi olarak görülen metinlerden, geometrik figürlerin ele alındığı grafiklerden, sabit imge olarak bilinen resimlerden, hareketli imge olarak görülen videolardan, dil ve müzik tarafından desteklenen işitsellikten, animasyonlardan ve simülasyonlardan oluşur. Hipermedya içerisinde bu medyalara aracılık eden işlevler ise düğüm, link ve modelden oluşur. Bu durumda hipermedya farklı medyaların teknolojik olarak birbirine entegre edilmesi olarak tanımlanabilir. Hipermedyanın yukarıda sözü edilen farklı medyaları birbirine entegre ederek sahneleyebilmesi hipermedyanın bilgi sistemi olarak incelenebileceğini de gösterir. Bu sistemin ağı bağımsız bilgi içerikleri tarafından idare edilir. Bu bilgi içerikleri birbirine linklerle bağlanır. Hipermedya sistemleri veri bankası olarak da açıklanabilir. Burada ekranda sunulan bilgi içerikleri çağrışımsal olarak birbirine bağlanır. Kendisini yazılım ortamı olarak da gösteren hipermedya çalışmayı, iletişim kurmayı ve bilgi edinmeyi destekler. Hipermedya bu sayede kullanıcıya makinenin dünyasının etkileşimsel ve çağrışımsal olarak kontrol edilebileceğini müjdelir (Ritland, Jerke, Szabo, Lesch ve Röbler, 1990: 135-136).

Hipermedya ile ilgili ortaya konulan bu tespitlerden yararlanarak hipermedyanın eşzamanlı mevcut olan anlatım medyası arayışına kapı aralayan bir fırsat olarak görüldüğü ortaya çıkar. Bilgi tasarımını hayata geçiren ve verileri özgürce aktaran hipermedya bilgi öğelerinin bağlamını çözüme uğratar ve aynı zamanda bunları yeniden bir araya getirmeyi sağlayan bağlantı şeması sunar. Bu noktada karmaşıklığın kargaşa kuramının (İng. Chaos Theory) hayata geçirilme biçimi ortaya çıkar. Detaylandırılmış hipermedya bağlantıların bağlantılarıyla çalışır. Hipermedyanın yazılım yapısı karmaşık olay yapısı kuramıyla özdeş olarak görülür ve böyle bir durum da ilişkilerin ilişkilendirildiğini gösterir (Winkler, 1997: 41). Hipermedya ilişkilerin ve değerlerin

etkileşiminin belirli bir sürede anlatılmasına izin verir. Hipermedya bilgi mühendisliğinin evresi içerisinde gelişme gösterir ve buna bağlı olarak da bilgi mühendisliği daha önceden verilen bilginin değerini yükseltir. Bu durumda bilgi bağlamından uzaklaştırılır, düzenlenir ve bağların sınıflandırılmasıyla aktarılır. Burada engellenmeyen veri karmaşıklığının azaltılması yüksek savunma karmaşıklığını geliştiren medya sistemiyle sağlanır. Yani belirsizlik içerisinde değişmekle tehdit edilen bağların bağlarıyla sağlanır. Burada kullanılan anahtar kelime ise aşırı linklendirmedir. Karmaşıklığın yönetilmesi için kullanılan önemli hipermedya araçları standartlaştırılmış bağlantılardır. Bunlar veri karmaşıklığını sınıflandırmadan azaltır ve sanal yol bulma (navigasyon) çeşitliliğine kapı aralar. Standartlaştırılmış bağlantılar cümle bilgisine dayanan ve çağrışımsal ilişkilerin aksine niteliklerin anlam bilimsel olarak belirlenmesini işaret eder. Hipermetin sistemlerinin çoğunun düğümleri ve bağlantıları yapay zekânın anlam bilimsel ağlarına göre biçimlendirilir (Bolz, 1993a: 208-209).

Hipermedya ile ilgili bu gelişmeler üzerine düşünüldüğünde hipermedyayı temel alan bilgi tasarımının açıklama biçimlerinin yineleyici olduğu göze çarpar. Bu biçimler karmaşıklığın kritik değerleriyle ve sonsuz geri çekilmeyle yinelenir. Bu sayede postmodern düşünce biçimleri fraktal mekâna (Alm. fraktaler Raum) girmiş olur. Bu bağlamda möbius şeritlerinden (Alm. Moebius-Bänder), tuhaf halkalardan, birbirine girmiş hiyerarşiden, geriye doğru bükülmelerden ve kendisine ait olanın sürpriz etkilerinden bahsedilebilir. Bu noktada içerisi ve dışarı arasındaki ayrım da işleyecek durumda değildir. Burada iç içe geçmiş kutular ve tuhaf ilmekler dışarının içeride, içerinin de dışarıda olduğu formülünü açıkça gösterir. Bu duruma bağlı olarak gizliliğinden ve çizgiselliğinden ödün vermek zorunda kalan bilgi meşgul ekranlarda (İng. busy screen) oldukça fazla sunulur. Burada tehdit eden güç bilişsel iç patlamadan kaynaklanır ve sınırsız manipülasyon gücünün bulunduğu arka tarafta yani hiperalandan (İng. hyperspace) kaybolup gitmek söz konusudur (Bolz, 1993a: 219).

Bir tür temsil medyası olarak da kullanılabilen hipermedya sistemleri yapay zekâdan kaynaklanan araçları kullanır. Çünkü hipermedya temsillerini kullanmak için yapay zekâ tarafından desteklenen programlara ihtiyaç duyulur. Büyük bir veri yığını ile ilgilenen bu programlar hipermedyanın veri tabanı içerisinde bulunur. Bu durumda hipermedya temsilin üzerinde ortaya çıkan zengin bir temsil sistemi olarak görülür. Mühendisliğe dayanan bir temsili destekleyen hipermedya temsilleri yarı biçimseldir. Burada daha önceden belirlenmiş anlamlar yoktur aksine mühendislik temelinde ortaya çıkan özgürlük

tarafından sunulan bir basitlik ve zenginlik vardır. Hipermedya arayüzlerinin basitliği veri türlerinin geliştirilmesine kolaylık sağlar. Zengin bir temsil örneği sunan hipermedya temsil sistemleri mühendislik ve bilgi temsillerinin kullanılması için yararlı görülür çünkü bilgi temsillerinin hipermedya deneyimlerinden öğrenecekleri çok şeyin olduğu düşünülür. Ayrıca hipermedya temsillerinin zengin içerikleri kullanıcıları destekleme konusunda oldukça başarılıdır. Yapay zekâ sistemi içerisinde hipermedya temsillerine uyum sağlayan üç yapı vardır. Bunların birincisinde hipermedya duvar kâğıdı olarak görülür. İkincisinde basit bir temsil olarak görülür ve üçüncüsünde ise hipermedyanın yorumlanan sembol yapıları ortaya çıkar. Sembol sistemlerini tasarlayan hipermedya kullanıcısı bunları birer temsil olarak kullanır. Arayüz dilinde iyi uyum sağlamış ve göreve yönelik programlamaya izin veren hipermedya özgür olmayan nesneyi somutlaştırma yeteneğine sahiptir (Russell, 1990: 2-5, 8). Çeşitli duyuşal uyarıcılar çoklu medya tarafından sağlanan özgün deneyim sayesinde kurgulanan dünyanın bütünleyici düşüncesi içerisinde dâhil edilir. Bu durumda hipermedya kendisine heterojen bir alan talep eder. Bu alan içerisinde temsil dünyaya açılan bir pencere olarak değil de kendi kendisini pencere ile pencerelendirerek tasarlanır. Söz konusu bu pencereler başka medyalara ve temsillere açılır. Hipermedya tarafından sahnelenen görüntü içerisinde ortaya çıkan bir pencere başka bir metin, ses, resim ya da film olabilir. Kullanıcı daha sonra bunların değişik boyutlarını deneyimleme fırsatı da bulabilir. İçerisinde bilgi parçalarının analitik montajını sahneyeleyen hipermedya World Wide Web'in parçalanmış görüntülerini de ortaya çıkartır (Ryan, 2001: 215-216).

Hipermedyanın kendisi ise üç katmandan oluşur. Bunlardan birincisi depolama katmanıdır. Bu katmanda uygulama düğümleri, linkleri ve düğümleri birleştiren veri yapıları vardır. Bunların her biri hipermedya yapılarının nasıl uygulandığı ile ilgilendir. İkinci katman da kullanıcı destekli bir mekanizmadan oluşur. Kullanıcı burada hipermedya nesnelere arayüzünün nasıl ortaya çıktığı ile ilgilendir. Kullanıcının arayüz içerisinde gerçekleştirdiği eylemler veri modeli içerisinde değişikliklere neden olur. Üçüncü katman ise içerik yapısından oluşur. Burada düğümlerden oluşan haritalandırma yapısı söz konusudur. Depolanan düğüm içeriklerinin içerisinde veri yapıları ve uygulama detayları vardır (Russell, 1990: 2). Hipermedya sistemleri de iki türden oluşur. Bunlardan birincisi basit hipermedya sistemleridir. Burada kullanıcıya bilgi parçaları içerisinde sayfaları karıştırma imkânı sunulur. Ya da kullanıcı daha önceden belirlenen bağlantıların yani linklerin arasında gezintiye çıkar. Buradaki bağlantılar çok boyutlu

ağlardan oluştuğu için hiyerarşiktir. Bu sayede kullanıcıya parçalar ya da ağlar üzerinden küresel olarak göz gezdirme fırsatı verilir. Burada grafiği temel alan temsil imkânlarının yoğun olarak kullanılmasının nedeni kullanıcının hatırlama yeteneğine yüklenmemektir. Hipermedya sistemlerinin ikinci türü ise aktif hipermedya sistemleridir. Burada kullanıcıya özel ihtiyaçları için bilgi maddesini bağlama ve manipüle etme imkânı sunulur. Söz konusu bu sistemin dezavantajı kullanıcının gezinti sırasında yolunu şaşırma olasılığıdır. Kullanıcı ilginç gördüğü yol uğruna yönünü kaybedebilir (Ritland, Jerke, Szabo, Lesch ve Röbler, 1990: 136).

Buraya kadar kendisine has özelliklerle açıklanmaya çalışılan hipermedya hipermetin ile kurduğu bağ çerçevesinde de ele alınabilir. Buna bağlı olarak hipermedya ve hipermetin oluşum aşamasında birbirlerini karşılıklı olarak etkiledikleri için her iki kavramın da eş anlamlı olarak kullanılabilmesi düşünülmüştür. Bu durumda hiperbelgenin temelinde bulunan ağın düğümleri çoklu medya düğümlerini içine alır ve burada hipermedyadan söz edilir. Verilerin düğümler ve bağlantılar aracılığıyla yapılandırılması durumunda da hipermetin yani hipermedya olarak adlandırılır. Metin ve bağlam arasındaki ilişkiyi temelinden değiştiren hipermedya metin elde edebileceğinin sözünü de verir.

Her iki kavramın da aralarındaki ilişkiden dolayı eş anlamlı olarak ele alınmasına rağmen hipermedya ve hipermetin arasında ortaya çıkabilecek terminolojik kararsızlığın çok iyi bir şekilde gerekçelendirilmesi gerekir. Piksellerin her birinin manipüle edilebilir olması bit/bayt haritasının yapılandırılmasına imkân verir ve buna bağlı olarak da imge metnin bir bölümü olarak işlenir. Bu durumda hipermedya televizyon üzerindeki metnin intikamı olarak ele alınır. Metinlerden oluşan bilgisayar programları içerisinde metinler hem okunabilir hem de yazılabilir. Bu durum yazar ve özne sınıflandırılması olmadan gerçekleşir. Anlatımın merkezi özelliğini de temellendirebilen hipermedya “kendi kendisini yazan metinler” (İng. self-authoring text) (Barrett, 1988: XIII-XXV) olarak görülür. Bu durum hipermedya ile ilgili yapılan açıklamaların ana özelliği olarak ele alınır. Veri işleme olayında deha (yaratıcı güç) gereksiz görüldüğü için hipermedyanın da yazara ihtiyacı yoktur. Burada kitaplar ekranlar tarafından basılır ve yüz yüze kurulan iletişim durumu arayüzden uzaklaştırılır (Bolz, 1993: 222-223, 112).

Hipermetinleştirmeye yönelik çabaların asıl nedeni gelişmekte olan bilginin çoklu durumlarının bir arada tutulmak istenmesidir. Bu durumda hipermedya dijital devrimin sanat eseri olarak görülür (Schmundt, 1996: 47). Hipermedya sistemleri metinleri birbirine çizgisel dizilişin tersi yönünde bağlayan makinelerdir. Metinlerin her birinin

yerine başka bir metni gösteren çarpı işareti eklenir. Bu metinler geleneksel dipnot durumundan farklı bir işleme tabi tutulmaz aksine kaynak metinle aynı seviyede değerlendirilir. Burada metnin bölümü alıntı durumundan farklı olarak orijinal bağlama oturtulur. Bu şekilde bağlananlar metnin kısa parçalarıdır. Burada çizgisel dizilişi yeni ve n-boyutlu bir ağ yapısının içerisine aktaran karmaşık bir ağ oluşur (Winkler, 1997: 41). Bu nedenle hipermedya kültürünün bilgi mekânı n-boyutludur. Anlamada yetenekli (Alm. verstehensfähig) olan alıcıların azalması probleminde burada değinilmez. Aslında burada sorunsal olarak ele alınan şey sadece veri karmaşıklığının azalması durumudur. Bilgisayar ekranı üzerindeki n-boyutlu veri mekânı yazı yüzeyinin deposu olarak sunulur. Bu durumda pencereler, pencereler içerisinde açılmaya başlar. Burada farklı medyaların hipermetinle kurduğu ilişki ve buna benzeyen bir anlatım yüzeyi vardır. Çerçeve içerisinde görünen her şey kapanmanın biçim yasasına göre bağlantılı olarak sunulur. Böylece elektronik yazı mekânı kendisini fraktal şekilde boyutlandırılmış olarak ortaya koyar çünkü bilgi burada doğal bir topoğrafyaya sahip değildir. Kütüphane, pusula, ağ, film gibi yönlendirici medya metaforları burada her zaman kullanıcı yüzeyine müdahale edecek durumdadır (Bolz, 1993a: 211-212).

Hipermedyanın metinlerle kurmuş olduğu ilişkilerin temeli ile ilgili açıklama yapılmasının ardından hipermedyanın simülasyon ve sanalla nasıl ilişkilendirilebileceğini ele almak da oldukça yerinde bir inceleme olacaktır. Hipermedyanın simülasyonla olan ilişkisi bilgisayarın çoklu makine ve medyayı simüle etmesine dayandırılabilir. Kendisinin dışında bulunan makine ve medyaları simüle ederek kendi içerisinde toplamayı başaran bilgisayarın çoklu makine ve medya olarak fiziksel dünyadakini temsil edebilme gibi bir durumu söz konusudur. Bu durumda simülasyonun fiziksel olanla kurduğu süreklilik gösteren bir bağlantıdan söz edilebilir. Bu nedenle bilgisayarın çoklu medya özelliği medyaların fiziksel olanı işaret ederek simüle edilmiş yansımalarını gösterebilmesidir. Ama simülasyon hipermedyanın içerisinde ele alındığında simülasyonun burada sadece aracı bir rol üstlendiği göze çarpar çünkü medyaların sanallaşması olarak bilinen hipermedya simülasyonun fiziksel olanı temsil etme olasılığını tamamen ortadan kaldırır ve bu durumda fiziksel olanla bütün bağlarını hipermedya içerisinde koparmak zorunda kalan simülasyon sanalı işaret etmeye başlar. Bu noktada medyaların entegrasyonunun entegrasyonunu yani temsilin temsilini ortaya koyan hipermedya kendi içerisinde kendisini yeniden üreterek simülasyonun fiziksel olanla bağlantısını sanallaşarak aşmaktadır.

2.4.3 Metin ve Kurgunun Sanallaşması: Hipermetin ve Edebi Biçimi Olan Hiperkurgu

20. yüzyılın sonlarına doğru edebiyat ve ortaya çıkan yeni teknolojiler birbirine giderek daha da yaklaşır. Yeni teknolojilerle donatılan ve donatılmaya da devam eden bilgisayar bu bağlamda edebiyat ve edebiyat bilimi ile sıkı bir ilişki kurar. Yazı yazma teknolojileri temeli üzerine inşa edilen ağ yani internet (World Wide Web) ve dijital yazı ise yeni edebi uygulamaların çıkış noktasını oluşturur. Böyle bir gelişme aynı zamanda yeni medya olarak görülen ağa bağlı bilgisayar sayesinde ortaya çıkan sanallaşan durumlara paralel olarak da gerçekleşir. Hipermetin ve edebi biçimi olan hiperkurgu ise bu gelişmelerle ortaya çıkan yeni edebiyatın savunucu rolünü üstlenir. Postmodern yaklaşımlara dayandırılan hipermetnin ve hiperkurgunun ortaya çıkmasına öncülük eden postyapısalcı edebiyat kuramları kendilerine has bir metin yapısı inşa ederek aslında hipermetnin ve hiperkurgunun nasıl açıklanması gerektiğine ışık tutar. Yapılan bu açıklamalardan ortaya çıkan sonuç ise bilgisayar ve internet gibi yeni medya çerçevesinde ele alınan hipermetin ve hiperkurgu kavramlarına yönelik tek bir tanımlamada bulunmanın mümkün olmadığıdır. Bu nedenle hipermetni ve hiperkurguyu kurulumuna katkıda bulunan küresel ağ ve link gibi araçların yanı sıra geleneksel basılı metinlerle olan benzerlikleriyle ve farklılıklarıyla, sahip olduğu kendisine has özelliklerle açıklamaya çalışmak daha uygun olacaktır.

Hipermetnin kurmaca edebiyat alanında geçirdiği dönüşüm olarak bilinen hiperkurgu hipermetnin edebiyat dalı olarak bilinir (Klepper, Mayer ve Schneck, 1996: 276). Metnin yaratıcılığını artırmak için hipermetnin imkânlarını kullanan hiperkurgu her geçen gün artış göstermesine rağmen bu şekilde oluşturulan edebiyata yeni yeni alışılmaktadır. Dijital devrimin, medyanın ve mesajın eş zamanlı olarak ürettiği bir ürün olan hiperkurgu söyleme dayanan devrimsel stratejiler içerisinde gerçekleşir. Bu bağlamda hiperkurgu edebi olarak gerçekleştirilen açık söylem ve bilgisayarda yönlendirilen gizemli söylem arasındaki çelişkilerin ve kırılmaların izini sürer. Önemli etkileşimsel türleri geliştiren hiperkurgu içerisinde öykü alanı olarak adlandırılan şey bir boşluktan ibarettir. Hiperkurguyla birlikte anlatıcı şemadan kurtulan basılı edebiyat yazılmış kelimeleri duyular üstü hale getiren yeni bir estetiğe dönüşür. Bu bağlamda kronolojinin topoğrafya ile çarpışmasının bir sonucu olarak ortaya çıkan kelime hiperkurgu içerisinde mekâna dönüşür. Böylece mekânlar ve ağlar kelime ve cümleleri çözüme uğratmış olur (Nestvold, 1996: 17-18, 23-24, 30).

Hipermetin ve hiperkurgu öncelikle küresel ağ olarak işlev gören internet yani World Wide Web ile ilişkilendirilir. Metinlerden oluşan World Wide Web içerisinde her zaman işlemeye devam eden hipermetin ve hiperkurgu sistemi vardır. World Wide Web ortaya çıkmadan önce de basit metin işleme programlarıyla üretilen hipermetin ve hiperkurgu vardır ama bunlar çok az kullanılır. İletişim alanında verilen hizmetleri de kendi içerisine dâhil eden World Wide Web'in bir tarafında yazı dile benzer bir şekilde kullanılır, diğer tarafında da yazı hipermetin ve hiperkurgu belgelerinde yeniden düzenlenir. World Wide Web'in merkezini oluşturan hipermetin ve hiperkurgu belgeleri basit programlama dili olan hipermetin ve hiperkurgu işaretleme dili (İng. Hyper Text Language Markup) aracılığıyla yapılandırılır (Sandbothe, 1997: 71-72).

Hipermetni ve hiperkurguyu kültürel iletişimin ana ögesine dönüştüren World Wide Web içerisinde yazmaya, okumaya, seçim yapmaya, kesmeye, yapıştırmaya, birleştirmeye ve kaydetmeye her zaman devam edilir. Bunlarla ortaya çıkan yeni okuma ve yazma biçimleri metinlerin tasarlanmış biçimlerini de etkiler. Bu durumda kullanıcı metnin geri kalanını kendisi yazabilir. Kitabın elektronik biçime dönüşmesiyle birlikte kullanıcı da ürettiği diğer elektronik metinleri bunlarla birleştirebilir, kendi kitabını oluşturabilir, yayımlayabilir ve bundan bireysel fayda da sağlayabilir (Woolley, 1994: 165). Burada metaforik bir kitaptan bahsedilir çünkü kitap, makale, gazete ve dergi gibi çizgisel metinler hipermetin ve hiperkurgu ortamında biçimlerini kaybeder. İçerikleri de değişen bu tarz geleneksel basılı metinler burada sonsuza kadar açık kalır çünkü hipermetnin ve hiperkurgunun okunması, toplanması, anlatılması ve yorumlanması aşamasında geleneksel basılı bir metin gibi medya tarafından sınırlandırılan ve belirlenen bir sınır yoktur aksine burada daha çok özgürce şekillenen işlemciler, metin, imge, ses ve animasyon gibi arayüzler vardır. Farklı anlatım biçimleri de bu arayüzler tarafından üretilir, bağlanır ve aktarılır (Idensen ve Krohn, 1994: 245). World Wide Web içerisinde kendiliğinden gerçekleşen bütün bu eylemler linklerin yaratıcı bir şekilde kurulmasıyla, internet sayfalarının estetik olarak tasarlanmasıyla, grafiği temel alan yayıncı programlarla ve programlarla düzenlenen çalışmalarla gerçekleşir ve bunlardan da ayırt edilemez (Sandbothe, 1997: 71-72).

Sandbothe (1997: 73-75) aynı zamanda World Wide Web içerisinde kitabın sonunun haber verildiğini de bildirmesine rağmen burada çizgisel metinlerin de hala bulunduğu bahseder. Hipermetin ucu açık metaforik bir kitap şeklinde bir bütün olarak değerlendirildiğinde kitabın sonunun geldiğinden bahsedilir. Ama World Wide

Web içerisinde çizgisel kitapların devamı olmadan kopya edildiği göz önüne alındığında burada kitap ve makale gibi çizgisel metin biçimleri hala varlığını sürdürür. World Wide Web içerisinde hipermetin özelliği taşımayan çoğu metinler HTML-kodunda değiştirilebilen ve az da olsa revize edilebilen tamamen normal bir kitap ya da makaledir. Sandbothe aynı zamanda geçmiş zamandan günümüze kadar ulaşan eserlerin hipermetin sayesinde hayatta kaldığını ve medya biçimlerinin her birinde kolayca yayınlandığını da gösterir. Bu eserlere gerçek hipermetin olarak yani linklerle bağlanmış düşünce ağları olarak uzun bir süre erişim sağlanır. Böylece hipermetnin öğretici özelliği de ortaya çıkar. Geliştirilmiş uygulama olarak görülen hipermetin ve hiperkurgu sayesinde World Wide Web'in tamamı menülerden oluşur. Metinleri yüzeye sadece bir kez kaydeden tuşların her biri, işleme sokulan metin ile ilgili olarak linklerin ve ani geçişlerin hangisinin seçileceği ile ilgili karar verilmesinde yardımcı olur. Hipermekân içerisinde gidilecek yönün belirlenmesi de yapılan seçimlere ve verilen kararlara bağlıdır. Birleştirici düşüncenin gerçek ve bağlanabilen verilerine dönüşmeyi hedefleyen World Wide Web hipermetin ve hiperkurgu ağı sayesinde insanın günlük hayat içerisinde kullandığı birleştirici düşüncüyü elektronik yeniden üretim ağı içerisine dâhil eder. World Wide Web içerisinde bu şekilde ortaya çıkan birleşimler, bağlantılar ve geçişler linkler tarafından gerçekleştirilir. Linkler aynı zamanda World Wide Web içerisinde metnin yapıtaşlarının aktif olarak düzenlenmesini sağlayan ağı da kurar. Bu bağlamda hipermetin programları bilgisayarları ve projeleri sınırlandırdıktan sonra World Wide Web ile birlikte ortaya bütün evreni çevreleyebilecek bir sistem çıkartır. Böylece çok sayıda bilgisayar, veri ve proje birbirine linklerle bağlanır ve bu linkler metinlerin merkezinden çıkarak diğer metinleri, bilgisayarları ve projeleri gösterir. Burada sadece zamansal olarak çok kısa süren bir gecikme yaşanır ve daha sonra da okumalar diğer bir coğrafik mekânda devam ettirilir (Winkler, 1997: 44-47, 224). Hipermetin ve hiperkurgu içerisinde sonsuz sayıda bağlantıların kurulmasını sağlayan linkler bir metinden diğer metne doğru yönlendirilen atlamalar/sıçramalar olarak bilinir. Kullanıcı bu linklere tıkladığında metinlerden oluşan ve izole edilmiş yeni bir alanın içerisine girer. Bu alan hipermetin ve hiperkurgu içerisindeki metinler tarafından kurgulanır, kökler burada geliştirilir, yapı burada görselleştirilir ve karakterler burada tanıtılır. Hipermetin içerisinde linklerle gerçekleştirilen atlamalar/sıçramalar sırasında ekran her değiştirildiğinde metnin yerinden edilme tehdidi ortaya çıkar (Ryan, 2001: 262). Derrida (1974: 118-119) mekânın ve zamanın mekânlaştırılması yani eklemlenmesinden, mekânın zaman olmasından ve

zamanın da mekân olmasından ve bütün bunların her zaman algılanmayan, mevcut olmayan ve bilinmeyen olarak ele alınmasından bahseder. Aslında Derrida burada iz ile ilgili düşüncesine de değinir. Bu bağlamda iz bütün oluşturmeyen bir durum olarak ele alındığı için ara mekânların önemli olduğu yerde de herhangi bir duygu tamamlanmadan kalır. Bu bağlamda izin hareketi olarak ele alınan öteleme sonu olandan başka bir şeydir yani bir sonsuzluk örneğidir. Schirmer (1996: 133) de Derrida'nın bu düşüncesinden yararlanarak hipermetin ve hiperkurgunun okunması sırasında ortaya çıkan linklerin ontolojik olarak öteleme kavramıyla izlendiğini ifade eder. Gösteren ve gösterilen arasındaki sınırlı bir ilişkiyi zamansal ve mekânsal bir iz olarak ortadan kaldıran öteleme kavramı sayesinde linkler açıklığın, etkileşimin ve özgürlüğün taşıyıcısı olur. Bu durumda hipermetin ve hiperkurgu sisteminin açıklığı ve sonsuzluğu gelişmeye dayalı bir özellik olarak değil de bu sistemin temelini oluşturan bir özellik olarak incelendiğinde linkler var olan anlamı parçalamakla ilgilenmez aksine hiyerarşiyi ortadan kaldırmaya çalışır.

Fare, klavye, ekran gibi bilgisayara ait donanımlardan ve pencere, menü, link, metin gibi arayüzlerden oluşan World Wide Web Ted Nelson tarafından "Docuversum" yani belgelerden oluşan evren olarak adlandırılır. Belgelerden oluşan bu evren öncelikle bilgisayar tarafından sınırlandırılan daha sonra da tüm dünyayı çevreleyen ve yapılandıran hipermetnin ve hiperkurgunun metaforu olarak görülür. Belgelerden oluşan evren ile hiperkültür rüyası gerçekleştirilmek istenir çünkü geleceğin kültürü olarak görülen hiperkültür dünyaya ait bütün bilgilerin hipermetin ve hiperkurgu içerisine kaydedilmesiyle oluşturulur (Klepper, Mayer ve Schneck, 1996: 273-274). Sonsuz sayıda dallanıp budaklanan bir mekân olarak gösterilen belge evreninde temsil hiçbir zaman elde edilemediği için hipermetinden ve hiperkurgudan kaynaklanan bir bilinçsizlik ortaya çıkar. Belirli bir merkezi olan bütünleyici metin belge evreni içerisinde şizofrenik ya da paranoyak yani merkezinden edilen metinlere dönüşür (Mayer ve Schneck, 1996: 8-9). Bu durumda Deleuze ve Guattari'nin (1987: 12-13, 18) köksapı psikanalizdeki bilinçdışı ile değil de şizoanalizdeki bilinçdışı ile ilişkilendirmesinden ortaya çıkan sonuçlar hipermetin ve hiperkurguya aktarılabilir. Bu bağlamda hipermetin ve hiperkurgu içerisinde metin parçalarının diğer metin parçalarına aktarılmasıyla birlikte merkez ve derin yapı da aktarılmış olur. Burada sürekli olarak hareket halinde olan merkez ve derin yapı kopyalamanın sonsuza kadar yeniden üretilebilir olmasından daha üst bir konuma sahip olur. Kendi kendisini temsil eden bir bilinçdışı olarak görülen metin parçaları

kodlanmış bir karmaşıklığın içerisinde ortaya çıkar, değişen merkezlerde konuşlanır ve sıralı yapı içerisinde dağıtılır. Bilinçsizlik kavramı üzerinde zorba bir tutum sergileyen ve hareket merkezi oldukça sınırlı olan psikanalizde dilin ve hafızanın derin karanlığında saklı tutulan bilinçdışı burada aşırı kodlamaya dayanan bir temel üzerinde hareket eder. Psikanalizde bir komutan ve lider varken, şizoanaliz bilinçdışını merkezi olmayan bir sistem olarak ele alır. Bilinçdışının üretildiği yer olan hipermetin ve hiperkurgu her zaman yeni ifadeler ve arzular üretir.

Buradaki asıl amaç metinden kaynaklanmayan bilinçsizliği metinlerle onaylamak değildir aksine bilinçsizliği metin üzerinde şekillendirmek ve hissetmektir. Belge evreninde ortaya çıkan bilinçsizlik bireysel olanı değil de bilgisayar ile işlev gören bir belleği temel alır. Belge evrenini temel alan bilinçsizlik veri bankası tarafından önceden verilen belirli anahtar kelimelerin veri bankası içerisindeki diğer kelimelerle bağlanmasıyla oluşturulur. Bu anahtar kelimeler daha önceden verilen kavramsal bağlamlardan bağımsızdır (Berressem, 1996: 121-122). Bilgi toplumunun yüzeyselliğini taklit eden hipermetin ve hiperkurgu sözü edilen bilinçsizliğe bağlı olarak aslında aktif görünen bir pasifliği gerçekleştirir. Bu durum uyutucu bir etki göstererek halüsinasyona neden olur. Hipermetin ve hiperkurgu ortamında teknik olarak sahnelenen ve tekniğe hizmet eden bir bilinç akımı söz konusudur. Okur + Kullanıcı = Kaybolan formülü de burada ortaya çıkar. Bilinçsizliğin mekânsal metaforu olarak görülen hipermetin ve hiperkurgu tehdit edici bir gizem ve belirsizliğe neden olur. Hipermetnin ve hiperkurgunun anlatıcılığını makinenin üstlenmesiyle anlamsal belirsizlik elektronik olarak yeniden üretilmiş olur. Tehdit edici güçlere dayanan gizemli dil oyunları ve makinenin tanrısal gücüyle söyleme dayalı yüzleşme gerçekleşir (Schmundt, 1996: 50-51).

Deleuze ve Guattari'nin (1987: 16) köksapı uzun dönem hafıza (İng. long-term memory) değil de kısa dönem hafıza (İng. short-term memory) ile ilişkilendirmesine bağlı olarak her iki hafıza türü de hipermetin ve hiperkurgu içerisine uyarlandığında burada kısa dönem hafızanın temel alındığı ortaya çıkar. Uzun dönem hafıza bir merkezden oluşur. Kısa dönem hafızanın ise merkezi bir birleşim düzeni yoktur. Kısa dönem hafızanın süresi yoktur, koptmalardan oluşur ve çokluk esasına dayanır. Kısa dönem hafıza kısa süren düşünceler üretir. Bir okuma eylemini uzun dönem hafızayla gerçekleştirirse bile durum bu şekilde gerçekleşir. Kısa dönem hafızada unutmak işin bir parçasıdır. Uzun dönem hafızanın aile, ırk, toplum, medeniyet vb. belirleyicileri olduğu için kopyadan yararlanır.

Kısa dönem hafıza ise bütün bunların birbirinden ayrılmayacak derecede karıştığını işaret eder.

İnternet yani World Wide Web sayesinde metin parçalarının ağa bağlanmasıyla oluşturulan hipermetin ve hiperkurgu metin parçalarının sanallaşması olarak da tanımlanır. Metin parçalarının sanallaşması analog metinlerin dijital metinlere aktarılmasından sonra gerçekleşen bir durumdur. Hipermetin ve hiperkurgu içerisindeki metin parçaları kendilerinden başka bir şeyi temsil edecek durumda olmadığı için metinlerin sanallaşmasından söz edilir. Sanallaşan metinler beden, mekân ve zaman gibi fiziksel bütününden soyutlanır. Sanallaşan durumların ortaya çıkmasında belirleyici bir rol üstlenen metinlerin kendisi de fiziksel bedeninden soyutlanarak sanallaşır. Hipermetin ve hiperkurgu içerisindeki metinler hareketli bir yapıya sahip olduğu için kendisini fiziksel mekândan soyutlar ve sanallaşır çünkü bilgisayar ekranındaki göstergelerin hiçbiri geleneksel anlamdaki gibi mekânsal olarak sabitlenemez. Çevrimiçi olarak oluşturulan hipermetin ve hiperkurgu olasılıklara göre tasarlandığı ve eş zamanlı olarak var olduğu için zamandan da kendisini soyutlar ve sanallaşır. Bu metinlerin bilgisayara dijital olarak kaydedilen metinlerden farklı olması da bu noktalarda ortaya çıkar. Çünkü metin hipermetin ve hiperkurgu boyutuna ulaşana kadar üç farklı aşamadan geçer. Aslında birinci aşamada ortaya çıkan metnin dijitalleşmesi bilgisayar ekranı üzerinde görünen metnin arka planında biçimsel (sayısal) temsiller bulmasıdır. Bu durumda ekranda görülen metnin arkasında yeni verilerin eklenmesiyle sürekli olarak hesaplamalarda bulunan dijital ortam bulunur ve metin dijitalleşir. Bilgisayar ekranı üzerinde metnin kullanıcı tarafından gerçek bir metinmiş gibi görülmesi ise ikinci aşamayı oluşturur. Üçüncü bir aşama ise ağ gibi oluşturulan hipermetin ve hiperkurgudur. Bu durumda sonsuza kadar hesap yapabilme yeteneğine sahip olan dijital ortamda, sonsuza kadar yazılabilecek metin içerisinde ve her çeşit medya ürününe ait parçaların sonsuza kadar birbirine bağlandığı hipermetin ve hiperkurgu ortamında her bir öge sadece kendi kendisini temsil ettiği için sanallaşan metinlerin kendisinden başka temsil edeceği şey ise bir boşluk ya da bir hiçlik olur yani tekrardan kendisi olur.

Deleuze ve Guattari (1987: 23) köksapı maddeye dayanan herhangi bir temsilden uzak tutar ve köksapı dışarıya ile değil de içeriye ile ilişkilendirir. Bu durum hipermetin ve hiperkurgu ortamına aktarıldığında ise öncelikle fiziksel gerçekliğin mekânı olan dünyadan sanal gerçekliğin mekânı olan sanal alana girilir. Böylece metinlerin ve kurguların sanallaşması olarak bilinen hipermetin ve hiperkurgu dışarıya adına değil de

içerisi adına teknik olarak yazılır. Aynı zamanda hipermetin ve hiperkurgu ne dışarıda bulunan imgeyi kopyalar ne de içerdekini dışarıdakine göre kopyalar. Bu nedenle hipermetin ve hiperkurgu ortamında kaynağa, kökene ve merkeze karşı çıkılır. Böylece temsilin alanı olarak kaleme alınan basılı kitap da sonsuza kadar devam eden açık ve evrensel bir kitap metaforuna dönüşür. Metin, yazar ve okur ise hipermetin ve hiperkurgu ortamında fiziksel gerçeklikle yani dışarıdakiyle temsil edilemez ve hem dijital hem de sanal ile işbirliği yapan simülasyon ile dönüşüme uğrar. Dışarıya adına değil de içerisi adına teknik olarak kaleme alınan hipermetin ve hiperkurgu sayesinde bugüne kadar fiziksel dünyayla, doğayla yani dışarıdakiyle temsile dayanan bir ilişki kuran edebiyat da içeridekine yani sanal dünyaya hizmet ederek dönüşüme uğrar.

Hipermetin ve hiperkurgu yukarıda da bahsedildiği gibi metinlerin ve kurguların sanallaşması olarak bilinmesine rağmen her ikisi de hem sanal alandan hem de yapay zekâdan farklı olarak ele alınır. Böyle bir ayrıma değinen Schmundt'a (1996: 48) göre hipermetin ve hiperkurgu sanal alandan başka bir şeydir çünkü hipermetin veri eldivenleri ya da şapkalarıyla hareket edilen nefes kesici bir ortam yaratmaz. Hipermetnin yapay zekâdan da farklı olduğunu düşünür çünkü yapay zekâ bir problemi kendiliğinden çözüme kavuşturan programı temel alır ve sonuçların hepsini ortaya çıkartır. Hipermetin ve hiperkurgu ise yapay zekâ gibi insana ait yaratıcılığı taklit etmez aksine destekler. Bu bağlamda hipermetnin ve edebi biçimi olan hiperkurgunun sanal alandan farklı olması aslında giyilebilen teknoloji yardımıyla içerişine dalınabilen ve yeni medyanın edebi olasılıklarını gösteren sanal gerçeklikten de farklı olduğunu gösterir.

Hipermetne dayanan kurguyu ve içerişine dalınabilen sanal gerçekliği yeni medyaya ait edebiyatın türü olarak ele alan Landow (2006: 269-271) ise içerişine dalınabilen sanal gerçeklikle birlikte üç boyutlu hiper-edebiyat oluşturmayı amaçlar. Sanal gerçeklikle oluşturulan edebiyat içerişinde deneyimlenen şey ise aslında içerişine dalabilmenin yanılsamasıdır. Sanal gerçekliği deneyimlemek için giyilebilen teknoloji okurun pozisyonlarını ve hareketlerini izleyebilen bir sistem oluşturur ve daha sonra okur üç parçaya bölünmüş bir ortamın içerişine girer. Bu durumda beyaz duvarlar üç yansıtıcıyı imgelerle değil de metinlerle yani aslında imgeler olarak görülen metinlerle kaplar. Böylece sanal gerçeklik inandırıcı bir dünya imgesi oluşturur. Sanal gerçeklik deneyimlenirken aslında ekran fiziksel dünyanın ortamını kopya etmez ama bunun yerine kullanıcı yansıtıcı edebi bir temsilin içerişine dalar. Kelimelerin ve anlatıların oldukça baskın olduğu böyle bir yerde okur metni düz bir yüzey yerine üç boyutlu durum

içerisinde var olarak deneyimler. Hipermetne dayanan kurgunun edebiyatını ve sanal gerçekliğe dayanan edebiyatı birbirinden ayıran şey ise düz mekân ve içerisine dalınabilen üç boyutlu bir mekân arasındaki farklılıktır. Sesin yani ikinci okurun parça olarak okumaya başladığı yerde, yani yanılısamaların dünyasında belleklerle yer edinilir. Üç boyutlu alanda yani sanal alanda sallanıp duran metinler güçsüzlüğü, zayıflığı ve yok olmayı hissedebilen insan belleğiyle ilişkilendirilir. Ses okumayı bitirdiğinde ise kelimeler düşmeye başlar. Giyilebilen sanal teknolojiyi kullanan okur kelimeleri yakalar ve onlarla yer değiştirir. Eğer yakaladığı kelimelerle orijinal pozisyonuna geri dönmezse, bütün çabalara rağmen metin bozulur. Kelimeler kendi kendisini basamaklarla oluşturmaya ve daha hızlı hareket etmeye başlar. Metni, (okurun) hareketi, sesi içerisine alan ekran edebi olarak üretilen metnin başarılı bir şekilde okunmasını sağlar. Bu durumda ekran edebi olanın içerisine anlatıyı, animasyonu ve etkileşimselliği dâhil eder. Böylece üç boyutlu olarak içerisine dalınabilen sanal gerçeklik ağdaki bir edebiyat olarak görev üstlenir.

Deleuze ve Guattari (1987: 12-13, 21) köksapı haritaya benzetir ve bu haritayı da maddi temele dayanan kopyadan uzakta tutar. Bu durum hipermetin ve hiperkurgu ortamında aktarıldığında ise oluşum şekli bakımından artık kopya olarak ele alınmayan hipermetin ve hiperkurgu harita olarak görülür. Aslında burada ulaşılmak istenilen hedef kopya olmayan bir haritanın yaratılmasıdır. Bu noktada haritayı kopyadan ayıran şey ise gerçeklikle yakın bir ilişki kurmuş olmasıdır. Dolayısıyla harita yeniden kendi sınırlarıyla çevrili olan bir bilinçdışı üretmez aksine bu sınırları her zaman tekrardan yaratır. Harita olarak görülen hipermetin ve hiperkurgu ortamında metin parçaları arasındaki bağlantılar ele alınır, bedensel engeller ortadan kaldırılır ve üst düzeyde açıklık noktaları tutarlı bir düzleme indirilir. Açık olan, sökülüp takılabilen, istenilen herhangi bir yere konuşlandırılan, ters yüz edilebilen, sürekli değiştirilebilen ve kolektif bir çalışmayla oluşturulan harita bu aşamada hipermetin ve hiperkurguya dönüşür. Harita gibi ele alınan hipermetin ve hiperkurguya her yerden bağlanılabilir. Burada başladığı yöne doğru giden bir kopyadan bahsedilemez. Harita benzeri hipermetin ve hiperkurgu ortamında birden fazla giriş ve çıkış noktası olduğu için belirli bir girişten girmek ya da belirli bir çıkıştan çıkmak oldukça zordur. Kopya burada belirli ve yeterli bir çerçevede kendisini göstermesine rağmen hipermetin ve hiperkurgu haritası kullanıcının performansına bağlıdır. Görüntüye dönüşen böyle bir harita kendisine has bir bireyselliği ve çokluğu düzenler, etkisizleştirir ve tekrardan düzenler. Aslında burada yeniden ürettiğini

düşündüğü şeyi kendisinden yeniden üretir. Ayrıca kopya fazlalık ürettiği ve bunun çoğalmasını sağladığı için çok tehlikelidir. Kopyanın hipermetin ve hiperkurgu içerisinde yeniden ürettiği şeyler çıkmazlar, engeller, başlangıçlar ve yapılandırmalardır. Bu aşamada kopyayı haritaya geri koymak düşünülmez.

Bu düşüncelerden yola çıkarak hipermetin ve hiperkurgunun neresinde birikinti, bürokrasi ve liderlik gerçekleşirse gerçekleşsin metin parçaları hayatta kalmaya ve bağlantılar üretmeye devam eder. Haritalandırılan metin parçalarının her biri diğer metin parçalarıyla birbirine bağlanır. Bu durumda çeşitli metin parçaları, kümelenmeler ve buna bağlı olarak da bölgesinden edilme ortaya çıkar. Çokluktan ya da yoğunluktan kaynaklanan bir kümelenmenin olduğu hipermetin ve hiperkurgu ortamında yazar gibi bir belirleyici kendisini kopya etmekten kurtarır ve bu ortam her yöne doğru büyüyebilir. Bir metin parçası farklı bir metin parçasına eklenir, bunlar da tekrardan başka bir metin parçasına eklenerek büyümeye devam eder ve buldukları bedenin içerisinde geçerek yeni bir kullanım alanı bulur.

Sanallaşan metinler içerisinde boşluğu ve hiçliği niteleyen sonsuzluk hipermetin ve hiperkurgu kavramları içerisindeki hiper- ön ekiyle açıklanır. Hiper- ön eki metinlerin oldukça fazla olduğunu yani çokluğunu gösterir (Schirmer, 1996: 133). Bu bağlamda kendisini çoklu olanla özdeşleştiren hipermetin ve hiperkurgu birden fazla medyayı içerisinde bulundurduğu için çoklu medya özelliği gösterir. Uzay boşluğundaki nesnelere gibi sallantıda duran ve birbirine bağlanmayı bekleyen metin parçalarının bolluğundan dolayı çoklu bir özellik gösterir. Bu metin parçalarının taşıdığı anlamlar sayıca fazla olduğu için çoklu anlama sahip olur. Oldukça fazla sayıda kullanıcıyla oluşturulduğu için çoklu yaratıcılar edinir. Çoklu olarak büyük bir kalabalık elde etmeyi arzulayan hipermetin ve hiperkurgu bitmeden, tükenmeden ve yok olmadan varlığını çoklu olan ile sürdürmeye çalışır. Bu nedenle hipermetin ve hiperkurgu ortamı bireyin ben demediği ya da artık ben deyip dememesinin önemli olmadığı bir yerdir. Bu ortamda herkes birbiriyle yardımlaşır, birbirinden esinlenir ve birlikte çoğalır. Aynı zamanda hipermetin ve hiperkurgu içerisindeki çokluğun bir ucuna da işbirliği eklenir.

Hipermetin ve hiperkurgunun estetiği de içerisindeki metinlerin çokluğundan kaynaklanır. Fiziksel dünyadaki okur tarafından kolaylıkla fark edilen böyle bir çokluk kurgulanan gerçekliğin hayali özelliğiyle ve yeniden merkezleştirmeye ilişkilendirilmez çünkü hipermetin ve hiperkurgu merkezi olan düzenli dünyadan merkezinden edilen düzensiz dünyaya doğru bir seyir izler, kendisini sürekli olarak ve...ve...ve... gibi

eklemelerle geliştirir ve her zaman daha ileriye gitmeyi arzular ve sonuç olarak da çoklu durumların sahnelendiği bir yer olur (Ryan, 2001: 264). Asıl kökenin yani merkezin yerini sayılamayacak kadar çok ikincil merkezlerin çokluğunun almasıyla hipermetin ve hiperkurgu hızla büyümeye devam eder. Burada asıl merkezin sonlandırılmasına neden olan şey oldukça fazla alternatif sunabilen sanallaşan durumlardır. Hipermetin ve hiperkurgu ortamında merkezden kaynaklanan bir birlik oluşturulmaya çalışılsa bile bir metnin başka bir metne sürekli olarak bağlanması ek bir boyut ve birlik oluşturmanın devam ettiğini gösterir. Dolayısıyla çokluğun olduğu bir yapı içerisinde bütünlüğü ve sınırlandırıcı merkezi birlik her geçen gün biraz daha azalır. Bu durumda hipermetin ve hiperkurgunun parçalanmış bir yapıya sahip olduğunu ortaya çıkarır. Burada merkezlerin çokluğu tek bir merkezi bertaraf eder ve metin parçalarının birbirine bağlanmasıyla oluşturulan birlik hipermetin ve hiperkurgunun tek bir merkeze sahip olduğu anlamına gelmez.

Metin parçalarından oluşan hipermetin ve hiperkurgu kendi içerisinde bir bağlama sahip olmadığı için sistematik bütünlüğü kabul etmez. Metinlerin bütünlüğü sadece yapay olarak sınırlandırılır ama bu sınırlandırma metin tarafından meşrulaştırılmaz çünkü metin parçalarının her zaman diğer parçaları işaret etmesi gerekir. Hipermetin ve hiperkurgunun sonunda bulunan parça bir sınırlandırma olarak görülmesine rağmen ucu sonsuza kadar açık kalacak olan bir sistem içerisinde bulunan metinler sınırlandırılmaz (Schirmer, 1996: 133). Metinlerin içerisindeki işaretli parçalar metinlerin tamamının bir bütün olarak çıktısının alınmasına engel olduğu için metin gerçek bir sınıra sahip olamaz. Metin ve bağlam arasında çizilen sınır geleneksel basılı metin biçimlerini işaret ettiği için bu sınır internet ortamında uygulanmaz. Dolayısıyla devam eden bir oluşum içerisinde bulunan ve internette her şeyi kapsayan metnin otomatik birleşeni olarak görülen metin parçaları hipermetin ve hiperkurgu içerisinde geçicidir ve sınırsızdır (Wirth, 1997: 324).

Deleuze ve Guattari (1987: 6, 7, 21, 25) de köksapın üretilmesindeki çokluğu $n-1$ ile açıklar ve köksapın başının ve sonunun değil de ortasının olduğunu ifade eder. Yapılan bu tespitlere bağlı olarak kendisini bütünden ve merkezden uzaklaştıran ve bir ilke olarak kabul edilen çokluk hipermetin ve hiperkurgu içerisinde bir metin parçasının başka bir metin parçasına bağlanmasını sağlayan bağlantı kavramıyla ilişkilendirilebilir. Bu bağlamda bağlantılar genişletilerek çokluğun artması sağlanır. Böyle bir durum aynı zamanda parçalandıkça artan bir bütünlüğün ortaya çıkmasına yardımcı olur çünkü hipermetin ve hiperkurgu içerisinde desteklenen çokluğun devam ettirilmesi gerekir.

Böyle bir çokluğun devam ettirilme şekli ise $n-1$ 'dir. Yani 1'in çoklu olana ait olmasının tek koşulu oradan çıkarılmasıdır. 1'in mümkün olan boyutları her zaman $n-1$ 'dir. Böylece özgün olan çokluktan çıkarılır ve yerine $n-1$ boyutları yazılır. Burada sözü edilen n -boyutlu çokluk özneye ait değildir ve bir göstereni ve nesnesi de yoktur. Bu nedenle belirsiz ve parçalı tanımlayıcılar ile belirlenir. Belirleyici merkezi bir düzenden yoksun olan hipermetin ve hiperkurgu ortamında n -kullanıcı uyum içerisinde hareket eder. Hipermetin ve hiperkurgu sadece 1'den ve çokluktan oluşmaz. Burada doğrudan 2,3,4,5... olan 1'den bahsedilmez. 1'den türetilen ya da 1'in eklendiği $(n+1)$ çokluk da değildir. Hipermetin ve hiperkurgu bu şekilde oluşturulan birimlerden değil de boyutlardan ve hareket halindeki yönlerden meydana gelir. Burada baş ya da son yoktur ama büyümenin devam ettirildiği yer olan orta vardır. Burası 1'in sürekli olarak eksilmeye $(n-1)$ devam ettiği düzlemdir. Çokluğun, boyutu bu şekilde değiştirdiği hipermetin ve hiperkurgu ortamında da değişiklikler meydana gelir. Bu değişikliklerin sonucu olarak ortam çizgilerden oluşur. Bu çizgiler boyutlardaki gibi bölümlerin ve tabakaların çizgileridir. Aynı zamanda maksimum boyuttaki gibi kaçışın ve yerinden etmenin çizgileridir. Bu bağlamda ele alınan hipermetin ve hiperkurgu yeniden üretimin nesnesi, fiziksel olanın yani dışarının yeniden üretilmesi ve içeridekinin yeniden üretimi değildir çünkü hipermetnin ve hiperkurgunun kökeni yoktur, kısa dönemli bir bellek ya da anti-bellektir. Bunlar değişimle, gelişmeyle, zaferle, yakalamayla ve yan ürünlerle işlev görür. Başlangıç ve sonu olmayan hipermetin ve hiperkurgu içerisinde bulunan orta kendi kendisini canlandıran bir yerdir. Burada bir şeylerin arasında olmak ve pencereler arası oyun söz konusudur. Herhangi bir çokluğun diğer çokluklara bağlandığı ortam olarak da bilinir. Ortada olma durumunun önemli bir rol oynadığı hipermetin ve hiperkurgu ortadan başlar ve ortadan devam eder. Burada başlangıç ve bitiş yerine geliş ve gidiş geçer. Orta işlerin hızlandığı bir yerdir. Arada olan hiçbir şey birinden diğerine giderken yerelleştirilebilir bir konum belirlemez. Bunun yerine birden fazla çizgiyi dikey olarak kesen, bir yönü diğerine ekleyen ve kenarları kazarak ortada hız kazanan bir akarsu vardır. Sonuç olarak hipermetin ve hiperkurgu içerisinde bir şeyler arasında hareket edilir, mantık kurulur, ontoloji devrilir, temeller sarsılır, başlangıç ve son geçersizleşir. Coy (1994: 34-35) da anlam bilimsel büyük bir ağ olarak görülen hipermetni bilgisayar tarafından desteklenen hipermetin makinesi olarak tanımlar ve hipermetni üst üste konulan parşömen kâğıtlar üzerine yazılmış metinlere benzeter. Daha sonra bu kâğıtlara yukarıdan bakıldığında metinlerin içindeki kelimelerin, göstergelerin ve cümlelerin

alttaki metinleri işaret ettiği görülür. Parşömen kâğıdına benzetilen bilgisayar ekranı da hareket halindeki bu metinleri çağırır ve çağrılmayan metinler ise ekranın arkasında gizlenir. Aslında hipermetnin belirsiz olarak görülmesinin nedeni de bilgisayar ekranından kaynaklanır çünkü işaret edilen bölümlerin arkasında nelerin saklandığı işaretli linke fareyle ilk kez tıklayana kadar belirsizliğini korur.

Elektronik metin olarak adlandırılan hipermetin kelimeler ve bölümler arasındaki dizinlerle ya da bağlarla bilgiye çizgisel olmayan bir giriş sağlar. Kullanıcı burada işaretlenmiş kelimelerle gösterilen bağlardan yani linklerden birini seçer, bunun üzerine tıklar ve kelimelerden oluşan bir ağ ile birbirine bağlanan metin alanlarının içerisine girer (Nestvold, 1996: 14). Bolz (1993a: 222) da hipermetin içerisinde gerçekleşen bu durumu basılı kitaplardaki dipnota benzetir. Dipnot çizgisel yazı içerisindeki en basit biçimlerden birisi olan çok katmanlılığı ve karmaşıklığı gösterdiği için hipermetni genelleştirilmiş bir dipnot (Alm. generalisierte Fußnote) olarak tanımlar.

Geleneksel basılı metinlerdeki dipnotların ağa bağlı elektronik dipnotlara dönüşümü olarak ele alınan hipermetin ansiklopedi gibi basılı kitap türleriyle de benzer özellikler taşır ve Bolter (1997: 45) bu özelliklerden yola çıkarak basılı ansiklopediyi hipermetnin öncüsü olarak gösterir. Basılı ansiklopedinin birden fazla kitaptan oluşması, metinleri kendi içerisinde sırayla birleştirmesi ve içerisinde işaretlemelere yer vermesi ansiklopedinin hipermetnin öncüsü olarak gösterilmesine yol açar. Bu bağlamda basılı ansiklopedi hipermetnin çoklu, birleştirici ve linklerle bağlanan yapısına öncülük eder. Burada eksik olan şey sadece hipermetnin genellikle çizgisel olmadığı düşünülen yapısal özelliğidir. Bu durumda bilgisayar ve internet gibi yeni medyalar tarafından desteklenerek ortaya çıkartılan World Wide Web basılı ansiklopedinin hedeflerinin elektronik olarak gerçekleştirildiği evrensel sanal ansiklopediye ya da sanal kütüphaneye dönüşür. Ansiklopedinin ve kütüphanenin sanallaşması ise metinlerin evrensel olarak elde edilebilirliğini gösterir.

Deleuze ve Guattari'nin (1987: 9-500) parça çizgileri (İng. a line of segmentarity) ve kaçış çizgileri (İng. a line of flight), yerinden etme (İng. deterritorialization) ve yer edinme (İng. reterritorialization) ile ilgili görüşleri hipermetin ve hiperkurguya uyarlanabilir. Bu durumda hipermetin ve hiperkurgu içerisinde ortaya çıkan ve belirleyici olmayan kopma esaslı yapıları yok eden ya da tek bir yapının ortasından geçen aşırı sayıda gösterenin kırılmasına karşı ortaya çıkar. Hipermetin ve hiperkurgu içerisinde kırılmalara ve çatlamalara rastlanmasının nedeni de buradan kaynaklanır. Bu kırılmaların ve

çatlamaların arkasından gelenler ise eski ya da yeni çizgilerden devam eder. Bu tür parça çizgilerin kaçış çizgilerine dönüştüğü yerde kopma meydana gelir. Bu çizgiler her zaman birbirine bağlandığı için ikili karşıtlıklar arasında ayırım yapılamaz. Kopma ve kaçış çizgileri oluşturulsa bile her şeyi tekrardan tabakalaştıran ve gücü gösterene dönüştüren oluşumların tehdidi devam eder. Bu duruma bağlı olarak hipermetin ve hiperkurgu içerisinde bir şeylerin ara verilmeden takip edilmesi söz konusudur. Bu durumda parça çizgilerine ve kaçış çizgilerine bağlantı noktaları ekleyerek uzatılması hipermetin ve hiperkurgunun sürekli olarak değişmesine neden olur. Böylece yerinden edilen (İng. deterritorialized) akışlar türetilir. Yerinden edilmeye alanlar da artırılır ve tutarlılıkların tamamının üstünü kapatan soyut makineye dönüşene kadar kaçış çizgileri uzatılır. Buradan ortaya çıkan yolların takip edilmesi, akışın yönünün buna göre belirlenmesi ve alanın da buna göre geliştirilmesi gerekir. Bulduğu konumun en uzağındaki yolda yürümek hedeflenir ama burada yolun sonunu bulmak mümkün değildir. Böylece yerinden etme ve yer edinme hareketlerinin ön planda olduğu hipermetin ve hiperkurgu içerisinde gerçek bir başkalaşım (İng. metamorphosis) gerçekleşir. Başkalaşım burada birinin yerinden edilmesine ve diğerinin yeniden yerinden edilmesine neden olur. Yerinden etme ve yer edinme gibi başkalaşımın her biri kendi aralarında bağ kurarak yerinden edilmeyi daha da ileriye taşır. Taklit, benzerlik ve herhangi bir belirleyicinin olmadığı yerde sadece ortaklaşa oluşturulan kaçış çizgisindeki heterojen iki serinin içeriden patlatılması (Alm. implodieren) söz konusudur.

Canlı sayılabilecek hareketli bir yapıyla oluşturulan ve her geçen gün biraz daha fazla dinamikleşen hipermetin ve hiperkurgu değiştirilebilen bir sisteme sahiptir. Hipermetin ve hiperkurgu içerisinde linklerle kurulan bağlar her zaman hareket halinde olduğu için hipermetin ve hiperkurgu geleneksel basılı metinlerin sabit ve değişmez yapısının karşısında durur. Hipermetnin ve hiperkurgunun değiştirilebilen bir yapıya sahip olması ve bunun sonucu olarak da sınırsız sayıda yeni bağlantılar kurabilecek olması hem yazma hem de okuma eyleminin yaratıcı bir şekilde gerçekleşmesine imkân sağlar. Yazma ve okuma eylemi değiştirilebilen hipermetin ve hiperkurgu içerisinde olasılıklara göre hareket eder çünkü böyle bir ortamda her zaman okunması ve yazılması muhtemel olan bir şeyler vardır. Buna bağlı olarak okuma ve yazma eylemini de rastlantısal olanla yüzleştiren hipermetin ve hiperkurgu ortamı bu eylemlere hiçbir zaman bir doyum noktası sağlamamakta ve sonsuza kadar devam etmektedir.

Saydam yazılımların parlak ışıklarıyla tasarlanan hipermetin ve hiperkurgu etkileşimsel olarak yapılandırılır. Etkileşim burada kapalı bağlamların açılması ve metnin duyarlı ortamlara yerleştirilmesi anlamına gelir çünkü etkileşimsel olmak ötekiyle bağlantı kurmaya devam etmektir. Etkileşimsel olarak gerçekleşen çoklu medya uygulamalarından oluşan hipermetin ve hiperkurgu çoklu makine ve medya işlevi üstlenen bilgisayar ve medyaların sanallaşması olarak bilinen hipermedya temeli üzerinde tasarlanır. Hipermetin ve hiperkurgu bağlamında ele alınan çoklu medya sınırları ve alanları aşan ve ayrıca duyum ikiliğine dayanan bir deneyimin yeni biçimi olarak görülür. Çoklu medya uygulamaları sayesinde görünebilir her şeyi gösteren hipermetin ve hiperkurgu ortamı ise giderek daha da saydamlaşır. Bilgisayar tarafından desteklenen emirlerle yönetilen algılama evresi ise algılama estetiğinin çoklu medya uygulamaları tarafından parçalanmasına neden olur çünkü algılama evresi içerisinde algı kendisini temsilinden yani algıladığı şeyden soyutlar (Schmundt, 1996: 45).

Bilgi toplumu içerisinde yaşandığının açık bir kanıtı olarak görülen hipermetin sayesinde bütün dünya bilgi ile birbirine bağlanır. Hipermetin içerisinde altı çizili kelimeler üzerine tıkladığında yani bilgiye tıkladığında diğer bilgiyle bağlantı kurulur ve bu ortamda bilgiden bilgiye geçiş her zaman devam eder. Bu nedenle varlığını devam ettirmeye çalışan hipermetin ve hiperkurgu ortamı verilerin yani bilgilerin girdi ve çıktısıyla yakından ilgilendirir. Bu ilginin nedeni her iki ortamın da bilgiden beslenmesidir çünkü burası bilgiye aç bir ortamdır. Ayrıca burada bilgi çoklu medya uygulamalarına bağlı olarak her şekilde elde edilecek ve aktarılacak durumdadır. Bilginin verilere aktarıldığı yer olarak görülen hipermetin ve hiperkurgu verilerin aktarılmasına ve geri çağırılmasına, kontrollerle ve filtrelemelerle de değersiz verilerin dışlanmasına da yardımcı olur. Hipermetin standartlaştırmanın ve biçimlendirmenin yanı sıra veri parçalarının büyüklüğünü de düzenleyerek verilerin aktarımını hızlandırır (Schirmer, 1996: 133). Bilgilerin özgürce güncellenmesini ve verilerin dinamik olarak düzenlenmesini sağlayan hipermetin hem mekândan tasarruf yapar hem de bilgilerin elde edilmesini hızlandırır (Bolz, 1993a: 219). Hipermetin sayesinde büyük veri yığınlarının elde edilebilirliği ya da varlığı vurgulanmasına rağmen sanallaşan metinlerin yani hipermetnin asıl etkisi veri yığınlarının gizliliğinde ve yokluğunda ortaya çıkar (Möckel-Rieke, 1996: 78).

Idensen'e (1996: 84-85) göre hipermetin kendi içerisinde bağlamla ilgili hareketlenmelere, farklı düzlemler arasındaki açılıp kapanmalara, alt birimler arasında doğrudan kurulan bağlantılara ve takasların hızlandırılmasına izin verir ama anlatım ve

retorikle ilgili ögelerin ya da anlatımın metaforik olarak biçimlendirilmesine hipermetin içerisinde yer verilmez. Çünkü geleneksel basılı metindeki anlatım hipermetin içerisinde yoruma indirgenir.

Baskı teknikleri ve bilgisayar arasında ortaya çıkan teknolojik farklılıkları değerlendiren Bolter (1997: 46) hipermetni öncülerinden farklı olarak ele alır. Önceden belirlenen bir okuma eğilimini destekleyen basılı kitabın okuru kitabı başından sonuna kadar sayfaları ve bölümleri de sırasıyla takip ederek okur. Hipermetinle ilgilenen yazarlar ise bu düzene karşı çıkar ve eserlerini basılı sayfa geleneğinin dışında yayınlar. Bu aşamada hipermetnin belirleyici kuralları basılı kitaptaki kadar sınırlandırıcı ve zorlayıcı değildir çünkü hipermetin içerisindeki bağlantıları gerçekleştiren linkler basılı kitabın sınırlandırıcı ve zorlayıcı kurallarının dışında hareket eder. Sonuç olarak hipermetin içerisinde oluşturulan farklılıklar ve çeşitlilikler elektronik medyada basılı medyadakinin daha çok doğal karşılanır.

Hipermetin içerisindeki metin parçaları geleneksel basılı metinlerdeki gibi çizgisel olarak tasarlanmadığı için sıralı olarak da oluşturulamaz. Bu aşamada hipermetin öncelikle kendisini küçük ve gizli bölümlere ayırır. Bu bölümler ekrandan, hipermetnin haritasından, veri bankasındaki veri gruplarından, metinlerden, imgelerden, hareketli pencerelerden ve elektronik posta kutusundaki mesajlardan oluşur. Düşünce-nesne ve düşünce-imge biçiminde oluşturulan ağ birden fazla bakış açısına göre işler ve düşüncelerin ağa bağlı olarak ortaya çıkartılmasını talep eder (Idensen ve Krohn, 1994: 246). Ağa bağlı düşünceler söyleme dayalı açık birimlerin farklı girişlerine ve bağlantılarına imkân verdiği için hipermetin çizgisel olarak kanıt gösterme konusunda başarılı değildir. Kanıt göstermeyi koşulların ve ortaya çıkabilecek muhtemel sonuçların dizilişi olarak açıklayan hipermetin bu koşulların ve sonuçların birbirleriyle çelişkiye düştüğünü ve birbirleriyle asla uzlaşmadığını gösterir. Çünkü hipermetin hem sosyal yapının hem de teknolojik determinizmin ikna edici anlatılarını birlikte sunar (Bolter, 1997: 41). Yapılan tahminlere göre gelişme gösteren hipermetin ve hiperkurgu kesin olmama durumunu ortaya koyduğu için gerçekleşmesi olasılığa dayanan durumların açık bir kanıtı olarak gösterilir. Bu durumun ortaya çıkmasına neden olan şey öncelikle hipermetin ve hiperkurgu içerisinde hiyerarşinin ortadan kalkmasıdır çünkü burada iyi ve kötü, doğru ve yanlış gibi ikili karşıtlıklar arasında ontolojik bir ikilik yoktur aksine düğümler ve dallanan çizgiler vardır. Bu durumda hipermetin ve hiperkurgu ortamındaki ikiliğin yani metin parçasının diğer metin parçasına bağlanmasının amacı ise sadece

birbirlerini sınamaktan geçer. Burada bir boşluk içerisinde sallanıp duran metin parçaları düşünüldüğünde bunlar her zaman diğer metin parçalarıyla kurabileceği olası bir ilişkiyi sınamakla yükümlüdür. Bu durumda hipermetin ve hiperkurgu ortamındaki ikiliğin amacı ise sadece bir diğerini sınamaktır. Metin parçalarının ikiliği diğer metin parçalarının tamamıyla rekabet eden bir işleme ulaşmak için kullanılır. Sonsuza kadar yeniden düzenlenebilen hipermetin ve hiperkurgu kurulan bu çağrışımsal ikilikler yoluyla çokluğa ulaşır.

2.4.3.1 Yazar ve Okur Arasındaki Yeni İlişkilere Dayandırılan Yeni Roller

Basın yayın medyası içerisinde analog olarak oluşturulan geleneksel basılı metin postyapısalcı edebiyat kuramcılarının kendilerine özgü metin anlayışıyla devrimsel olarak nitelendirilebilecek bir dönüşüm geçirir. Geleneksel basılı metnin yapısında parçalanmaya dayalı olarak gerçekleşen bu dönüşüm yazar ve okur arasında kurulan sınırlandırıcı ve belirleyici bağların da kopmasına neden olur. Yazar ve okur ile ilgili böyle bir değişim evrelere dayandırılarak ele alınmak istendiğinde geleneksel basılı metin üzerinde hâkimiyet kuran egemen yazar, kaleme aldığı metinle eş zamanlı olarak ortaya çıkan modern yazar, yazarın kim olduğu sorusunun önemini kaybettiği postmodern yazar ve hem bunların en son gelişmesi olarak görülen hem de dijital ve sanal olgularla simüle edilen yazar ve okurun hipermetin ve hiperkurgu ortamında yeni roller üstlenmesi ve buna bağlı olarak da yeni ilişkiler üretmesi ön planda durur. Bu bağlamda yeni yazar ve yeni okur sadece kendisini işaret eden belirleyicilerden ve sınırlardan kurtulur.

Yukarıda bahsedilen bu akışların ilki olarak ele alınan geleneksel basılı metinlerde merkezi konumda bulunan yazar metnin oluşumunda aktif rol üstlenir ve kendisinden başka hiç kimseyi de bu aşamaya dâhil etmez çünkü metin oluşturma hakkını sadece kendisinde görür. Yanıltıcı herhangi bir isim kullanmadığı sürece herkes tarafından bilinir ve bu durumda anonim olmak geleneksel basılı metnin yazarına atfedilecek bir özellik değildir. Çünkü geleneksel basılı metnin okuru ilk olarak yazarın kim olduğunu ve metni odak noktasına alır. Geleneksel basılı metnin yazarı metni ve anlatımı yapılandırmasının yanı sıra metnin okur tarafından nasıl okunması gerektiği ile ilgili yönlendirmelerde de bulunur. Yazar metin oluşumunda ve okuma aşamasında okura herhangi bir ayrıcalık tanımadığı için okur geleneksel basılı metnin çizgisel, sınırlı, sabit, düzenli ve kapalı yapısı çerçevesinde yani dar bir çerçevede düşünmek ve okuma eylemini buna göre gerçekleştirmek zorundadır. Geleneksel basılı metin içerisinde yazar tarafından belirli

kurallarla çevrelenen okur, yazarın aktif rolü karşısında pasif kalır çünkü yazar ve okur arasındaki ilişki tek yönlü olarak kurulur. Bu bağlamda metnin üreticisi olarak görülen yazar üst konumda bulunurken, metnin alıcısı olarak görülen okur, yazarın bir alt konumunda yer alır. Bu durum aynı zamanda geleneksel basılı metin içerisinde hiyerarşik ve iş bölümüne bağlı bir düzenin olduğunu da gösterir. Geleneksel olarak nitelendirilen basılı metnin yazarı ve okuru bu şekilde değerlendirilirken, modern basılı metnin yazarı ise kendisini kaleme aldığı metinle birlikte oluşturarak aslında geleneksel basılı metnin egemen yazarının benimsediği katı kuralları yok saymaya başlar. Bu durumda yazarın kendisinin bir metin olmaya başlaması sahip olduğu rolün de yavaş yavaş kırılmaya ve çözülmeye başladığını gösterir. Temelinde bu tarz bir kırılma ve çözümlenin bulunduğu postmodern basılı metnin yazarı ise tahtını okura devrederek kalesinden ayrılır. Böyle bir terk edişin en çok somutlaştığı yer ise hipermetin ve hiperkurgu ortamıdır.

Metin, yazar ve okur arasında kurulan yeni ilişki hipermetin ve hiperkurgu çerçevesinde incelendiğinde basın yayın medyasında kurulan geleneksel ilişkiden tamamen farklı yönde gelişme gösterdiği göze çarpar. Hiperalanda birbirine özgürce bağlanan metin parçaları metin, yazar ve okur arasındaki geleneksel ayırımın ortadan kalkmasına neden olur. Kod, gönderen ve alıcı arasında gerçekleştirilen iletişim bağlantıları da ortadan kalkar çünkü okuma eylemi metinlerarası durumları aktif olarak üretir ve metinlerden metinlere doğru giden bir yol eş zamanlı olarak takip edilir. Dolayısıyla metinler arasında kurulan ilişkiler kodun yani metnin geleneksel olarak gönderilmesi ve alınmasıyla yer değiştirir (Idensen ve Krohn, 1994: 245). Metinlerin dijital ve sanal hallerinin görüldüğü ve buna bağlı olarak da geleneksel basılı metinlerin fiziksel olarak yok edildiği ortam olan hipermetin ve hiperkurgu yazarın okur üzerindeki bazı yetkilerini sınırlandırarak yazarın otoritesinin sarsılmasına neden olur çünkü burası okurun ön plana alındığı yazarın ise farklı roller üstlenmesiyle geri plana itildiği bir yerdir. Kendi metnini oluşturabilecek özgürlüğe sahip olan okur metin oluşturma hakkını diğerleriyle de paylaşır ve burada birden fazla kişi tarafından ortaklaşa oluşturulan bir metinden bahsedilebilir. Dolayısıyla metni oluşturan yazarın kim olduğuyla çok fazla ilgilenilmez ve hatta bazen yazar anonim olarak da kalabilir. Bu durumda metnin sınırsız çeşitlilikten kaynaklanan çağrışıma dayalı olarak oluşturulduğu ve okunduğu da söylenebilir. Hipermetin ve hiperkurgu okuru çizgisel olmayan, sınırsız, değişken, karmaşık ve açık bir ortam içerisinde bulunur ve buna bağlı olarak okuma eylemini yönlendirmede daha aktif rol üstlenir. Düşünme eylemini de bu ortamın özelliklerine göre belirler. Her iki eylem sırasında da okurun

özgür seçimler yaptığı ve kararlar verdiği göze çarpar. Yeni okur metnini elektronik linkler arasından herhangi bir kısıtlama olmadan seçer ve kendi hipermetnini ve hiperkurgusunu oluşturur. Bütün bunlar metin içerisinde yön bulmayı sağlayan belirli bir yazarın olmamasından kaynaklanır.

Metinlerin sanallaşması olarak adlandırılan hipermetin tek bir düşünce tarafından yapılandırılan bir çalışma değildir aksine büyük ve tamamı yazıdan oluşan veri tabanı mevcut bütün metinlerin bağlantılarından ve dipnotlardan oluşur. Burada veri tabanı ile kastedilen şey ise World Wide Web'tir. Bu veri tabanındaki linklerin işlevi ise edebi hipermetnin standart biçimlerinden daha fazla yol bulmaya (navigasyonel) dayalı olmasıdır. İşaretlenmiş ve linkleri harekete geçiren anahtar kelimeler yeniden oluşturulan metnin konusunu oluşturur ve bunları yeni okurun kendi ihtiyacına göre ayarlamasına izin verir. Bu bağlamda bilgiyle eğlenceyi birleştiren çağdaş bilgi tasarımı içerisinde eski masumiyetini kaybeden kelimeler yani ekran üzerinde görülen kelimeler hipermetin ve hiperkurgu programının aktif birer ögesi olarak ele alınır. Bu nedenle de anahtar kelime olarak görülürler. Aslında teknik tarafından kaleme alınan hipermetin ve hiperkurgu içerisindeki linklerin asıl görevi metin parçalarının dolaşımını sağlamaktır. Atlama işareti olarak da bilinen linkler yeni okuru sadece metnin içerisine çekmekle kalmaz aksine yeni okura daha fazla çarparak onu dijital iletişim yapısının geniş alanına dâhil eder. Burada ekran yeni makine okuru (İng. typereader) olur. Olası bilgi rezervinin seçilerek gerçekleştirildiği mekân özel bir yeni okur için tamamen burada ve şimdide bulunur. Okuma eyleminin yeni halinin bilgisayarda gerçekleşmesi yayınlamanın ve emsalsiz montajın biçimi olur. Elektronik okuma makinesinin kullanıcısı olarak görülen yeni okur metni düzenler, keser, yapıştırır, linklendirir ve kaydeder. Yeni okur aynı zamanda metni bir kaynak olarak ele alır ve bu kaynak ekranın büyüklüğü kadar ortaya çıkartılır. Elektronik teknoloji elektronik metni kaynak ve veri tabanı olarak oluşturmaz ama kesinlikle okumanın yeni halinin bu şekilde genişletilmesine katkıda bulunur. Elektronik okuma tarafından teşvik edilen yaklaşım ise metinlerle ne yapmalıyım sorusu değil de metinlerle ne yapabilirim sorusuna yönelir. Bu noktada metin soyut bir nesne değil de ölçü maddesi olarak ele alınırsa metnin bütünlük içerisinde okunmasına gerek duyulmaz. Elektronik okuma makinesi tarafından üretilen yeni okur metinlerin üzerindeki çatlaklara daha fazla yönelir. Burada metne dayalı dünyanın içerisine dalınmaz ve yazarın düşüncesi derinlemesine incelenmez. Yeni okur burada bilinmeyen yazarın düşüncesiyle de ilgilenmez ama kendisini düşünmeye sevk ettiren ve tamamen burada ve şimdide

olmasını sorgulatan metinle ilgilenir. Elektronik okuma yeni okurun yaklaşımını iki farklı yöne ayırır. Bu durumda okumanın yeni hali bir tarafta daha fazla yararlı olurken diğer tarafta da daha fazla tesadüfen keşfedilmiş bir şey olur. Burada yol boyunca keşifler yapan yeni okur yolculuğun verdiği hazzı da deyimler. Çünkü yeni okur metin parçalarından oluşan veri tabanı içerisinde herhangi bir yerden herhangi başka bir yere ya da düz mekâna doğru keşif yolculuğuna çıkar (Ryan, 2001: 46-47). Yeni okur söz konusu keşif yolculuğunu çizgisel ya da çizgisel olmayan sırayla sayfadan sayfaya atlayarak gerçekleştirir. Sayfaları ileri geri çeviren yeni okur çağrışıma dayalı olarak hareket eder. Böylece keşif yolculuğunu meşgul ekranlardaki bağlantı yoğunluğunun fazlalığıyla daha da derinleştirir.

Hipermetnin ve hiperkurgunun dallı budaklı yapısı algılama ve yorumlama açısından incelendiğinde yeni okurun kurgulama evresine aktif olarak katılması ve kurgunun akışını da belirleyebilecek olması yazarın otoritesinin sarsılmasına neden olur. Yeni okurdan kurgunun akışını öğrenmesini talep eden hipermetin ve hiperkurgu, yeni okuru kurgunun akışını daha önceden yazar tarafından belirlenemeyen bir yöne doğru götürmeye zorlar. Böylece hipermetin ve hiperkurgu içerisinde yeni yazar tarafından ortaya çıkartılan dalların her biri yeni okurun emri altına girer. Hipermetin ve hiperkurgu içerisinde arzuladığı metni sayfa sayfa okuyamayan yeni okur da yeni yazar tarafından sadece metin bağlarını takip ederek okumaya zorlanır. Hipermetin ve hiperkurgu yazarı bölümlerin hangi doğru sırada okunacağını belirleyemediğinde ise hem yeni metin hem de yeni okur üzerindeki otoritesinden vazgeçer. Yeni okurun tepkisini açıkça kontrol etmek isteyen yazar hipermetin ve hiperkurgu medyasına yönelmez, yeni okurun tepkisiyle bir oyun gibi ilgilenmek isteyen yeni yazar ise hipermetin ve hiperkurgu ile deney yapmaya başlar çünkü hipermetin ve hiperkurgu yeni okurun oyun oynamaya yeni yazarla birlikte hazırlanmasını talep eder. Burada yorgun ya da özgür hissedip hissetmemesi yeni okurun kendisine bağlıdır. Sadece manipülasyon olan bu durum yazar gibi bir yaratıcının itibarının genel geçerliğini göstermez. Elektronik ağda kurulan etkileşimsel kurgu da yazar ve okur arasındaki güç dengesini bozar. Böylece hikâyeyi okuyan herkes yeni yazar olabilir ve dolayısıyla da metni de değiştirebilir (Nestvold, 1996: 25-27).

Metin parçalarının bir araya gelmesiyle oluşan hipermetin ve hiperkurgu ortamının değişkenliği yeni okurun yaptığı rastgele seçimlerden kaynaklanır. Sürekli değişen hipermetin ve hiperkurgu ortamı aynı zamanda estetik çağrışım da ortaya çıkartır. Tasarlamayı ve uygun okumayı gösteren yolların her biri bu değişken ortamda sıranın da

önemli olduğunu gösterir çünkü aksi durumda sistem yeni imgeler üretemez. Mekânı olmayan hipermetin ve hiperkurgu içerisinde bütün parçaların sırasıyla okunması gerekir. Her okuma yeni bir metin anlamına geldiği için yeniden sıralama yeni bir metne ihtiyaç duyar. Hipermetin ve hiperkurgu içerisindeki kurguyu okuyan yeni okur hem öyküyü yeniden üretir hem de daha önceden yazar tarafından tasarlanmamış yeni bir öykü oluşturur. Farklı biçimlerde düzenlenen ama aynı öğelerden oluşan özerk yeni öyküyü görmek için hangi yollardan gelmiş olursa olsun yeni okur kaybolan bilginin elde edilmesinde önceden hevesli olmalıdır. Burada anlam vermek ve boşlukların sırasını birbirine bağlamak yeni okurun vereceği kararla belirlenir. Özerk yeni bir öykü üretmek ve metnin içerisine seyahat etmek için yeni okurun toplamış olduğu bilgiyi hafızasından silmesi gerekir. Yeni okurun buradaki beklentileri ise daha önceden gerçekleştirdiği okuma döneminden kaynaklanır. Hipermetin ve hiperkurgu içerisindeki okumada anlam yapısının sırası küresel bağlamla ilgili düşünceler tarafından bozulabilir. Burada yeni okurun parçalarda rastladığı sıra önemli değildir. Seri olmaya bağlı olarak anlamın anlatıcılığı etkisizleşirse, hipermetin ve hiperkurgu içerisinde gerçekleşen yeni okumalar farklı öykü anlatamayacak durumda olur. Hipermetnin ve hiperkurgunun kendi kendisini dönüştürebilmesi içerisindeki metinlerden oluşan dünyadan ziyade okuma eylemini etkiler. Eğer okuma sırasında hipermetin ve hiperkurgu içerisinde özerk yeni öykü değil de tek bir eser tasarlandığı düşünülürse okumalar yığılır ve eserin yapısı birkaç okuma döneminden oluşur (Ryan, 2001: 219-222). Burada özerk yeni öykü ile anlatılmak istenen asıl mesele okurun metni her okuduğunda teker teker ortaya çıkan anlatı dizisidir. Sadece bir eser tasarlamakla kastedilen şey ise özerk yeni öykünün oluşturulmasındaki durumun üst üste yığılmasıyla elde edilen bir eserdir. Birincisinde hipermetin ve hiperkurgu ortamında ayrı ayrı özerk yeni bir öykü oluşturulurken ikincisinde ise bunların katmerlenerek çoğalmasına bağlı olarak oluşturulan hipermetin ve hiperkurgu eseri söz konusudur.

Nestvold (1996: 27-29) hipermetnin ve hiperkurgunun yazarın otoritesini ciddi bir şekilde sarsıp sarsmadığını eserlerin telif hakları çerçevesinde de inceler. Bilgisayar ve internet gibi yeni medyalar sayesinde karmaşıklığın içerisinde bulunan verilerin kolayca çoğaltılabilmesi eserlerin telif haklarıyla ilgili yasakların göz ardı edilmesine neden olabilir. Herhangi bir eserin dijitalleştirilmiş ve sanallaştırılmış biçimlerini okuyan herkes bu eseri ister basılı isterse de elektronik olsun istediği şekilde çoğaltabilir. Dolayısıyla hipermetni ve hiperkurguyu kendi bilgisayarında okuyan yeni okur da okuduğuna

benzeyen bir kitaba sahip olabilir. Bu nedenle dijital ve sanal eserlerin yayıncılarının çoğu yasal olmayan çoğaltma işlemlerinden yakındır. Bu eserler telif haklarıyla ilgili kurallar çerçevesinde yayımlanmak istendiğinde bu kurallar ilk olarak basılı kitaptakiler üzerinden belirlenir. Burada özellikle dijital ve sanal yayıncılar için düzenlenmiş belirli kurallar dizisinin olmadığı göze çarpar. Günümüzde bu durumla ilgili çeşitli iyileştirmeler yapılmaya çalışılsa bile her şeyin açık bir şekilde elde edilebilir olduğu internetin saydam ortamında telif haklarıyla ilgili fazlasıyla katı kurallar belirlemek oldukça zordur. Aslında telif haklarıyla ilgili bu kurallar dijital ve sanal ortamlar için yasal olarak düzenlendiğinde eserleri satın alan, satan ve üreten için sınırsız imkânlar sunulur. Örneğin bu eserleri satın almak isteyen birisi kütüphane, yayınevi, kitapçı vb. yerleri ziyaret etmek zorunda değildir. Bu eserleri yayınlamak isteyen kişi ise basım giderleri ile ilgili cüzi miktarda ödemeler yapar. Ayrıca bu eserler üretim, satın alma ve satışa sunma aşamasında somut olarak elde edilen her şeyin dışında işler.

Hipermetin ve hiperkurgu içerisinde okuma eylemi çizgisel olarak değil de gözlerle takip ederek gerçekleştirildiği için linklerin üzerine tıklama gerçek okuma ve sayfaları çevirme olarak görülmez. Ama yorumlayıcı senaryoya duyulan gereksinim yeni okurun metinle ilgilenmesini sağlar. Mekânsal metaforun gelişimi olarak görülen yorumlayıcı senaryo ile kurulan haritada toprak metin parçası olarak, linkler gidilecek yol olarak, metin parçaları varılacak hedefler olarak, yeni okur gezinen ve yön belirleyen olarak, tıklama taşıma biçimi olarak ve gezgin tarafından seçilen izlenecek yol ise öykü olarak görülür. Farklı yolları takip eden yeni okurların her biri okuma döneminin her birinde farklı hikâyeye yazar. Kendi kendisini temsil eden yeni okur kendi macerasının yeni yazarı olur. Yaptığı seyahatten haz almak için gezinen yeni okurun ulaşmak istediği asıl amaç liderlik etmektir. Yeni okurun linklere tıklayarak düz mekânda giderek daha da uzaklaşmasının sonucu ise linklerin tamamını tüketme arzusunun tatmin edilmemesidir (Ryan, 2001: 217-218).

Möckel-Rieke (1996: 71) kolektif olarak yapılan çalışmaların önemli destekçilerinden biri olarak gördüğü hipermetnin ve hiperkurgunun sadece tek bir yeni yazarla oluşturulamayacağı gibi tek bir yeni okurla da oluşturulamayacağını düşünür. Bu nedenle sayıca fazla yeni okur ve yeni yazar tarafından oluşturulan hipermetin ve hiperkurgu içerisinde yeni yazarın ve yeni okurun özerkliğinden bahsedilemez ama her iki rolde de hem değer artışına hem de değer azalışına gidildiği göz önünde bulundurulduğunda özerkliğin hala önemli bir işlev olarak varlığını sürdürdüğü de söylenebilir.

Idensen (1996: 103) de metin oluřturma ařamasında hedeflediđi seřimleri geręekleřtirmek ięin hipermetin ve hiperkurgu ađı ięerisinde gezintiye ęıkan yeni okuru seyahat eden, yn bulmaya ve kullanıcı olarak yeni kahramanlara dnřmeye ęalıřan biri olarak gsterir. Metnini tek merkezden ynetilen sabit alanda deđil de birden ęok merkezi olan hareketli ve deđiřken bir alan ięerisinde yani hiperalanda oluřturması gereken yeni okur srekli olarak seyahat etmek zorundadır. Hiperalanın sonsuzluđunu iřaret eden ęoklu ve karmařık bir ortamda bulunan yeni okur hipermetin ve hiperkurgu ięerisinde her zaman yn bulmaya ęalıřır. Bilgisayar ekranında tasarlanan řeylerin egemenliđine karřı amaęsız ve yalnız bařına mcadele etmek zorunda olan yeni okur kullanıcı olarak da bir kahramana dnřr. Massumi (2002: 138-140) tarafından srfę olarak ele alınan hipermetin ve hiperkurgu okuru kodun ięerisindeki alternatif ifadelerin ęift varlıđının hiębir zaman yapamadıđı bir řeyi geręekleřtirir. Bu durumda hipermetin ve hiperkurgu okuru etkileri seri olarak deneyimler, bunları programlanmamıř bir řekilde biriktirir, ęınlama (İng. resonances) ve dokunma modelleri oluřturur ve bunları birbirini izleyen linklendirilmiř grntler arasından geęirir. Devamından gelen linklerle st ste yıđılan ve birlikte hareket eden diđer linkler yeni okur ięin birbirinden ayrılır. Bylece yođun olarak dizilmeyen aksine birbirlerinin yanında ya da dıřında birer alternatif olarak bulunan linkler kodlanmıř olasılık olarak birbirlerinin ięerisine dhil olmaz aksine farklı modellerle ęift varoluř sergilerler. Bir linkten bařka bir linke srekli olarak hareket eden akıřkan durumu gzlemleyen hipermetin ve hiperkurgu srfęs yani okuru sonradan gelen linkte ortaya ęıkan belirsizliđi de deneyimler ve bu belirsizlik ya yeni okurun dřncesinin daha da berraklařmasına ya da yeni okurun tekrardan seęim yapmasına neden olur. Burada belirsizliđe bađlı olarak ortaya ęıkan bilinęsizliđin n planında ilgilenilen ve aęıklanan řey durur. Belirsizlik ise burada yeni okurun durgunlařmasına ya da sersemlemesine neden olur.

Hipermetin ve hiperkurgunun yeni okuru buraya kadar aęıklandıđı bięimde bazen uęsuz bucaksız bir kıtada gezgin olur, bazen srekli yer deđiřtirmek zorunda kalan bir gçmen olur, bazen byk bir okyanusun azgın dalgalarıyla bođuřan srfę olur, bazen bilinmeyen kıtalarda keřfe ęıkan kařif olur, bazen kendi kendisine yol gstermeye ęalıřan ynleyici (navigatr) olur ve bazen de bu rollerin hepsinde karřılařtıđı problemlerle tek bařına mcadele etmek zorunda olan bir kahraman olur. Bolz (1993b: 25-26) ise bu yeni okuru metinlerden oluřan evrenin ięerisine dođrudan dalan bir izleyici olarak ele alır.

Yeni okur burada bilgisayar programları tarafından üretilen imgeleri izleyerek önerilerle ve algılamalarla oluşan deneyimlere bağlı kalır.

Burckhardt (1998: 50) hipermetin ve hiperkurgu içerisinde imgelerle, seslerle ve göstergelerle çalışan yeni yazarı eserleri derleyen kişi olarak görür çünkü yeni yazar eserlerini kesmek, kopyalamak ve yapıştırmak gibi dijital mantık evresinin evrensel esasına göre oluşturur. Böylece geleneksel basılı metinlerdeki yazma işleminin hipermetin ve hiperkurgu içerisinde geçirdiği dönüşüme bağlı olarak yazarlık da çözülmeye uğramıştır. Nestvold (1996: 18-19) ise derleyen olarak ele alınan yeni yazarın hipermetin ve hiperkurgu içerisinde emirler üretmesi gerektiğini düşünür. Asıl metni hipermetin ve hiperkurguya dönüştürmek için bağ kurması, linklerden atlaması ve çoklu medyaya dayalı renk etkisi üretmesi gereken yeni yazar, hipermetin ve hipermedya belgelerinin düzenlenmesine ve değiştirilmesine hizmet eden araçlar olarak adlandırılan yazar sistemlerini (Alm. Autorensysteme) kullanarak emir diline yönelir. Hem okunan metni hem de yönlendirici göstergelyi içeren hipermetin ve hiperkurgu içerisinde veriler derlendiğinde hipermetin ve hiperkurgu öğelerinin ortaya çıkmasını sağlayan emirlerin de üretilmesi gerekir. Bu durum aynı zamanda yazar ve anlatıcının birbirinden giderek uzaklaşmasına da neden olur. Asıl metni hipermetin ve hiperkurguya dönüştüren yeni yazar sistemlerinin birkaçı yeni yazarın bağ kurmasını ve yönlendiren göstergenin otomatik olarak eklenmesini basitleştirmesine rağmen metin düzleminde bu tarz programlarla eser yayınlamanın oldukça zor ve hatta imkânsız olduğu düşünülür. Yazar sistemlerinin bazıları ise hipermetin ve hiperkurgu içerisindeki veriler derlendiğinde verilerin değiştirilmesine izin vermez. Yeni yazar bu metin içerisinde değişiklik yapmak istediğinde ise bağların tamamını yeniden seçmesi ve hipermetni ve hiperkurguyu yeniden derlemesi gerekir.

Hipermetin ve hiperkurgu ortamında çizgisel olmayan metinler programlara dönüşür. Otorite, orijinallik, yaratıcılık ve hiyerarşi gibi kavramlarla özdeşleştirilen geleneksel basılı metnin yazarı ise hipermetin ve hiperkurgu ortamında yazılım teknikleriyle ilgilenen program kullanıcılarına dönüşür. Bu durumda Bolz (1993b: 27) da hipermetin ve hiperkurgu içerisinde sadece yol gösteren olarak ortaya çıkan yeni yazarı program kullanıcısı olarak gösterir ve yeni yazarın bu ortamda program kullanıcılığından başka bir şey yapamayacak durumda olduğunu düşünür. Yeni yazarın hipermetin ve hiperkurgu içerisinde metin parçalarının bağlantı noktalarını seçmeden ve bunları derlemeden önce hipermetin ve hiperkurgu programlarından amacına uygun olan birkaçını seçmesi

gerektiğini düşünen Nestvold (1996: 18-19) da yeni yazarı program kullanıcısı rolüne büründürür. Program kullanıcısı olarak ele alınan yeni yazarın hipermetin ve hiperkurgu programlarındaki çeşitlilik yüzünden seçim yapmakta ve karar vermekte oldukça zorlandığını düşünür. Program kullanıcısını yani yeni yazarı girdiği bu girdaptan kurtaracak şey ise bilgisayar bilgisinin en az orta seviyede olması, kullandığı uygulamayı en ince detayına kadar öğrenmesi ve yazısını uzun bir zaman dilimi içerisinde planlayabileceğinin farkında olması gerekir. Bunların yanı sıra yeni yazardan beklenen ince ruhluluğun da eksik olmaması gerekir. Dolayısıyla yeni yazar burada sadece olay ve karakterlerle uğraşan birisi değildir. Yeni yazar yazısını oluştururken karşılaştığı bütün bu zorluklara rağmen bu şekilde gerçekleşen yaratıcı evreyi basit bir şekilde göstermekle de görevlidir.

Hipermetin ve hiperkurgu yazarının program kullanıcısı olarak üstesinden gelmeye çalıştığı bu durumlar yakından incelendiğinde bilgisayarın yazı yazmayı kolaylaştırdığı düşünülmesine rağmen hipermetnin ve hiperkurgunun teknik olarak kaleme alınması yani düzenlenmesinin o kadar da kolay olmadığı ortaya çıkar. Hipermetin ve hiperkurgunun tasarlanmasının kolay olmadığını düşünen Bolter (1997: 39-40) de bu düşüncesini hipermetin ve hiperkurgu ortamında bulunan her şeyin hızlı bir şekilde hareket etmesiyle ilişkilendirir. Kullanıcı linklerle birbirlerine bağlanan metin parçalarından ya da dijitalleşen ve sanallaşan imgeden bir başkasına hızlı bir şekilde hareket eder. Yazılım ve donanımın zorluğu da burada ortaya çıkar. Böyle bir ortamda metnin sürekliliğini sağlama ve yeni yazarın bunu garanti etmeye çalışması oldukça zordur. Yeni yazarın bu konuda elinde oldukça fazla imkân bulunmasına rağmen yazılı metinlerin genelleştirilmesi ve sürekliliği yeni yazarın kendi metnine söz geçirmesini zorlaştırır.

Metnin farklı biçimlerine bağlı olarak hipermetin ve hiperkurgu içerisinde farklı okuma modellerinin uygulandığını gösteren Wirth (1997: 323, 327-330) çalışmasında hipermetin ve hiperkurgunun henüz keşfedilmemiş bazı bölümlerinde dedektif gibi iz süren yeni okuru da özel olarak ele alır. Okuma modelleri dikkatli bir şekilde parça parça okuma, aceleyle göz gezdirme ve şüphelenen bir ajan gibi iz sürme olarak sıralanır. Bunların hepsi ansızın, çağrışımsal ve seçilmiş olarak gerçekleşen okuma eyleminin karşısında durur. Burada seçim yapmadan gerçekleşen okuma eylemi ise tahmin etmek olarak ele alınır. Hipermetin ve hiperkurgu okuru üstün zekâsı sayesinde bir şeyleri eleştirir, tahmin eder ve daha sonra da bu şeylerin dedektif gibi izlerini sürer. Hipermetnin ve hiperkurgunun açık link yapısına güvenmeyen yeni okur kaybolan, gözden kaçan ve saklı

linkleri ve söyleme dayalı stratejileri deşifre ettiđi, konuyla ilgili hem tahminde bulunduđu hem de bağlantıları düzenlediđi için kendisini dedektif gibi hisseder. Bu durumda hipermetni ve hiperkurguyu temel alan çağrışımsal okuma sırasında ağır köksapa dayalı işaretleme yapısı keşiflerin, icatların ve yeniliklerin yapıldığı üretici alana dönüşür. Bu alan içerisinde düşüncenin kendisi de bir alandan diğer bir alana geçer. Düşünmenin burada çağrışımsal değil de kanıtlanabilir olması gerekir. Zihinsel etkileşim ile donatılan bağlantılar ve arayüzler oldukça bilgilendirici ve ilgi çekicidir. Çağrışımında bulunarak ve tahmin ederek bir araya toplanmak birbirine linklerle bağlanan metin parçalarından oluşur. Dedektif olarak görülen yeni okurun burada destekleyici bir güce sahip olması gerekir. Bu durumda yeni okur anlam arayan dedektiften sörfçüye dönüşür. Sörfçüden de tekrardan dedektife dönüşür. Yeni okurun bu iki rol arasında gidip gelmesi aydınlatıcı okuma eyleminin gerçekleşmesini sağlar. Yeni okurun okuma sırasında gerçekleştirdiđi bir aktivite olan kendi kendini deđiştirme yeteneđi yeni okur tarafından yönlendirilen aktivitelerin en tepe noktası olarak görülür. Ağa bağlanan bilgisayar verileri olarak da görülen hipermetin ve hiperkurgunun haritaya benzeyen özelliđine dikkat çeken Wirth yeni okuru harita okuruna benzetir. Bu bağlamda bilginin hipermetin ve hiperkurgu içerisinde haritalandırılması bilginin topoğrafik olarak okunması anlamına gelir. Burada yeni okurun kendi kendisini yönlendirme ile ilgili yaşadığı problem durulan yeri bilmeden harita okumaya benzetilir. Bilgi haritasını okuyarak yorum yapmak ve bu haritanın yardımıyla yön bulmaya çalışmak metin ve yaşam alanı arasındaki yorumbilimsel duruma aracılık eder. Bilgi haritasının okunması aynı zamanda labirente dayalı bir söylem aracılığıyla gerçekleşir.

Hipermetin ve hiperkurgu içerisinde gerçekleştirilen okuma eyleminin yeni halinin hayal edilen şeyin simülasyonunu yansıttığı düşünülür. Yeni okur metnin etkileşimsel mekanizması sayesinde basılı romandaki bilinç akışını hipermetin ve hiperkurgu içerisinde deneyimler. Yeni okur burada sadece karakterlerin iç yaşamlarında gerçekleşen olaya katılmakla kalmaz aynı zamanda olmuş gibi davranmaya çalışır. Düşüncenin ekran üzerindeki imgelerini tasarlayan ve kaydeden makine içerisinde bilinç hem tasarlayan hem de kaydeden kamera işlevi görür. Burada bilinçdışı, takıntılı ve unutulmuş durumlara doğru giden yollar da vardır. Bu yollarda hayaller üretilir. Yeni okur bu hayalleri gerçekleştirmek için fareye her tıkladığında eylemleri rastgele seçer ve dolayısıyla yeni okurun deneyimlediđi bu durum bilincin ötesinde gerçekleşir. Bireysel düşünce modeli üzerinde şekillendirilen kolektif bilinç içerisinde hem öznelliđe ulaşılır hem de öznenin

özel rüyaları ve düşünceleri imgeden imgeye hareket eder. Bu durumda bir rüyadan başka bir rüyaya uyanılır, bu rüyanın gelecekte ne getireceği bilinmez ve bir link seçildiğinde uyanılan rüyanın kimin rüyası olduğu bilinmez (Ryan, 2001: 239-240).

Hipermetin ve hiperkurgunun yeni yazarı ve yeni okuru yukarıdaki gibi ele alındığında, yazma ve okuma eylemleri içerisinde gerçekleşen yeni dönüşümler akışkan kültür (Alm. verflüssigte Kultur) temelinde ortaya çıkan hipermetin ve hiperkurgunun yeni yazarını ve yeni okurunu işaret eder. Burada yazma olarak ele alınan aktif okuma ve hem okuyan hem de yazan olarak ele alınan aktif okur söz konusudur. Yazarın ve okurun gelenekselleşen rollerinin akışkanlaşmasına bağlı olarak farklı yeni rollere uyum sağlamak zorunda olması geleneksel yazar ve okur kavramlarının içerisinde boşaltılmasına neden olur. Böylece akışkan kültürün yeni yazarı ve yeni okurunun yeni rolleri geleneksel rollerinden uzaklaştığı gibi üstlendikleri bu yeni rollerin de akışkanlığa bağlı olarak birbirine karışmış olması söz konusudur. Bu durum hem yazma ve okuma eylemlerinin hem de yazarın ve okurun kesinlikle geleneksel okuma ve yazma eylemlerinden, geleneksel okur ve yazardan farklı olarak değerlendirilmesi gerektiğini gösterir.

Yeni medya içerisindeki metnin ve kurgunun yeni hali olarak da tanımlanabilen hipermetin ve hiperkurgunun yeni yazarı ve yeni okuru günümüzde evrensel bir görev üstlenmiş durumdadır. Evrensel olabilmek için üstlendiği yeni roller ise daha önce de bahsedildiği gibi geleneksel yazar ve okur kavramının içerisinde boşaltılmasına neden olur. Artık hipermetin ve hiperkurgunun yeni yazarı ve yeni okuru bütün evreni yaratabilecek durumdadır. Öncelikle gelişmekte olan ve gelişmeye de hızlı bir şekilde devam eden en yeni bilgisayar teknolojilerini yazarak oluşturan yeni yazar program yazarı yani evrenin yaratıcısı olarak ortaya çıkar. Program kullanıcısı olarak da ele alınan yeni yazar kendisini bu kez de yayıncı olarak gösterir. Aslında yarattığı büyük evrenin yayıncısı da yine yazarın kendisi olur. Sözü edilen bu büyük evrenin içerisine çevrimdışı ve çevrimiçi dâhil olması gerektiği için öncelikle bilgisayar ve internet kullanıcısı olarak ortaya çıkar. Yeni yazarın aynı zamanda programı okuması gerektiği düşünüldüğünde program okuru olarak da rol üstlenir. Aynı zamanda yeni yazar hipermetin ve hiperkurgu ortamında üzeri çizili olan anahtar kelimelere linkleri yerleştirerek metin parçalarının ağ yazarı (Alm. Netzschreiber) olarak da görev yapar ama asla yeni okurun nasıl okuması gerektiği ile ilgili direktifler vermez. Yeni yazar burada hangi yeni görevi üstlenmiş olursa olsun hiçbir zaman evrensel yeni okurun üzerinde baskı kuramaz.

Hipermetin ve hiperkurgunun yeni okuru ise yazarın geleneksel rolünü üstlenerek aslında dijital ve sanal ile çalışan simülasyona dönüştürerek yeni metnin evrensel yeni yaratıcısı konumuna yükselir. Sözü edilen bu yeni okur da yeni yazar gibi ilk aşamada bilgisayar ve internet kullanıcısı olarak ortaya çıkar. Aslında yukarıda yeni okurun yeni rollerle donatılmış olduğu gösterilmesine rağmen yeni okurun içerisinde onu ilkelleştiren bazı durumlar da vardır. Bu ilkeliğin temelinde ise okurun göçmen, gezgin, kâşif gibi ilk zamanlara ait insan rolleri üstlenmesi bulunur. “Tarihin sonu” (Alm. Ende der Geschichte) ilan edildikten sonra kendisini tarihsel olanla ilişkilendiremeyen yeni okurun böyle bir ruh haliyle karşılaşması oldukça doğaldır. Yeni okurun karşılaştığı her şeyle mücadele etmesi gerektiği için üstlendiği yeni roller geleneksel okurun rollerinden daha zordur. Bu bağlamda yeni okur ruhsal olarak hastalanmamaya çalışır, önünde bulunan sonsuz sayıda çizgisel olmayan yolların en doğrusunu bulmaya çalışır, belirli bir merkezin işaret ettiği bir yöne doğru gitmekte güçlük çektiği için her şeye rağmen yön bulmaya çalışır ve metin parçalarının çoksesliliğine kulak vererek en doğru anlamı bulmaya çalışır.

2.4.3.2 Çizgiselliğin Varlığı ve Yokluğu Durumu: Çoklu Çizgisellik

Çizgiselliğin (İng. linearity) en somut kanıtı olarak görülen geleneksel basılı metin belirli ölçülere göre düzenlenen, anlamı okuma evresi içerisinde şekillendirilen ve içerisinde düşüncelerin organize edildiği bir bütünden oluşur. Çizgisel ve kronolojik evreyi takip eden, sınıra gereksinim duyan, her zaman giriş, gelişme, sonuç sırasına göre başlayıp biten, paragraflardan oluşan ve kendi içerisinde sabit ve kapalı bir bütün oluşturan geleneksel basılı metnin yapısı oldukça standarttır. Bu şekilde oluşturulan bir yapı sayesinde geleneksel basılı metinde anlatılan olaylar arasında neden sonuç ilişkisi kolaylıkla kurulabilir çünkü metin içerisindeki paragraflar arasında parçalanamayan bir anlam bütünlüğü vardır. Geleneksel basılı metnin okunması düzenlendiği standart yapıya göre gerçekleşir. İlk sayfadan başlayarak son sayfaya kadar ara vermeden yazılan geleneksel basılı metin içerisinde sadece basılı sayfa çerçevesinde zorla kabul ettirilen bir okuma sınırı vardır. Geleneksel basılı metnin bu şekilde okunması metinde ele alınan konuyla ilgili düşüncelerin ve yapılan tartışmaların da buna göre gerçekleşeceğini gösterir.

Hipermetin ve hiperkurgu ise geleneksel basılı metin gibi belirli ölçülere göre düzenlenen standart bir yapıya sahip değildir aksine hipermetnin ve hiperkurgunun yapısı oldukça

değişkendir. Bu değişkenliğin ana nedeni de hipermetin ve hiperkurgu içerisindeki metin parçalarının her zaman hareket halinde olmasıdır. İşaretlenmiş anahtar kelimeler üzerine yerleştirilmiş linklerle birbirine bağlanan metin parçaları sınırsız sayıda sonsuza kadar birbirine bağlanabilir. Hipermetnin ve hiperkurgunun bu şekilde ortaya çıkan açık yapısı çizgiselliği, sınırı, sabitliği ve kapalılığı kabul etmez. Dolayısıyla hipermetnin ve hiperkurgunun çizgisel olmayan (İng. non-linearity), sınırsız, değişken ve açık yapısı yazma ve okuma eylemlerini de derinden etkiler. Hipermetin ve hiperkurgu içerisinde ne yazma ne de okuma eylemi sonlandırılmaz. Burada özellikle de okurun istediği her yöne gidebileceği ve bağlantıları kendi hür iradesiyle seçebileceği düşünüldüğünde hipermetnin ve hiperkurgunun çizgisel ve kronolojik olmayan yapısının sadece metni değil okuru da özgürleştirdiği ortaya çıkar.

Geleneksel basılı metin ve hipermetin (hiperkurgu) içerisindeki metin parçaları arasında yukarıdaki gibi yapılan ayrımlara rağmen hipermetin ve hiperkurgu içerisinde çizgisel olmama ve çoklu çizgisellik (İng. multilinearity) problem olmaya devam eder. Yeni okur hipermetin ve hiperkurgu içerisinde her zaman farklı çizgiler üzerinde hareket ederek farklı hedeflere ulaşır. Başka bir yeni okur ise bu yeni okurun takip ettiği aynı yolda hiçbir zaman tekrardan yürüyemez ve o da kendisine başka yollar bulur. Bu durum hipermetin ve hiperkurgu içerisindeki çoklu çizgiselliği gösterir. Burada yeni okurun takip ettiği çizgi her ne kadar kendi bireyselliğini yansıtsa da aslında okur çizgisel bir akış içerisinde hareket eder. Ama bu çizgiselliği hem yeni okurun kendisinin hem de başka bir yeni okurun tekrardan elde edemeyeceği düşünüldüğünde çizgisellik kendisini kanıtlayamaz ve bu nedenle çizgiselliğin olmadığı düşünülür. Schneider (1997: 49) ise çizgiselliğin sınırlandırıcı bağlarından tamamen kurtulamayan hipermetnin ve hiperkurgunun bu bağları sadece gevşettiğini ve çizgiselliğin sadece yeni okurun geri çekildiği anda ortadan kaybolduğunu düşünür. Bu görüşler doğrultusunda çizgiselliğin hipermetin ve hiperkurgu içerisinde varlığı yokluğu kadar açık bir şekilde ispat edilemediği için çizgisellik sanal olur. World Wide Web hipermetnin ve hiperkurgunun işaret ettiği sonu hiçbir zaman gelmeyecek olan sonsuzluğa veri ekleyerek varlığını sürdürmeye çalıştığı için çizgiselliği yok sayamaz. Bu durumda metinlerden oluşan evrene eklenecek yeni bağlantıların eski bağlantılarla çizgisel bir akış içerisinde bulunması gerekir. Buna rağmen hipermetnin ve hiperkurgunun yapısının düzensizliğiyle, karmaşıklığıyla ve rastlantısal bağlantılarıyla yüzeysel olarak ilgilenildiğinde ise sistemin çizgisel olmadığından bahsedilir.

2.4.3.3 Merkezinden Edilmenin Sonucu Olarak Yön Kaybetme

Geleneksel basılı metin içerisinde yapılandırılan tek merkez vardır ve bu merkez geleneksel basılı metin için oldukça önemlidir. Geleneksel basılı metnin okuru ise bu merkeze rahatlıkla ulaşabilir ve okur burada metnin ortamına yerleştiğini hissederek. Böylece okur bulunduğu sayfayı kolayca işaretler ve daha sonra okumaya kaldığı yerden devam eder. Geleneksel basılı metin içerisinde sona ulaşmak hedeflendiği için okurun yerleşmiş olmayı hissetmesi oldukça önemlidir.

Geleneksel basılı metinlerin anlam ve güç merkezlerini kaybettiği, yorum ve dipnot arasındaki farkın da metinlerden oluşan ağ bağlamında ortadan kalktığı hipermetin ve hiperkurgu ortamında ise belirli bir merkez yoktur. Burada okuma eyleminin hangi yöne doğru gideceğine rehberlik edecek bir yapı düzenlemesi de yoktur ve yeni okur merkezi temsil eden bir metin parçasından merkezi temsil eden başka bir metin parçasına doğru hareket eder. Hipermetin ve hiperkurgu bu sayede sonsuz olarak merkezinden edilir ve daha sonra merkezi tekrardan elde eder. Dolayısıyla linklerle birbirine bağlanan metin parçalarından oluşan hipermetin ve hiperkurgu içerisinde yapılan düzenlemenin herhangi bir ekseni yoktur. Yeni okur burada dikkatini her zaman rastladığı yeni metne yönlendirir ve yeni yazar tarafından belirlenen herhangi bir sınırlandırma olmadığı için de araştırmasının merkezini kendisi belirler. Bu durumda merkezinden edilen ve yön bulmayı zorlaştıran hipermetin ve hiperkurgu içerisinde yeni okur nereye gidiyorsun, nereden geliyorsun ve hedefin ne gibi belirli bir merkezi ve yönü işaret eden sorulara cevap bulmakta zorlanır.

Hipermetnin ve hiperkurgunun dinamik ortamında farklı bağlantılarla farklı merkezleri deneyimlemek zorunda kalan yeni okur kendisini tek bir merkez içerisinde yerleşik olarak hissedemez çünkü yeni okur ortamın dinamikliğine bağlı olarak sürekli hareket halindedir. Okumaya kaldığı yerden devam etmek isteyen yeni okur metin parçalarını ya da bunları birbirlerine bağlayan linkleri farklı bir yere kaydeder yani sabitler. Ama yeni okur elektronik alanda sadece tek bir bağlantı üzerinde beklemez, tek bir metin okumaz ve tek bir konuyla da ilgilenmez. Aksine yeni okur burada her şeyin envaiçeşitte olanını deneyimler. Hipermetin ve hiperkurgu aynı zamanda devam eden bir oluşum aşaması içerisinde bulunduğu için yeni okurun bağlantı kurmaya ve okumaya devam etmesi yani sürekliliği deneyimlemesi gerekir.

Yeni okurların bazıları hipermetin ve hiperkurgu okumaktan haz almasına rağmen geleneksel basılı metindeki gibi tek bir merkeze yönelmek isteyen yeni okurların bazıları

da hipermetin ve hiperkurgu içerisinde dikkatini toplayamamaktan yakındır. Burada metin parçalarının düzensizliğinden dolayı dikkati dağılan yeni okur seçim aşamasında programlar tarafından yönlendirilirse dikkatini tekrardan toplayabilir. Yeni okur okumasına rehberlik edebilecek belirli bir merkez bulamadığında ise elektronik alanda nereye gideceği konusunda kafa karışıklığı yaşar ve cesareti kırılır. Nestvold (1996: 14-30) da bu bağlamda uçsuz bucaksız bir derinliğe sahip olan hipermetin ve hiperkurgunun okuma sırasında yeni okuru ulaşmak istediği hedeften uzaklaştırdığını ve onu bilinmeyen yanlış yollara yönlendirerek kandırdığı düşüncesindedir. Bu durumda üzerinde bulunduğu bağlantıya yeni bir bağlantı ekleyerek yeni bir metin parçası elde etmek isteyen yeni okur gideceği yolun doğru olup olmadığıyla ilgili kuşkuya kapılır ve her zaman yönünü kaybedecek olmaktan korkar. Bu nedenle yeni okur hipermetin ve hiperkurgu içerisinde kendisini güvende hissedemez. Rastlantısal olarak tasarlanan hipermetin ve hiperkurgu ortamında yön bulma konusunda güçlük çeken yeni okur aslında rota belirlemeye çalışırken yönünü kaybeder. Hipermetin ve hiperkurgu içerisindeki seçimlerin fazlalığı nedeniyle karar vermekte zorlanan yeni okur hiçbir şeye güvenmez. Bu nedenle hipermetin ve hiperkurgu ortamı yeni okurun hem umutlarını canlı tutmasına yardımcı olur hem de en korkunç olanı deneyimlemesine neden olur. Bu durumda yeni okur ile acı bir şekilde alay edilmiş olur.

Schmundt (1996: 55-57) da yeni okurun hipermetin ve hiperkurgu içerisinde bu şekilde deneyimlediği kuşkunun, korkunun, güvensizliğin ve bütün bunlara bağlı olarak da muhtemel yön kaybının sonucu olarak yeni okurun burada gerilim tipi bir okuma evresinin içerisine dâhil olduğunu ifade eder. Hipermetin ve hiperkurgu içerisindeki gerilim programın öngörülmemesiyle yani fark edilmemesiyle üretilir. Yeni okur hipermetin ve hiperkurgunun gün yüzüne çıkartılmayı bekleyen karanlık derinliğindeki çeşitlilik, karmaşıklık ve çokluk içerisinde kendisini oldukça gergin hissederek çünkü onun için metin parçalarıyla kurulan her yeni bağlantı yeni bir sürpriz demektir. Yeni okur kendisini karşılaşılabileceği sürprizlere bağlı olarak gergin hissetmesine rağmen korkar ama bağlantıya tıklar, korkar ama bağlantıya tekrardan tıklamaya devam eder. Dolayısıyla burada yeni okurun deneyimlediği gerilim yeni okurun her şeye rağmen üretkenliğini artırabilecek de bir durumdur. Aslında gerilim ve üretkenlik birbiriyle çelişen durumlar olsa da olay bu şekilde gerçekleşir.

Hipermetin ve hiperkurgu teknik korkuya neden olan bir paranoya makinesi olarak görüldüğü için şizofrenik ve paranoyak olarak tasvir edilen metin parçalarıyla ilgilenmesi

gerekir. Bu durumda hipermetin ve hiperkurgu okuru belirli bir merkeze göre hareket edemez ve gideceđi yönü kaybetme tehlikesiyle de karşı karşıya kalması oldukça muhtemeldir. Ryan (2001: 261-262) da bütün bunların sonucu olarak endişe ve korku içerisinde yoluna devam eden yeni okurun ruhsal olarak da çeşitli gelgitler yaşadığını belirtir. Bu bağlamda hipermetin ve hiperkurgu içerisinde etkileşimsel, çağrışımsal ve olası olarak kurulan bağlantılar yeni okurun kolayca baştan çıkarılmasına neden olur çünkü yeni okur bu ortamı canlı gibi hisseder, yeni okurun kulağına her zaman bir şeyler fısıldanır ve yeni okurun hem yaptığı seçimler hem de verdiği kararlar rastlantısal ve olası olanla belirlenir. Böyle bir ortamda bir şeyleri sürekli olarak onaylamak ve reddetmek durumunda olan yeni okur hem sınırlanır hem de heyecanlanır. Ayrıca yeni okur kolayca paniğe kapılabilir, psikolojisi bozulabilir ve çeşitli hastalıklara da yakalanabilir.

2.4.3.4 Çok Seslilik

Hipermetin ve hiperkurgu çerçevesinde incelenen çok seslilik (İng. multivocality) postmodern yaklaşımlar temelinde ortaya çıkan gelişmelerin sonucu olarak değerlendirilebilir. Bir bütün olarak görülen metnin parçalanarak sonsuz sayıda parçalar üretebiliyor olması metin parçalarının anlam yönünden de çoklu olduğunu gösterir. Bu görüş doğrultusunda metin parçalarının her birinin çeşitli yeni anlamlara sahip olması metni basitleştirmez çünkü çoklu anlam burada çok seslilik düşüncesini geliştirir. Çok sesli olan metin farklı söylemlerden kaynaklanan çok sesliliği benzer ifadelerle birleştirir ve çok seslilik burada metinlerarasılık ile ilişkilendirilebilir. Bu durumda farklı metin parçalarının farklı anlam çağrışımlarına sahip olduğu hipermetin ve hiperkurgu da çok sesli olarak oluşturulabilir.

Burada anlatıyı yapılandıran şey hiperlinkler ve çoklu çizgiselliktir. Ayrıca metne dayanan temsiller birleştirilir ve farklı durum ya da seslerle karşılaştırılır. Bu durumda metin geleneksel basılı metin gibi sınırlandırılmaz ve tek sesliliğin zorbalığından azat edilir. Oldukça etkileyici, değiştirilebilir ve tahmin edilemez bir şekilde etkileşimsel olarak yapılandırılmış medya içerisinde ilişkilendirmeler ve rastgele belirlemeler meydana okuyan bir özelliğe sahiptir. Bu durum hipermetindeki çok sesliliğin önemli bir niteliğidir. Zamansal geçişlerin ve mekânsal dinamizmin çok sık kullanıldığı hipermetin romanlarında çok sesli yapılar gösterilir. Dijital anlatı içerisindeki çok seslilik işlevsel bir kriter olarak gerçekleşir. Çok seslilik, metinde hem sözlü hem de görsel olanın birbirine karışmasından oluştuđu için okur bu durumdan olumlu anlamda etkilenir. Sanal ortamda

daha büyük bir role sahip olan yeni okur burada etkileşim sayesinde estetik bir haz elde eder. Hipermetne dayalı kurgu sayesinde öyküyle ilgili benzerlikler kurulur. Bu benzerlikleri düzenleyen ve sıralayan ise okurdan başkası değildir. Çok sesliliği yapılandıran özelliklerin fazla olmasındaki amaç yön kaybetme duygusunun daha fazla verilmesidir. Böylece okur kendi öykülerini farklı bakış açılarında düzenleyebilir ve bu noktada romanın çoklu anlamı elde edilir (Modir, Ling ve Sohaimi, 2014: 4).

Hipermetin içerisinde çok sesliliğin varlığını tartışan Landow (2006: 56) çok sesli çalışmaların birden fazla sesle yazıldığı görüşündedir. Bireysel her ses bir işbirliğinin sonucu olarak ortaya çıkar. İşbirliği ise aynı çalışma üzerinde yan yana çalışmaktır. Hipermetin ortamında her şey işbirliğine dayanır. World Wide Web büyük bir metinlerarasılığı işaret eder. Burada tek bir yazar ya da merkez yoktur çünkü her şey linklerle birbirine bağlanmıştır. Burada çoklu ve farklı link örnekleri vardır. Bu linkler bibliyografyaya dayanan bilgiye, örneklere ve karşı argümanlara götürür. Birbirine bağlı diğer kaynaklar da hipermetin tarafından genişletilir. Bu genişlemeler ve linkler bir bakış açısı içerisinde birlikte işaretlenir. Bunların hepsi hipermetnin çok sesli olduğunu gösterir.

2.5 Dijital ve Sanal Olgular Temelinde Simüle Edilen Yazı ve Yazınsallık

Bilgisayar ve internet gibi yeni medya alanında ortaya çıkan devrimsel yeni dönüşümler bağlamında ele alınan ve hem dijital hem de sanal ile işbirliği kuran simülasyon neredeyse bütün bilim alanlarında yürütülen çalışmalarda önemli bir rol oynar. Bilim alanları dijital ve sanal ile işbirliği yapan simülasyon ile kurduğu sıkı ilişkiden dolayı kendilerini bu olguları yok sayarak kanıtlamayacak duruma gelir. Bu tür gelişmelerin öncesinde fiziksel dünyanın doğasıyla kendisini kanıtlamaya çalışan bilim alanlarının çoğu dijital ve sanal ile işbirliği kuran simülasyonla asıl olandan yani kökeninden vazgeçmek durumunda kalır. Bilim alanları kendisini dijital ve sanal ile işbirliği kuran simülasyonla kanıtlamaya yani yeniden onaylamaya çalışarak nesnesizliğe işaret eder. Bu bağlamda kökenlerinden uzaklaştırılan farklı bilim alanlarının birbirleriyle işbirliği içerisinde olması ve hatta birbirinden ayrılmayacak şekilde birleştirilmesi söz konusudur. Bu birleşimin temelinde bulunan ana öge ise yazıdan başka bir şey değildir. Bu nedenle yazı, bilim alanlarını yönlendirebilecek güce sahiptir. Daha önce yazı, bilim alanlarındaki gelişmelerin sonucu olarak ortaya çıkarken, bugün dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyonun temelini oluşturan yazı bilimsel çalışmaları üretecek,

kanıtlayacak, yönlendirecek ve geliştirecek durumdadır. Burada herhangi bir bilimsel çalışmanın kitap, makale, dergi vb. gibi geleneksel basılı yayın biçiminde yazılması söz konusu değildir aksine burada temeli sadece yazıdan oluşan ve her geçen gün biraz daha fazla oluşmaya devam eden teknik bir gelişme söz konusudur. Edebiyat bilimin dijital ve sanal ile işbirliği kuran simülasyon ile ilişkisi de tam da bu noktada başlar yani öncelikle yazının ve daha sonra da yazınsal olanın söz konusu simülasyon ile kurduğu ilişkinin içerisinde başlar. Bu durumda dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon diğer bilim alanlarının yanı sıra edebiyat bilimini de etkiler. Böyle bir etki altında edebiyat bilim de öncelikle kendisine ait fiziksel araştırma nesnesinden uzaklaşarak kendisini dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyonun soyut ortamı içerisinde yeniden tasarlamaya başlar. Edebiyat burada yazınsallık olarak ele alındığında yazının yazıyı ürettiği ve yazının da tekrardan yazıyı yani kendisini ürettiği ortaya çıkar. Yazınsallık da bu durumda kendisinden başka bir şeyi temsil edemeyecek duruma gelir yani bir hiçlik ve boşluk olur.

Yazılan yazıların ve yapılan hesapların dijital olarak kaydedilmesiyle oluşturulan yeni medya bilgisayar dijital ve sanal ile işbirliği yapan simülasyon ile ilişkilendirildiği birinci aşamada yazı yazma ve hesaplama temeli üzerine inşa edilen sembolik makine olarak bilgisayarın programlanabilir bir makine ve medya olması bulunur. Bilgisayarın doğal dilden farklı olarak yapay zekâyı temel alan yapay bir dil kullanması ve programların yazılmasının da buna göre gerçekleşmesi yazı yazma ve hesaplama eylemlerinin dijitalleşmesine ve sanallaşmasına neden olur çünkü sözü edilen yazı yazma ve hesaplama fiziksel dünyadaki dil ile herhangi bir bağlantı kurmaz çünkü dijital işlemlerden geçerek radikalleştirilen yazının ve yazınsal olanın bu düşüncesi sadece 0 ve 1'den elde ettikleriyle işlev görür. Bu aşamada yazının ve dilin fiziksel yani doğal hali elektronik olarak temsil edilemeyecek durumdadır. Ama burada fiziksel kökenli temsilin karşısına simülasyonun yerleştirilmesiyle ve fiziksel olanı işaret eden bütün bağlantıların da ortadan kaldırılmasıyla programlanabilir bilgisayarda dijitalleşen ve sanallaşan durumların simülasyonu yani simüle edilen yazı ve yazınsallık söz konusudur. Bilgisayar programlarının oluşturulması aşamasında ortaya çıkan dijital metin de el yazısıyla yazılan ya da matbaa ortamında basılan geleneksel basılı metnin elektronik olarak yeniden üretilmesiyle oluşturulmaz ve dijital olarak kaydedilen metinden de farklı olarak değerlendirilir. Böyle bir durumda dijital ve sanal ile işbirliği yapan simülasyon metnin

tamamının üretildiği bir evre olarak görülür çünkü dijital ve sanal ortamda herhangi bir kaynağa ve kökene bağlı olmayan dinamik yapılar simüle edilir.

Yazının ve yazınsal olanın dijital ve sanal ile işbirliği yapan simülasyon bağlamında ele alınmasının ikinci aşamasında ise geleneksel basılı metnin soyut dönüşümü olan ve çevrimiçi olarak oluşturulan dijital metin bulunur. Yeni medya kapsamında hem makine hem de medya olarak ele alınan bilgisayar geleneksel basılı metnin soyut dönüşümü sırasında yazı yazmada ve hesaplamada kullanılan somut araçların tamamını soyutlaştırır. Bu nedenle bilgisayarda dijital olarak kaydedilen yazı ve hesaplar arkasında herhangi bir somut iz bırakmaz. Bu aşamada somut olarak kullanılan yazma araçlarının yazı yazma makinesi olarak ele alınan bilgisayarın içerisinde kendisinden başka hiçbir şeyi işaret etmeyen elektronik temsiller bulabilmesi yazma eyleminin simüle edilmesine imkân sağlar ve simülasyon burada el yazısının ve matbaa ortamında basılan yazının dijital olarak oluşturulmasına, kaydedilmesine ve gösterilmesine hizmet eder. İlk olarak sözlü olanın ve sonra da el yazısının kayıt altına alınması sırasında işlev gören yazma eylemi burada dijital ve sanal ile işbirliği kuran simülasyon ile kendisinden yani kendisine ait olandan vazgeçerek soyut bir hal alır. Bu durumda dijital ve sanal ile işbirliği yapan simülasyon yazı ve yazınsal olanla kurduğu ilişkinin ikinci basamağında dijital olarak oluşturulan ve kaydedilen yazı, metin ve eser ile ilişkilendirilmiş olur. Dijital metnin birinci ve ikinci aşaması dijital ve sanal ile işbirliği yapan simülasyon ile bu şekilde ilişkilendirilmesinden sonra bu tür bir simülasyon üçüncü aşamada da geleneksel basılı metin ve eser biçimlerinin de dijital olarak kaydedilen metin ve eser biçimleriyle dijital ve sanal olgular temelinde simüle edilmesine imkân sağlar.

Dijital ve sanal ile işbirliği yapan simülasyonun içerisinde oluşturulan yazının dördüncü ve beşinci aşamasında ise ağa bağlı bilgisayar bulunur. Burada fiziksel yani doğal olanı temsil ederek oluşturulan el yazısından vazgeçen yeni metin, yeni yazar ve yeni okur birbirine ağ ile bağlanan metin parçaları arasında çağrışımlar üreterek yazma ve okuma eylemlerinin muhtemel yollarını dijital ve sanal ile işbirliği yapan simülasyon ile keşfeder. Bu durumda fiziksel olarak temsil ettikleri her tür belirleyiciden kendisini soyutlayan yeni metnin, yeni yazarın ve yeni okurun ortaya çıkması edebiyat bilimin yeni dönüşümlere doğru evrilmesine olanak sağlar.

Bütün bunlar göz önünde bulundurulduğunda bilgisayarın yazılı olanda ve buna bağlı olarak da edebiyat bilim içerisinde ortaya çıkardığı yeni dönüşümler oldukça soyuttur. Ama dijital ve sanalın simülasyona eşlik ettiği evreye kadar geçen süre içerisinde

mimesis, üretim ve mekanik yeniden üretim nesnede yani edebiyat bilim içerisinde her zaman fiziksel değişime neden olduğu için burada somut bir dönüşüm gerçekleşmiştir. Bu durumda edebiyat bilimin yeni ve soyut dönüşümlere doğru evrilmesi öncelikle yeni medya olan bilgisayar ve internet bağlamında ele alınan dijital ve sanal olgularla işbirliği kuran simülasyon ile gerçekleşir. Simülasyon dijital ve sanal ile işbirliği yapan edebiyat bilim içerisinde maddeden kaynaklanan bir şeyi temsil etmez çünkü simülasyonu temel alan söylem içerisinde orijinal ve asıl olandan bahsedilemez ve buna bağlı olarak da simülasyonun fiziksel dünyadan kaynaklanan bir kökeni yoktur. Dışarıdakiyle yani fiziksel bir belirleyici ile ilişkilendirilmeyen simülasyon bu aşamada kendi kendisinin referansı olmaya çalışır. Fiziksel temsilden uzaklaşan simülasyon kendisinin de içerisinde bulunduğu dünyayı kendisinden farklı olan ile yüzleştiremez aksine bu yüzleşmeyi kendi içerisine aktarır. Fiziksel yapı ve modelle ilişki kurmadan kendi kendisini açıklayan simülasyon kendi içerisindeki belirsiz çift anlamı ortadan kaldırarak yapıyı sadece ima etmekle yetinir. Bütün bunların sonucu olarak bir tarafta dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyonun temelini oluşturan yazı evrenin tamamını yaratabilecek durumdayken, diğer tarafta da yazınsal olan bu evrenin içerisinde bir yere sıkıştırılır. Ayrıca herkesin yeni okur ve yeni yazar olduğu bu dünya dijital ve sanal olgular bağlamında ele alınan yazma ve okuma eylemlerinin simüle edilmesiyle yeni metinlerle keşfedilebilir.

Edebiyat bilimin dijital ve sanal olan ile yukarıda bahsedilen temellere göre ilişki kurmasının sonucu olarak da dijital ve sanal ile işbirliği kuran simülasyonun dördüncü evresi de edebiyat bilim içerisinde köklü bir yer edinmiş olur. Bu bağlamda ele alınan edebiyat türü ise üç ana öğeden oluşur. Bunlar ağa bağlı olma, etkileşim ve işbirliğidir. Ağa bağlı olma durumu üretilen metnin ağ ile birbirine bağlanan nesnelere biçimi olduğunu gösterir. Etkileşim durumu da söz konusu edebiyat türünün sadece şimdiki zaman içerisinde gerçekleştiğini işaret eder. Şimdiki zaman içerisinde kurulan etkileşimsel yapı da açıklığı kabul eder. Dijital metinlerin işbirliği temelinde üretilmesi ise metin, yazar ve okurun geleneksel birlikteliğini çözüme uğratar. Bütün bunlar göz önünde bulundurulduğunda simülasyonun metin üretim evrelerinin yeni anlatımı olarak ortaya çıktığı görülür.

Dijital ve sanal ile işbirliği yapan simülasyon geçmiş zamana göre kurulan anlatım yapısıyla ilgilenmez çünkü bu yapı olayı pasif, sabit, değişmez, çizgisel ve kapalı olarak anlatır. Simülasyon içerisindeki anlatım yapısı ise şimdiki zamana göre etkileşimsel

olarak kurulur. Olayın anlatımı burada aktif ve açık olarak gerçekleşir. Aynı zamanda çizgisel olmayan ve değiştirilebilir bir özelliğe de sahiptir. Eş zamanlı ve çizgisel olmayan anlatım akışını destekleyen simülasyon temsili anlatım biçimini reddeder. Anlatının ve anlatılanların farklı zamanlarda gerçekleştiği anlatım simülasyonun eşzamanlılığıyla sınırlarından kurtulur. Anlatının ve anlatılan zamanın simülasyon içerisinde eşitlendiği görülür. Bu durum bilgisayar oyuncusunun oyun dünyasıyla, yeni okurun da hipermetin ve hiperkurgu ortamıyla kurduğu etkileşim ile biraz daha somutlaşır. Simülasyonun temsil ve anlatıma alternatif olarak gösterilmesi durumunda ise hem temsil hem de anlatım her geçen gün biraz daha güçlenir, her yerde aynı anda bulunur ve çağını saydamlaştırmaya başlar. Böylece anlatının ve temsilin karşısına dijital ve sanal ile işbirliği yapan simülasyon yerleştirilmiş olur.

Hem bilgisayar oyunlarında hem de hipermetin ve hiperkurgu ortamında anlatılanın, anlatıcının ve okuma eyleminin zamanı arasında ortaya çıkan zamansal farklılıklar dijital ve sanal ile işbirliği yapan simülasyon tarafından reddedilir. Aslında dijital ve sanal ile işbirliği yapan simülasyon geleneksel basılı metin, yazar ve okurun geleneksel rolleri arasında bulunan anlatıcı düzeni reddetmiş olur. Bu üç farklı anlatım zamanı dijital ve sanal ile işbirliği yapan simülasyonun desteklediği tek bir zamanı temel alan şimdiki zaman ile içeriden patlatılır. Bu durum dijital ve sanal ile işbirliği yapan simülasyonun anlatıcı ve anlatılan arasındaki zamansal değişikliklerle ilgilenmediğini de ortaya çıkartır. Bilgisayar oyunlarında ya da hipermetin ve hiperkurgu ortamlarında yazar ve okurun geleneksel rollerinin yeni dönüşümler geçirmesi sonucu oyuncu ya da yeni okur hikâyeyi yazar gibi teknik olarak kaleme alır ya da tasarlar ve eylemlerini de dinamik bir gerçek zamanda yani şimdiki zamanda gerçekleştirir. Dijital ve sanal ile ortaklaşa çalışma yürüten simülasyon bu aşamada oyuncunun oyun dünyasıyla, yeni okurun da hipermetin ve hiperkurgu ortamıyla kurduğu etkileşim içerisinde ortaya çıkar. Dijital ve sanal ile işbirliği yapan simülasyonda bilgi edinme ve bir şeyleri deneyimleme oyuncunun ya da yeni okurun hareketleri ve stratejileriyle oluşturulur. Oyunları ve metinleri model olarak gören simülasyonun model kuralları çerçevesinde rastgele değiştirilebilen oyun ya da yeni metnin akışının genel geçerliği oyuncu ya da okur tarafından belirlenir. Bu durumda simüle edilmiş sistem oyuncunun ya da yeni okurun hareketlerine temsili anlatımda olduğu gibi hazır öğeler göstererek cevap vermez. Bu sistem verilerini daha çok oyuncu ya da yeni okurun yönlendirmesine bağlı olarak oluşturur. Dijital ve sanal ile işbirliği yapan simülasyon içerisinde yeni yazarın rolü ve oyunu ya da metni sonradan teknik

olarak yazan ya da tasarlayan eleştirel yeni okurun rolü birbirinden ayrılmaz. Böylece yeni metin, yeni yazar ve yeni okur dijital ve sanal sanat eseri için sonsuza kadar yeniden tasarlanabilen bir sürece dâhil olur. Oyuncu ya da yeni okurun içerisine kolaylıkla girebildiği bu sistem değişime boyun eğer ve olayı gelecek zamana yani olasılıklara göre oluşturur. Bu durumda dijital ve sanal ile işbirliği yapan simülasyonun kendisi muhtemel metaforik bir kitabın teknik olarak kaleme alınması olarak görülür.

Schwessinger (2017: 3-4) ise yeni metin (oyun), yeni yazar (oyun tasarımcısı) ve yeni okur (oyuncu) arasında gerçekleşen yukarıdaki gibi bir durumu uçak simülatorü ile somut olarak açıklar. Burada dijital ve sanal ile işbirliği yapan simülasyon tarafından düzenlenen kural sistemi dinamik evreleri başlatan belirli olayların gerçekleşmesine imkân sağlar. Uçuş simülatorü ya da basit bir oyuncak sadece bir simge değildir ama gerçek uçağın yaptıklarının çoğunu yapabilen ve kurallara göre simge üreten makineler vardır. Uçağın inişini gösteren bir film anlatıcı bir özellik taşır. Burada gözlemci uçağın inişini farklı şekillerde yorumlar ama bu durumu manipüle edemez ve uçağın nasıl ineceğini belirleyemez. Uçuş simülatorü ise oyuncunun eylemini uygulamasına izin verir ve oyuncu burada gerçek uçağa benzeyen sistemin yaptığı şeyi değiştirebilir.

Dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon olarak görülen bilgisayar oyununda ya da hipermetin ve hiperkurgu ortamında da olay ya da hikâyenin akışı oyuncu ya da yeni okur tarafından düzenlenir. Bunu yapması için de oyuncu ya da yeni okura kural sistemi ve modeller sunulur. Olay ya da hikaye simülasyonun zirvesine yerleştirildiğinde dijital ve sanal ile işbirliği yapan simülasyon ve oyuncu ya da yeni okur birlikte son sözü söyler. Böylece oyuncu bilgisayar oyununa, yeni okur da hipermetin ve hiperkurgu ortamına doğrudan etki eder. Geleneksel basılı metin edebiyatı konunun yapısında bunun nasıl algılanması gerektiğiyle ilgili ipuçları verir ama dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon bağlamında ele alınan dijital ve sanal yeni metin edebiyatı yeni okurun algı yönetimi ile ilgili geleneksel tutumunun değişmesine neden olur ve yeni okur yeni metnin ağı içerisinde yolunu kendisi bulmaya çalışır. Sadece model olarak var olan simülasyonun dijital ve sanal dünyası kendisini oyuncu ya da yeni okur ile etkileşim kurarak doğrudan yapılandırır.

Dijital ve sanal olgular temelinde oluşturulan simülasyonun ve sanallaşan durumların yazı ve yazınsallık alanında ortaya çıkardığı yeni dönüşümlere verilecek en iyi örneklerden birkaçı oyunun akışının oyuncu tarafından ve metinler yardımıyla tasarlandığı bilgisayar oyunları ve her gün ağa bağlı bilgisayarla internette gezinen kullanıcının aslında yeni

yazar ve yeni okurun yeni metinlerle gerekleřtirdiđi gezintilerle kendisine ait sınırsız bir kurgu oluřturmasıdır. Bunlar soyut bir řekilde deneyimlenen yeni edebiyat rneđidir.

BÖLÜM 3: WOLFGANG HOHLBEIN’İN “IM NETZ DER SPINNEN” ADLI ROMANINDA DİJİTAL VE SANAL OLGULAR TEMELİNDEKİ SİMÜLASYONUN YANSIMALARININ İNCELENMESİ

3.1 Wolfgang Hohlbein

3.1.1 Hayatı ve Edebi Kişiliği

Wolfgang Hohlbein 15.08.1953 tarihinde Weimar’da doğar ve Kuzey Ren Vestfalya eyaletinin Meerbusch-Osterath şehrinde büyür. Burada 1966 yılında birlikte roman yazacağı ve aynı zamanda da menajeri olacak olan Dieter Winkler ile karşılaşır. Hohlbein Dieter Winkler ile tanışmasıyla fantastik edebiyata da aşkla bağlanır. Böylece fantastik yazar olarak eşi ve benzeri olmayan bir kariyerin de temelini atar (Autor, 2018).

Hohlbein eşi Heike ile de 1971 yılında tanışır ve 1974 yılında evlenir. Hohlbein’in hayatının ve işinin merkezi ailesidir. Eşi, altı çocuğu ve oldukça fazla sayıda köpek ve kedileriyle birlikte Niederrhein’da yaşamaya devam eder. Hayatında deneyimlediği önemli olaylar da ailesi ile birlikte geçirdiği zamanlardır. Her defasında aile kavramının önemli olduğuna değinen Hohlbein kendisiyle yapılan bir röportajda hayatında deneyimlediği en önemli olayların ailesi ile birlikte geçirdiği zamanlarda ortaya çıktığını söyler. Bu önemli olaylar arasında düğünü, çocuklarının doğumu ve aile hayatındaki önemli olan diğer birkaç olay yer alır. Bu nedenle Hohlbein kendisini yaratma evresi sırasında odasında yalnız kalmak isteyen çoğu sanatçıların arasına dâhil etmez aksine bu süreçte ailesinin etrafında olmasını ister ve aynı zamanda böyle bir durumu yazar olarak kendisine bir lüks olarak da layık görür (Autor, 2018).

Hohlbein ve ailesi fantastik bir aile olarak görülür. Hohlbein çok zengin olarak gösterilmesine rağmen ailesi ile birlikte sade bir hayat sürer. Sadece televizyonda görünmekten büyük zevk alır ama okurlarını hikâye anlatarak eğlendirmek istediği için kendisine televizyon ile bir gelecek oluşturmaktan kaçınır. Durgunluktan hoşlanmadığı için her zaman yeni deneyimler elde etme konusunda oldukça girişken ve cesaretlidir ama denediği çoğu şeyin yolunda gitmediği zamanlar da olur ve buna rağmen her zaman tekrardan yenisini deneme konusunda oldukça isteklidir. Bu durumda sadece denediği bu şeyden mutlu olup olmayacağını göz önünde bulundurur ve sonuç olarak da başarılı olur. Rahatlık Hohlbein’i rahatsız eden bir düşüncedir ve hayata karşı hiçbir zaman ısrarcı

değildir ama her şeyi elde ettim daha başka bir şey yapmayacağım düşüncesi de ona oldukça uzaktır çünkü onun öngörülebilir her şeye karşı önceden bir eğilimi mutlaka vardır. Hohlbein kendisiyle yapılan röportajlarının çoğunda mümkün olsa binmek ve inmek benzeri ara vermeler olmadan sadece sürekli olarak yollarda olmak istediğini ifade eder (Autor, 2018).

Hikâye yazmaya gençlik döneminde başlayan Hohlbein ilkokuldan sonra işletme ekonomisi alanında mesleki eğitim alır ve 1982 yılına kadar işletmeci olarak çalışır. Hem bir yazar hem de bir aile babası olan Hohlbein daha sonra Meerbusch'tan Neuss'a taşınır. Neuss limanında uzun gecelerde gece bekçiliği yaptığı dönemlerde sıkıntıdan ciddi olarak yazmaya başlar. İlk olarak kısa hikâyeler kaleme alır ve daha sonra da korku ve Vahşi Batı romanlarıyla yazmaya devam eder. Hohlbein 1980 yılında yazdığı "Hamlet 2007" adlı ilk kısa hikâyesini "Andromeda" adlı bilim kurgu dergisinde yayınlatır. Hohlbein'in bu dönemde yazdığı eserleri aynı zamanda profesyonel yayınlar olarak da görülür. Yazmak Hohlbein için büyük bir tutkudur. Yaptığı diğer işler ve yazma arasında bir karşılaştırma yaptığında hikâye ve roman yazmanın kendisi için doğru bir tercih olduğuna inanır (Autor, 2018).

200'den fazla roman yazan Hohlbein eserlerini bazen yalnız başına, bazen de eşinin ve kızının desteğiyle kaleme alır. Hohlbein eşi ile ortaklaşa eserler üretme konusunda şu şekilde bir değerlendirmede bulunur: "Genellikle eşim Heike ile nasıl çalıştığımı sorguluyorum. Bu aslında çok basit: onun özelliği masalsı düşünceleridir. Biz bu düşünceleri ortaklaşa geliştiriyoruz. Daha sonra yazı yazmanın asıl kısmını ben üretiyorum" (Autor, 2018).

1954 yılında Neuss'da doğan Heike Hohlbein hobi olarak resim ve topraktan ürünler yaparak masal yaratıklarına can verir. Aynı zamanda kısa hikâyelerini ve roman parçalarını kaleme alırken de kendi resimlerini ve topraktan yapılmış çalışmalarını kullanır. Yazarlıkta eşi Wolfgang Hohlbein'in seviyesine ulaşmaya başladığında, eşiyle birlikte çocuk ve gençler için sayısız kitap kurguları tasarlar. Bu durumda Wolfgang Hohlbein çocuk ve gençlik kitaplarının birçoğunu eşi Heike ile birlikte kaleme alır (Heike Hohlbein, 2018).

Wolfgang Hohlbein'in kızı Rebecca Hohlbein ise mükemmel bir sanatçı ve profesyonel bir yazardır. Rebecca gerilim yüklü hikâyeleri esprili bir dille anlatan ve şaşırtıcı bir ifade tarzı kullanan bir yazardır. Rebecca aynı zamanda sanatçı kuklaların da yaratıcısıdır. Bu durumda sanatsal yaratıcılığı sayesinde hayal ürünü figürler, resimler ve duvar

dekorasyonları tasarlar. Ayrıca tasarladığı bu ürünleri satışa sunduğu çevrimiçi bir mağaza da işletir. Zaman akışı içerisinde yaklaşmakta olan her şeyi önceden tahmin edebilir. Bununla ilgili olarak da “Bütün makaleler istisnasız bir şekilde kesinlikle ilk ve tek bir nüshadır. Bunları ben aşkla, zamanla ve sabırla yapıyorum.” der. Rebecca tasarladığı bu ürünleri aynı özveriyle kendi dairesine de yerleştirir. Bu durumda dairesi de sürekli olarak dönüşüme uğrar. Bununla ilgili olarak da “Benim iki oğlum da sürekli dönüşen böyle bir sergi içerisinde yaşamaktan keyif almaz. Ama benim romanlarımı doğru olaylarla oluşturabilmem için böyle bir atmosfere ihtiyacım var.” der. Rebecca babası Wolfgang Hohlbein ile birlikte “Das Blut der Templer” adlı eserin televizyon dizisinin devamını kaleme alır. Aynı zamanda “Fluch der Karibik” filmlerinin ilk üçünü de kaleme alır ama “Himmelwärts” ve “Das Mädchen aus dem Meer” gibi çapraz hikâyeleri de kendi kendisine dönüştürür. Bu eserlerde en farklı olay örgüsünü karmaşık romanlara dizginsiz bir şekilde ve aşkla bağlar (Rebecca Hohlbein , 2018).

Wolfgang Hohlbein eserlerinin büyük bir kısmını kendisi kaleme alır. Çok az sayıda da olsa yetişkin romanlarının birkaçını da kızı Rebecca Hohlbein, Dieter Winkler, Bernhard Hennen ve Frank Rehfeld ile birlikte kaleme alır. Özellikle de kızı Rebecca Hohlbein babasının yolundan yürür ve babasıyla birlikte Karibik filmlerinin laneti ile ilgili kitaplar kaleme alır. “Die Welt” gazetesinde Wolfgang Hohlbein’in kendi düşüncesinden kaynaklanan eserlerinin ardı ardına ortaya çıktığından, niteliğin büyüklüğünün sürekli olarak devam ettiğinden, onun kült bir yazar olduğundan ve onun birinci sınıf bir eğlence için kesinlik ortaya koyduğundan bahsedilir. Hohlbein uzun yıllardan beri bir romandan diğer bir romana geçebilecek kadar hızlı ve ara vermeden eserler kaleme alabilir. Ayrıca Hohlbein kendisinin oldukça etkili olduğunu düşünür. Bu konuyla ilgili olarak “Dönüşebildiğimde her zaman daha fazla düşünceye sahip oluyorum. Bu nedenle daha uzun bir görüntünün yerine daha kısasını yerleştirmeyi başaramıyorum.” der. Ailesi Hohlbein’i sakin ve soğukkanlı biri olarak görür çünkü iş yeri çalışma odasının uzağında değil de aksine ailevi bir coşkunun içerisinde bulunur. Bununla ilgili olarak da “Benim etrafımda günlük bir cinnet gerçekleşirken, ben yemek masasında yazan bir biçimde oturuyorum.” der (Autor, 2018).

Wolfgang Hohlbein genellikle eserleriyle ahlaki bir mesaj vermek istemez aksine daha çok eğlendiren bir yazardır. Kendisinin de severek okuyabileceği kitaplar kaleme alır. Hikâyelerinin alışılmadık ve fantastik düşüncelerle incelenmesinden ve alışılmadık hayatları olan ana karakterlerin görülmesinden hoşlanır. Okur heyecan veren hikâyeye

içerisinde sürüklenir gider (denise.martong.net, 2018). Hohlbein aynı zamanda farklı konuları kaleme almaktan keyif alan bir yazardır. Fantastik edebiyatın masal, tarih, destan gibi farklı türlerine hizmet etme arzusu içerisindedir. Hohlbein eserlerini oluştururken bir şeylerin birbirine uyma zorunluluğu içerisinde olmasını kabul etmeyen bir yazardır. Kaleme aldığı hikâye ve romanlarının her birinde farklı şeylere yer verir. Bazen karakterler, bazen deneyimlenen olaylar ve bazen de mekânlar en ince ayrıntısına kadar betimlenir. Ama bazı durumlarda da bilinen şeylerle ilgili tekrardan betimlemede bulunmaz. Buna bağlı olarak odak noktası da eserlerinde her zaman değişiklik gösterir (Autor, 2018).

Hohlbein ilk eserlerinin bazılarını da takma adla yayınlar. Takma ad olarak da Angela Bonella, Wolfgang Eschenloh, Martin Heidner, Michael Marks, Rauen, Jack Vernom, Henry Wolf'u kullanır. Kullandığı bazı topluluk takma adları ise Martin Eisele ile birlikte kullandığı Ryder Delgado ve hem Martin Eisele hem de Karl-Ulrich Burgdorff ile birlikte kullandığı Martin Hollburg'tur. Yayınevi takma isimleri ise Robert Crauen, Jerry Cotton, Robert Lamont ve Jason McCloud'dur (fictionfantasy, 2018). Hohlbein'in kendisine örnek aldığı yazarlar ise J.R.R. Tolkien, Michael Ende, Edgar Allan Poe, Stephen King ve H.P. Lovecraft'tır. Genellikle yaşayan farklı yazarlara hayatta olmayan yazarların adlarıyla anılan ödüller verilir ama Hohlbein hayatta olmasına rağmen farklı yazarlara "Wolfgang-Hohlbein-Preis" adıyla anılan ödüller verilir. Bu nedenle Hohlbein bu özelliğiyle bilinen tek yazardır (denise.martong.net, 2018).

En üretici yazarlardan biri olarak görülen Hohlbein'in sürükleyici, korku, bilim kurgu, çocuk kitapları ve tarihsel romanlar gibi farklı türde kaleme aldığı romanları 30'dan fazla dile çevrilmiştir. Büyük bir taraftar topluluğuna sahip olan, eserleri 40 milyonun üzerinde satış rakamına ulaşan, kitaplarının çoğu 160'ın üzerinde yeniden basılan ve çok satanlar listesinden inmeyen Hohlbein en başarılı Alman yazarlardan biri olarak görülür ve yeni Alman fantastiğinde önemli bir rol oynar. Bu noktada Hohlbein özel bir görev edinir ve bu görev de hikâye anlatımının tamamen özel bir türüyle gerçekleşen bir kırılmayla, fantastik yeni bir edebiyata yol açmaktır. Bu alanda Hohlbein ilk büyük başarısını 1980'li yıllarda elde eder ve Alman kurgusunda büyük bir kırılmanın ortaya çıkmasına yardımcı olur. "Märchenmond" (1982), on beş ciltten oluşan ve sırasıyla Der wandernde Wald (1983), "Die brennende Stadt" (1983), "Das tote Land" (1984), "Der steinere Wolf" (1984), "Das schwarze Schiff" (1984), "Die Rückkehr der Götter" (1987), "Das schweigende Netz" (1988), "Der flüsterne Turm (1989), "Das vergessene Heer" (1989),

“Die verbotenen Inseln” (1989), “Das elfte Buch (1999), “Das magische Reich” (2004), “Die verschollene Stadt” (2004), “Der flüsternde See” (2005) ve “Der entfesselte Vulkan” (2005) olarak adlandırılan “Enwor” (1983) serisi ve “Das Druidentor” (1993) adlı kitaplarıyla Alman hayali kurgusunun dönüm noktası olarak görülür. Hohlbein’in edebi türlerinin gelişimi de elde ettiği bu başarıyla sağlanır ve Hohlbein masalsı, korkunç kurgu, gizemli, sürükleyici ve vampir romanı gibi türleri kaleme alır. Hohlbein hayali kurgu edebiyatının her türünde ödülle taçlandırılan başarıya sahip (Autor, 2018).

Günümüzde bu şekilde başarılı bir yazar olarak bilinen Hohlbein kendisiyle yapılan bir röportajda herhangi bir kariyer planı yapan bir yazar olmadığını ifade eder. Böyle bir plan hazırlamanın yerine sadece büyük bir coşkuyla gelecekteki kitap projesine başlama isteğinden bahseder. Ayrıca eserlerinin çok satanlar listesinde çok uzun süre bulunmasını hayal dahi etmediğini de sözlerine ekler (Aktuelles, 2018).

Hohlbein kendisini klasik anlatım geleneğinin halefi olarak görür. Bu konuyla ilgili olarak da şöyle söyler: “Ortaçağda doğmuş olsaydım, ejderhaların, meydan savaşlarının ve aşk hikâyelerinin hikâyesini en iyi şekilde anlatmak için saraydan saraya taşınırdım.” Aslında Hohlbein’in bugün yaptığı şey de bu söylediklerinden farklı değildir. Saraydan saraya taşınmazsa bile yayınevinden yayınevine taşınır. Burada her zaman hikâyelerini sunma ve tanıtma fırsatı bulur. Kendisi ve okurları için en doğru yerin yayınevleri olduğunu düşünür. Okurlarıyla okuma etkinliklerinde doğrudan iletişim kurmayı sever. Hohlbein sadece hikâye anlatmaktan haz almaz aksine alışılmadık ve fantastik düşüncelerle de özgürce oyunlar oynayabilir ama Hohlbein’in ilgilendiği insanlar, ana karakterlerin kaderleri ve kargaşalar bu insanların kendi hayatlarından ortaya çıkar. Bu durumda sürükleyici olduğu kadar heyecan verici hikâyeler de ortaya çıkar (Autor, 2018). Hohlbein’in kaleme aldığı hikâyelerinin çoğu birbirine benzer ve anlattığı olayın güzelliğini durdurmamak amacıyla akıcı cümlelerle yazmayı tercih etmez. Hohlbein’in kitaplarını okuyan çocuk ya da gençler yabancı dünyalara seyahat eder ve buralarda maceralar yaşar çünkü Hohlbein bu şekilde yazmayı görev edinen bir yazardır (Wolfgang Hohlbein: Fantasy-Autor dreht neue Folgen für RTL-II-Soap , 2018).

İşinden dolayı hayatı oldukça hareketli geçen ve kendisini işkolik olarak nitelendiren Hohlbein hikâyelerini genellikle geceleri kaleme alır ve gece yarısından sabahın erken saatlerine kadar çalışır. Özellikle bu zaman dilimi insanların çoğunda olduğu gibi onun için de gündelik işlerden uzaklaştığı bir aralıktır (Autor, 2018). Hohlbein’in oturma odasında küçük bir tahta masa ve deri bir koltuk bulunur ve eserlerini genellikle burada

kaleme alır. Burada yazmaya başlamadan önce not defterini çıkartır, bir önceki akşam yazdığı cümleleri okur ve kaldığı yerden yazmaya devam eder. Harflerini bir ressam inceliğiyle kâğıda döker. Her gece birkaç saat boyunca yazmaya devam eden Hohlbein genellikle kahveye ve televizyondan gelen fon müziğine ihtiyaç duyar. Hohlbein'in yazı yazdığı yerin arkasında sağ tarafta adam boyunda şövalye takımları ve bunların yanında da kılıçlar, nöbetçiler, cinler, periler ve cüceler bulunur. Hohlbein'a ilham veren yerler klişe arayışında olan televizyon takımı için ayarlanmış ideal kulislerdir ve Hohlbein kendisini bu kulisler için yaratılmış gibi görür. Hohlbein'in omuz kemiklerine kadar uzanan saçları, püsküllü sakalları vardır ve siyah deri giysileri giymeyi sever. Boyu 1.72 m uzunluğunda kilosunu ise 52 kg ağırlığındadır. Omuzları her zaman öne doğru eğik durduğu için cılız bedeni sıkıştırılmış gibi durur. Gözlerindeki kas zayıflığından dolayı şaşı bakan Hohlbein topluluk içerisinde genellikle renkli gözlük takmayı tercih eder. Ayrıca Hohlbein'in düzenli olarak kullandığı bir elektronik sigarası da vardır (Wolfgang Hohlbein: Fantasy-Autor dreht neue Folgen für RTL-II-Soap, 2018). Ayrıca Hohlbein motosiklet tutkunudur ve masa tenisi oynamayı sever (fictionfantasy, 2018). Öğretici oyun figürlerinin koleksiyonunu yapar. Hohlbein hobisini meslek olarak da yapmaktan oldukça büyük keyif alır. Hohlbein az da olsa boş zamanı olduğunda ise tarihsel ya da hayali minyatür kaleler, evler ve savunma yerleri yapmakla meşgul olur. Bu yaptıklarını uzman fuarlarında ya da toplantılarda halka sunma ve gösterme fırsatı da bulur. Onun romanlarını ve minyatürlerini bilenler bunların birbirlerine ne kadar benzediğinin kolayca farkına varabilir. Detaylara tutku derecesinde bağlı olan Hohlbein anlatacağı hikâyenin konusunu her zaman fantastik ve tarihsel olarak seçer. Böyle bir durum da özellikle sanatçı ve gözlemci arasında köprü kurulmasını sağlar (Autor, 2018). Hohlbein boş zamanlarında masaüstü bilgisayar oyunu oynamaktan da hoşlanır (fictionfantasy, 2018). Ayrıca kendisine izin verdiği boş zamanlarında tasarımına hayran olduğu ve bir köşesinde kaybolmuş detaylara ya da masal yaratıklarına rastladığı evlerinin büyümlü bahçesinde eşi Heike ile birlikte oturmaktan da hoşlanır ve daha sonra uçsuz bucaksız düşünce dünyası içerisinde tekrardan düşünceler üretmeye başlar (Autor, 2018).

Son günlerde Armageddon'un ikinci cildini bitirecek olmasına çok sevinen Hohlbein Eylül 2018'de de Wolf-Gäng adlı bir sinema filmine ait senaryo çalışmasıyla izleyicinin karşısına çıkmaya hazırlanır. Axel Stein ve Rick Kavanian gibi oyuncuların kurguladığı figürleri canlandırdığında, okurların buna nasıl tepki vereceğini merak eder. Aynı

zamanda Hohlbein gelecekte televizyon projeleriyle de izleyiciyle buluşacağından bahseder (Aktuelles, 2018).

3.1.2 Eserleri

3.1.2.1 Märchenmond

Wolfgang Hohlbein 1982 yılında hayal ürünü kurgu romanı olan “Märchenmond”a (1982) ait müsveddelerini Uebereuter yayınevinin düzenlediği bir yarışmaya gönderir ve bu yarışmada ilk ödülünü kazanır ve burada keşfedilir. Bu kitap aynı zamanda birçok seyirci ödülü de alır ve çok satan listelerinin çoğunda yer alır. Hohlbein’in bu romanıyla aldığı ödüllerden birisi de Wetzlar şehrinin hayal ürünü kurgu ödülüdür. En çok okunan kurgu yazarı olarak bilinen Hohlbein’in “Märchenmond” (1982) adlı romanında anlattığı masalsı düşüncenin asıl sahibi eşi Heike’dır. Heike bu romanda efsanevi bir masal bahçesi oluşturur ve bugün bile Wolfgang ve Heike çifti bu bahçeden sayısız düşünceler üretir. Ayrıca fantastik figürlerin topraktan yapılma çalışmalarına da sadık kalırlar (Autor, 2018). “Märchenmond” (1982) gibi bir çalışmada olduğu gibi masalsı bir konu üzerinde çalışma Heike Hohlbein’in masal bahçesiyle yakından ilgilidir. Bu bahçede çalılıkların ve ağaçların arkasında küçük masal cüceleri, cadılar ve filler pusuda bekler. Heike bu tür detayları hem bahçeye hem de tasarladığı eserlere aşkla yerleştirir. Bu bahçede fantastik olaylar oldukça fazladır ve gizemli büyüler de vardır. Zamanları uygun olduğunda ve masalsı karmaşıklıklar tasarlandığında Wolfgang ve Heike çifti bu bahçede buluşur ve birbirlerine hikâye anlatmaya başlar. Kalem alan kitapların sayısı da bu büyülü buluşmadan kaynaklanır (Heike Hohlbein, 2018). Bunlar daha sonra da uzun bir süre çoğalarak devam eder. Kalem aldığı çoğu eserinin alt yapısını eşi ile bu şekilde tasarlayan Hohlbein da anlatılacak olan bu hikâye üzerinde derinlemesine düşündükten sonra bunu kâğıda dökmeye başlar. Ueberreuter adlı yayınevinde yayınlanan birçok kitabını da bu şekilde oluşturur. Böylece Hohlbein ilk romanı olan bu eserle kurgunun kralı olarak görülür ve bu romanla onun yazın hayatında büyük bir kırılma gerçekleşir. Hohlbein’in oldukça kalın olan bu romanıyla hızlı bir şekilde kazandığı büyük başarı Amerika Birleşik Devletlerinden (ABD) Uzak Doğu’ya kadar ulaşan diğer yayınlarıyla aralıksız olarak devam eder. “Märchenmond” (1983) adlı bu roman aynı zamanda bir aile müzikali olarak da büyük bir başarı gösterir ve 2015 yılından 2018 yılına kadar Hamburg salon tiyatrolarında ve diğer birçok sahnede oynanır (Autor, 2018).

Hohlbein'in kaleme aldığı "Märchenmond" (1982) adlı roman serisi beş ciltten meydana gelmektedir. Bunlar sırasıyla "Märchenmond" (1982), "Märchenmond: Märchenmonds Kinder" (1990), "Märchenmond: Märchenmonds Erben" (1998), "Das Märchen von Märchenmond" (1999) "Die Zauberin von Märchenmond" (2005) ve "Silberhorn" (2009) adlı romanlardır. "Märchenmond" (1982) adlı romanda Kim'in küçük kız kardeşi apandisit ameliyatından sonra narkozun etkisinden dolayı tekrar uyanamaz ve komaya girer. Kim bu olayı yaşadığı akşam yatağa gittiğinde ailesinin ruh halinin oldukça kötü olduğunun farkına varır. Kim odasının bir köşesinde birden bire yaşlı bir adam görür. Yaşlı adam Kim'e kız kardeşinin Märchenmond ülkesinde kötü Boraas'lar tarafından esir tutulduğunu söyler. Bunun üzerine Kim kız kardeşini kurtarmak için hemen yola koyulur ama Kim'in şansı yaver gitmez ve barışçıl masal ülkesinin kuşatılmış tarafında Boraas'ın imparatorluğunun merkezine düşer. Kim burada büyük tehlikeler altında bulunmasına rağmen Boraas'tan kaçmayı başarır. Kim düşman tarafının siyah şövalye elbisesi içerisinde Boraas'ın ordusuyla karlı dağlar üzerinden Märchenmond'a ulaşır. Kim'in burada gökkuşağı kralını araması gerekir ve bu kral dünyanın sonunun oldukça uzağında yaşar. Bunun üzerine Kim yeni arkadaşları ile maceralı bir yolculuğa çıkar.

"Märchenmond: Märchenmonds Kinder" (1990) adlı ikinci ciltte kaybolan çocukların gittiğine ve geri gelmediklerine değinilir ya da bu çocuklar uykuya dalar ve güneş doğduğunda ise hiçbir zaman orada olmazlar. Bu çocuklara ne olduğunu hiç kimse bilmez. Bütün umutlar biter ve bunun için Kim'den yardım istenir. Kim, Märchenmond'a geldiğinde derin bir değişim hisseder ve böyle bir değişimle rüyalarının arkasında bulunan dünyayı anlayabilir. Burada arkadaşlarına da rastlar ve arkadaşlarının birkaçında ruhların karanlık tarafı üstünlük kazanmış gibi görünür. Kim Rangarig, Golddrachen, Priwinn ve Steppenreiter prensiyle birlikte camdan yapılmış kaleye doğru yola çıkar. Binlerce tehlike yüzünden harap olmuş ülkeye seyahat edilir. Demir ejderhalar Rangarig'i ağır yaralar. Kim ise cinler tarafından tutuklanır. Kim dünyanın derinliklerinde onlara ait bir demirci dükkânında kölelik yapmaya başlar. Şu anda onun için buradan kaçmak imkânsızdır ama Kim, Märchenmond'u kullanmak için bütün zekâsından ve gücünden yararlanmakta kararlıdır.

"Märchenmond: Märchenmonds Erben" (1998) adlı üçüncü ciltte Kim, değişmiş olan Märchenmond'a geri döner. Buranın sakinleri artık rüyaya ve büyüye inanmazlar. Nesiller arasında da kıran kırana gerçekleşen bir mücadele başlar. Kim,

Themistokles'ten yardım ister ama büyücü onun gücünü kaybolup giden bir cam küreye hapsedmiştir çünkü büyülü güçler olmadan Märchenmond ölür.

“Das Märchen von Märchenmond” (1999) adlı romanında da Priwinn dokuzuncu doğum gününde büyük babası Temmy ile birlikte dağlara doğru gezintiye çıkar. Temmy torununa akşamları yaktıkları kamp ateşinin başında Märchenmond ülkesinin ve burada yaşayan halkın efsanelerini anlatır. İyilik ve kötülük, altın renkli ejderhalar ve siyah renkli atlılar, camdan yapılmış şehirler ve korku salan kaleler arasında geçen mücadelenin hikâyesini de anlatır. Burada mücadele edebilme cesareti söz konusudur. Ama kendi kendisine karşı çıkma cesareti de söz konusudur. Burada kötülüğün eninde sonunda kendi kendine yok olacağına inanılır. Priwinn de Märchenmond'un rüyalarında gördüğü gibi kendisiyle yapacak çok şeyi olduğunu keşfeder.

“Die Zauberin von Märchenmond” (2005) adlı dördüncü bir ciltte ise Samira sıkıcı Crailsfelden'de ailesiyle birlikte tatil yapar ama daha sonra yıkılmış eski bir evin kapısını açar ve büyülü dünyaya yani Märchenmond'a girer. Ama rüyaların ve efsanelerin imparatorluğu değişmiştir. Her yere karanlık ve yıkıntılar hâkimdir. Camdan yapılmış bir başkent olan Gorywynn yok olmuş gibi görünür. Rebekka umutsuz bir şekilde geri dönüş yolu aradığı sırada bir zulümle karşılaşır. Bu şey ona korkunç bir haber getiren bir cindir. Haber ise Märchenmond'un batıyor olması ve bu ülkeyi sadece onun kurtarabilecek olmasıdır.

“Silberhorn” (2009) adlı beşinci yani son seride de 14 yaşında olan isyankâr Samiha kendisini hapisanedeymiş gibi hisseder. Samiha sadece yatılı bir okula yerleşir ama bu okul Unicorn Heights adında bir at okuludur. Bu okulu bitirebilmesi Samiha'nın elinde bulunan son şanstır ama burada açıklanamayacak olaylar gerçekleşir. Beyaz at yıldızının aslında Silberhorn olduğunu ve bunun dünyanın son tek boynuzu olduğunu sadece Samiha bilir. Böylece Samiha'nın önünde hayatının en büyük macerası durur.

2002 yılından beri Ueberreuter yayınevinde yayımlanan Märchenmond çocuk kitapları serisi “Die Drachenthal-Yayınları” adı altında beş ciltten meydana gelen seriden oluşur. Bunlar sırasıyla “Drachenthal-Die Entdeckung” (2002), “Drachenthal-Das Labyrinth” (2003), “Drachenthal-Die Zauberkuigel” (2003), “Drachenthal-Das Spiegelkabinett” (2004) ve “Drachenthal-Die Rückkehr” (2007) adlı romanlardır. Bu ciltlerde anlatılan olay hem dünyevi yatılı bir okul olan Drachenthal'da hem de Märchenmond'a karşılık bir şeylerin patlak verdiği yerde gerçekleşir. Burada Themistokles bir yığın serseri ejderhaya, masal cücelerine, devasa örümceklere ve diğer acayip şeylere ders vermeye çalışır. İki

dünya arasında gidip gelerek yanılgıya uğrayan Rebakka ise çıldırtan bir durumdan daha farklı bir durum içerisine girer.

“Drachenthal-Die Entdeckung” (2002) adlı birinci ciltte Rebekka yatılı okula gideceğinin haberini aldığıında hem kendisi hem de ailesi korkmaya başlar ama Rebekka hiçbir şekilde Drachenthal sarayına gelmez. Rebekka fillerin çiçekler arasında hızlı bir şekilde gittiğini gördüğünde gözlerine inanamaz. Okulun ormanının içerisinden tek boynuz da dörtlüye gider. Daha sonra yüksek asil bir sınıfın mensubu olan gizemli birisi ortaya çıkar ve onu Rebekka’dan başka hiç kimse göremez. Rebekka’nın hayalini kurduğu yatılı okul Märchenmond ve eski büyücü Themistokles ile bir şeyler yapıp yapılmayacağı sorgulanır. Rebakka, Drachenthal adlı sarayın etrafında dönen gizemi çözmeye çalıştığıında burada fantastik bir macera da başlar.

“Drachenthal-Das Labyrinth” (2003a) adlı ikinci bir ciltte Rebekka, Märchenmond’un gerçekten var olduğundan emin olur. Sonuç olarak bu asil kişiyi tanır ve bu kişi uzun zaman önce büyücülerin, ejderhaların ve konuşan hayvanların dünyasından yasaklanmıştır. Rebekka mutsuz arkadaşını aradığı sırada Drachenthal sarayının oldukça kötü olan bodrum katına girer. Burada can düşmanı Samantha’nın durumuna düştüğünde, sadece sıçanların gri tüylü kraliçesi ona yardım edecekmiş gibi görünür ama bu kraliçe insanlara güvenmez ve Rebekka kendisini birden bire dünyalar arasında fantastik seyahatler yaparken bulur.

“Drachenthal-Die Zauberkugel” (2003b) adlı üçüncü ciltte ise Märchenmond tehlike içerisindedir. İğrenç ateş ejderhası buradan çıkış yolunu bulur. Yaşlı büyücü Themistokles’in büyü küresi Rebekka’nın bilgisayarına bağlıdır. Burada şeytani bir plan hazırlanır. Onun işbirlikçisi olan Samantha, Rebekka’nın bilgisayarına virüs bulaştırır. Bunun üzerine yatılı okulda kaos ortaya çıkar ve bu durum giderek daha da kötüleşir. Virüs, Themistokles’in büyü küresini ele geçirir. Büyülü bir dünya içerisindeki büyülü bilgisayar virüsü hayatı tehlikeye sokan bir şey olarak ortaya çıkar. Böyle bir şey sadece Märchenmond’un sakinleri için geçerli değildir.

“Drachenthal-Das Spiegelkabinett” (2004) adlı dördüncü ciltte de son zamanlarda Rebekka’nın hayatında her şey ters gitmeye başlar ve hatta arkadaşları bile ondan uzaklaşır. Rebekka lunaparkı ziyaret ederek dikkatini dağıtmak ister ama aynalarla donatılmış küçük odaya girdiğinde aynaların arkasında bulunan bir imparatorluğa da girer. Burada genç ve asil birisi olan Andermatt yaşar. Onlar birlikte dünyalar arasında bulunan gölge ülkesinden kaçmanın yolunu arar ama Märchenmond’dan gelen iğrenç ateş

ejderhası da aynanın içerisinde yürüyerek geçer. Rebekka birden bire kendisini yeniden tüyler ürpertici ve eğlendirici bir macera içerisinde bulur.

“Drachenthal-Die Rückkehr” (2007) adlı beşinci yani son ciltte ise Rebekka ve büyücü olan Themistokles iğrenç entrikaların kurbanı olmuştur çünkü her ikisinin de bedeni değişmiştir ve Rebekka kendisini birden bire Märchenmond ülkesindeki büyü üniversitesi Drachenthal’da bulur. Burası fillerin, ejderhaların ve konuşan hayvanların imparatorluğudur. Themistokles ise dünyadaki bir özel okul olan Drachenthal’da bulunur. Burası aynı zamanda çıldırtan olayların gerçekleştiği bir yerdir. Tüyler ürpertici karmaşıklıkların ve çalkantıların deneyimlendiği fantastik bir macera da burada başlar.

3.1.2.2 Druidentor

Wolfgang Hohlbein’in kaleme aldığı “Druidentor” (1993) adlı bir başka roman ise fantastik sürükleyici bir roman olarak “Der Spiegel” gazetesinin en çok satanlar listesinde uzun süre yer alır. Bu romanda şehirlerarası yolcu taşıyan hızlı trenin (ICE) test sürüşü sırasında Gridone tüneline geçmesi felakete sonuçlanır. Tren Ascona’ya tam vaktinde varamaz ve tünelde sıkışır kalır. Olayla ilgili araştırma yapan komiser Veith Rogler hiçbir şekilde buna neden olmayacak olayları açıklar. İnsanlar yüksek hızlı tren içerisinde yaşlanmış, susamış ve açılmış gibi görünür ve aynı zamanda trenin içerisinde de dışarıdakinden farklı bir zaman geçirmiş gibi durur. Komiser Rogler bu olayın karşısında tamamen çaresiz kalır. Genç bir mühendis olan Frank Warstein ise bütün akşam devam eden alkol komasından ertesi sabah uyanmayı başarır. Beş yıl önce Gridone tüneline inşaa çalışmasında görevinden alındığından beri alkol onun tek destekçisi olur. Warstein her ne kadar bunu hissetmeye çalışmazsa bile normal bir sabaha uyanmadığının farkındadır çünkü Angelika Berger’in kapısında olduğuna ve kendisinden yardım istediğine şahit olur. Bir zamanlar bu kadının eşi de tünel çalışması sırasında Warstein’in emri altında görev yapmıştır. Şimdi ise kadının eşi haftalardır ortada yoktur ve bununla ilgili herhangi bir ize de rastlanmamıştır. Takım 19’un diğer üyeleri gibi Angelika Berger de onların tekrardan tünelde olacağından emindir. Bu olay inşaa çalışması sırasında ortaya çıkan gizemli olaylardan sadece biridir. Tüneldeki zaman akışı başka şekilde gerçekleşir ve tünelin bitmiş bölümü her zaman tekrardan yıkılır. Böyle bir olayın neden kaynaklandığı ise hiçbir şekilde açıklığa kavuşturulamaz. Warstein genç kadının ricasını hoş karşılamaz ve yaşadığı olayı alkolün etkisiyle bastırmaya çalışır ama daha sonra içerisindeki her şey tekrardan ortaya çıkar.

Redaktör olarak görev yapan ve aynı zamanda kitap eleştirileri ve biyografiler de kaleme alan Frommholz (2018) bu romanla ilgili yazdığı bir eleştiride Hohlbein'in düşünce dünyasının bitmek tükenmek bilmeyen bir büyüklükte olduğunu ifade eder. Aynı zamanda onun başarı üzerine başarı eklemesinin ardında da böyle bir yeteneğin bulunduğunu düşünür. Sürükleyici hikâyesi olan bu romanda hayali ve gerçek dünyanın birbiriyle ilişkilendirildiğini yazar. Ona göre bu romanda diğer sayfada gerçekleşecek olan olay akışını öngörmek oldukça zordur ve bu roman onun için elden düşürülemeyecek bir eserdir.

3.1.2.3 Die Chronik der Unsterblichen

Wolfgang Hohlbein'in kaleme aldığı "Die Chronik der Unsterblichen" (1999) adlı seri sırasıyla "Am Abgrund" (1999), "Der Vampyr" (2000), "Der Todesstoss" (2001), "Der Untergang" (2002), "Die Wiederkehr" (2003), "Die Blutgräfin" (2004), "Der Gejagte" (2004) "Die Verfluchten" (2005), "Das Dämonenschiff" (2007), "Blutkrieg" (2007) "Göttersterben" (2008), "Glut und Asche" (2009), "Der schwarze Tod" (2010), "Der Machdi" (2011), "Pestmond" (2013), "Nekropole" (2013), "Seelenraub" (Kısa Hikâye) (2013) "Dunkle Tage" (2017) adlı kitaplardan oluşur. Sözü edilen bu seri ise şu olayla başlar: Çok uzakta bulunan karla kaplı bir ormanda Andrej ve Abu Dun vahşice katledilen insanlara rastlar ve onların arzularına karşılık yeniden tehlikeli olaylar içerisine girer. Çiftçi Ulric, (Blutgräfin- Vampir) hem vahşice işlenen cinayetler için hem de birkaç genç kadının ortadan kaybolmasından sorumlu tutar. Kan kontesi bir süredir saraya yakın bir yerde ikamet eder. Diğer köy sakinleri ise onu hayırsever biri olarak bilir. Her iki ölümsüz de kime inanmaları gerektiğini bilemez. Sadece kesin olan şudur ki Ulric kendisini teslim etmiş zararsız ve budala bir çiftçi değildir. Onlar Ulric'in oğlu Stanik'in nişanlısı olan Elenja'yı aradıkları sırada kontesin şeytani muhafız erine rastlar. Bu muhafız eri imkânsız olanı başarır, Adrej ve Abu Dun'u yener ve onları ölümün eşiğine getirir. Yabancı, onlar gibi ölümsüz, yaralanmaz ve emir altına alınamaz biri değildir ama onun kim ya da ne olduğu sorgulanır. Ayrıca esrarengiz kan kontesinin arkasında kimin saklandığı da sorgulanır (Bibliotheka Phantastika. Fantasy Literatur online, 2018).

3.1.2.4 Anubis

Wolfgang Hohlbein'in öne çıkan diğer bir eseri ise "Anubis" (2005) adlı hayal ürünü kurgu romanıdır. Bu romanda doğu kıyısında bulunan küçük bir üniversitede arkeoloji

profesörü olarak görev yapan Mogens VanAndt can sıkıcı geçmişini unutmaya çalışır. Aslında açıklanamaz olaylara bulaşana ve hayalperest bir kişi olarak görülene kadar güzel bir gelecek onu beklemektedir. VanAndt'ın hayatını mahvetmekle suçlanan adam ise bir gün VanAndt'ı arar ve ona reddetmeyeceği bir iş teklifinde bulunur. Jonathan Grave ve iş arkadaşları yer altında bulunan Mısır tapınağını güneşli bir Kaliforniya'da gün yüzüne çıkartır ama bu durum onlar için görüldüğünden daha gizemli olur. Taş Anubis-figürlerin ve tuhaf hiyerogliflerin arkasında gözetlenen kapılar çok eski dünya içerisinde karanlık bir canlı olarak var olur. Aslında bunların insanlara kapalı kalması verilmesi gereken oldukça iyi bir karardır ama Jonathan Graves'in başka planları da vardır ve bu durumda VanAndt ise bütün insanlığın düşünce gücünün ötesinde bulunan korku imparatorluğunun içerisine girer.

Bu roman ile ilgili yazılan bir eleştiri yazısında "Anubis" başlığı bu romanın hikâyesinde sadece ikincil olarak anlaşılmadığına ve olayın hızlı bir şekilde ilerlediğine değinilir. Ayrıca hazırlanan bu eleştiri yazısına göre bu romanda heyecanın seviyesi (Alm. Spannungskurve) artmak yerine düz bir seyir izler ama okur romanın son çeyreğine kadar kitabı elinden bırakmak istemez ve aynı zamanda bu roman hayal ürünü kurgunun kralı olarak görülen Hohlbein'in okumaya değer bir eseri olarak görülür ("Anubis" von Wolfgang Hohlbein-Rezension, 2018).

3.1.2.5 Das Blut der Tempel I ve Das Blut der Tempel II: Die Nacht des Sterns

Wolfgang Hohlbein'in seri halinde kaleme aldığı bir başka romanı ise "Das Blut der Tempel I" (2004) ve "Das Blut der Tempel II: Die Nacht des Sterns" (2005) adlı romanlarıdır. Bu iki roman da hayali ve bilim kurgu türünde kaleme alınmıştır. Bu romanda gösterişsiz bir yatılı okul öğrencisi olan David bir gün kendisinin sıra dışı bir yeteneğe sahip olduğunu keşfeder. Bu yeteneği ise bedeninde meydana gelen yaraların inanılmaz bir hızla iyileşmesidir. Bu olaydan kısa bir süre sonra da tapınak şövalyesinin oğlu olduğunu öğrenir. Tapınak şövalyesinin sahip olduğu tarikat ise uzun zamandır iki gruba ayrılmış bir şekilde işlev görür. Bir tarafta baba olarak görülen gerçek tapınak şövalyesi durur, diğer tarafta da anne olarak görülen Prieur durur. David ise bu iki çizginin arasında bulunan bir çocuktur. Bu durumda tapınak şövalyesinin ve annesinin ona ölümsüzlüğe giden yolu göstermesi gerekir. Ayrıca tapınak şövalyesi de oldukça zengin birisidir. David istenmeyen önemli bir hikâyenin içerisine yerleştirilir ve bu hikâye ise geçmişe doğru gider. Tarikatın bölünmesiyle birlikte ve Philip tarafından da

güzellikleri yıkılmadan önce ortaya çıkan bir gerilim söz konusudur. David terk edilmiş bir çocuk olarak rahibin tarikatında eğitilmiştir ve ayrıca babasının ve annesinin de kim olduğunu bilmez. Annesi ise kısa bir süre içerisinde çok iyi eğitim almış olan David'in öldüğünü düşünür ama sonra David'i bulmayı başarır. Daha sonra kardeşi de David'i bulur ve David ise karşılaştığı bu inanılmaz olaylardan sonra bayılır.

Hohlbein'in romanı "Das Blut der Templer II: Die Nacht des Sterns" (2005) adlı ikinci seride ise olayın tamamı David'in doğumundan birkaç yıl önce Almanya'da gerçekleşir. David son tapınak şövalyesidir. 19 yaşındaki Sascha ve kız kardeşi Charlotte tesadüfen karmaşık bir olay içerisine girer. Amok koşucusu, Charlotte'yi silahla tehdit eder ve daha sonra da hedef belirlemeden kendi kendisine ateş eder. Henüz acil durum ortaya çıkmadan önce adam bilinmeyen biri tarafından toparlanır. Bilinmeyen bu kişi tek bir kavrayışla Charlotte'nin hayatını kurtarır ama sonunda herhangi bir iz bırakmadan ortadan kaybolur. Haftalarca süren aramadan sonra gençler gizemli kurtarıcıyı bulur. Bu kurtarıcı gizemli tarikat topluluğunun taraftarlarıyla birlikte yaşar. Sascha'nın kılıç savaşçısı olarak eğitilmesine karar veren ise Pieure de sion'dur ama bu durum başka şekilde gerçekleşir ve Sascha'nın yerine tapınağa onun kız kardeşi Charlotte sızmayı başarır.

Bütün eserini televizyon ve sinema ürünleriyle ilişkilendiren Wolfgang Hohlbein iki seriden oluşan bu romanı aslında iki bölümden oluşan televizyon filmi için kaleme almıştır ve bu film 2004 yılında ProSieben adlı televizyon kanalında yayınlanmıştır. Hem kitapta hem de filmde ölümsüzlüğe ulaşmak amaçlanmıştır ama bunun zenginliği korumayla ilgili önemli bir etkisi olmamıştır. Bu romanda olumlu olarak görülebilecek şey anlatım hızıdır. Filmde ise sonsuz olarak sıkıcı bir şekilde devam ettirilen şeye reklam ile ara verilir. Roman ise çok hızlı ve derli toplu bir şekilde okunabilir. Ama iki ciltten oluşan bu romanla ilgili okurların genelinin yaptığı yorumlar birinci cilt ve ikinci cilt arasında bağlantı kurulamamasıdır. Bu bağlamda kitaplar seri olmaktan çıkartılıp tek bir kitap olarak ayrı ayrı okunduğunda, bunların kendilerine has iyi bir kitap olacağı düşüncesinde olan okurlar da vardır.

3.1.2.6 WASP

Wolfgang Hohlbein'in "WASP" (2008) adlı romanında genç gönüllü bir stajyer ve gazeteci olan Wayne, şefi Pohlmann'dan her zamankinden farklı bir emir alır. Mısır tarlasında yapılan bir çizimin helikopterden fotoğrafını çekmesi ve yerel oda gazetesinde de bununla ilgili bir ek yazması gerekir ama modern helikopter bu çizim üzerinde uçarken

neredeşye dūşecektir. Burada Gassner adlı bir pilot kendi yaptıđı helikopterle uęar. Helikopter ęizimin űzerine geldiđinde bűtűn elektrik sistemi ęoker ve neredeşye dūşecek duruma gelir. Sonunda pilot helikopteri kontrol altına alır ve yakınlarda bulunan bir ęiftliđe indirir. Bu arada ęiftliđin sahibi olan Ehrlicher de olaya dāhil olur. Gassner ve Ehrlicher yapmacık bir űekilde birbirleriyle tanışır. Ertesi gűnűn sabahı gazetede tamamen farklı bir hikāye yani sadece helikopterin dūşmek űzere olmasıyla ilgili bir haber okuduđunda ęok sinirlenen Wayne işinden istifa eder. Bu durumdan oldukęa rahatsız olan Wayne űzűr dilemek ięin pilotu ziyaret eder. Burada Gassner'in kızı Patricia ile tanışır. Wayne ve Patricia pilot Gassner'e rehabilitasyonunda yardımcı olmak ister ama Patricia da yűzleşmek űzere Wayne'ye dođru gider. Bűtűn bu olanlar gazetenin űefi olan Pohlmann'a saęma geldiđinden Wayne'yi tekrardan gazetede işe alır. Wayne ise bűtűn bu olanların arkasında daha fazla şeyin saklandıđını hissederek. űefin bir sonraki emri ile Wayne petrol kuyusuna gider ve Wayne burada ęiftlik sahibi Ehrlicher'i tekrardan gűrűr. Bu tűr bir gűzetleme, olayı daha da karmaşıklaştırır. Wayne daha sonra odanın diđer tarafında bulunan bűyűdűđű evin yerle bir olduđunu belgesel olarak gűrűntűlemek istediđinde olay biraz daha karmaşıklaşır. Wayne, Patricia ile birlikte helikopterin petrol kuyusunun yakınlara nasıl indiđini ve insanların paręaladıđı şeyleri yani arıları yakından inceler. Mısır tarlasındaki ęizimi gűrmek ve incelemek ięin insanlar adaya geldiđinde bu durum bir felakete sonlanır. Bu felakette arılar ve yabancı arılar bűyűk bir rol oynar. Ehrlicher ve pilot Gassner'in kűęűk kızı Patricia dűnya ęapında ęevre koruma űrgűtű olan WASP'a űyedir. Bu űrgűt toprakta yapılan israfı durdurmaya ęalışır. Patricia, tarladaki ęizimi gűrdűđűnde ęok eđlenir ve burayı dođaűstű ya da uzaylı gűce sahip bir eser olarak gűrűr. Bunu da sadece genę gazeteci Wayne dođrulayabilir. Wayne bu alana girdiđinde kendisini bařka bir mekān ve zamanda bulur. Onun peşinden gelen ve et yiyen dinozorlarla karřılařır. Nasıl olduđunu bilmeden tekrardan buradaki geręekliđe ulařır. Mısır tarlasındaki ęizim űzerinde bulunan bűyűk arı sűrűlerini toplamayı ve onları buraya kadar sűrűkleyen şeyin ne olduđunu anlamayı tespit etmek ięin buradadır. Wayne, Patricia ile birlikte Dűnya Sanayileri Firmasının kurduđu kumpasın izi űzerindedir. Bu firma odanın űnűndeki yađ platformuyla ve bunun űzerindeki siyah altını desteklemekle ilgilendir. İlk bařlarda dűşűnűldűđűnden daha zararsız gűrűnen kahramanların arkasına saklanır. Dűnya sanayilerinin bazılarıyla uyuşmazlık ięerisinde olması geręeklerin űnceden bilinmesine neden olur. Ama petrol kulesinin etrafında dűnen olay ađı oldukęa geniş hacimli kitapta ele alınan bir durumdur ve diđer taraftan da felaketler tehdit edici

bir sayıya ulaşır. Burada romanın sonuna doğru insanlığın sonunun geldiğine de değinilir. Arı, yabancı arı ya da karıncalar gibi adanın böcek dünyası ilk insana karşı durmaya ve toprağın yüzeyini ondan temizlemeye başlar.

Jürgen Eglseer (WASP, 2018) bu romanla ilgili kaleme aldığı eleştiri yazısında Hohlbein'in bu eserinde farklı türlerden oluşan keyifli bir portpori ortaya koyduğuna değinir. Hohlbein'in çevre problemini yani son yıllarda fazlaca bilinen arı ölümlerini ve bunların etkilerini konu olarak ele aldığı bu romanında uygun bir açıklama yapmaya çalıştığı ve hem karıncaları hem de yaban arılarını da buna benzer bir yolculuğa çıkarttığı düşünülür. Hohlbein böyle bir konuyu söz konusu romanda oldukça yoğun ve ürkütücü bir atmosfer içerisinde ele alır. Jürgen Eglseer bu romanı Döniken etkileri ve Yellowstone volkanı gibi popüler felaket senaryolarıyla da ilişkilendirir. Hohlbein'in bu romanda çeşitli birleşenler kullanmasının sebebini bazen her şeyin birbirine tamamen uymamasının gerçeğin doğasında olduğuna bağlar. Romanda Wayne ve Patricia arasındaki ilişki göz önünde bulundurulduğunda bu eser gençlik romanı olarak görülebilir. Bu eserde sayfa sayılarının fazla olması okura korkutucu gelebilir. Hohlbein romanın tamamında farklı duygu ve ilişki durumlarını şaşırtıcı bir şekilde sayfalar dolusu açıklayarak okuru bilgilendirir ama romandaki olay ağı okuru her zaman sona götürmez daha doğrusu diyalogun akışı içerisinde olay ağı unutulur. Kitabın sonunda yani neredeyse 1000 sayfa sonra bile hala cevaplandırılması gereken sorulara rastlanır. Bunlar da Hohlbein'in kafasında soru işareti olarak kalır. Bu roman gençleri eğlendirebilecek kalın bir kitap olmasının yanı sıra güncel olaylara da yönelmesi açısından oldukça önemlidir.

Bu romanla ilgili Anke Brandt'in (WASP, 2018) kaleme aldığı bir eleştiri yazısında ise bu romanın merkezini hayal gücüne dayanan kurgunun oluşturduğundan bahsedilir ve bu roman mistik, macera dolu, sürükleyici ve dramatik bir eser olarak ele alınır. Bunlara romanda bir kanıt bulunmaya çalışılmadığından aksine bunların daha çok gizli imalarla verildiğinden ve romanın sonuna kadar çözülmeye devam ettiğinden söz edilir. Romanda olayı önceden belirlemeyen bir tempo kullanılır ve böyle bir tempo arka planla ilgili sürekli olarak imalarda bulunur. Bu tür imalar karmaşıklığın çözülmesini izleyen okurun da yönünü kaybetmesine neden olur. Wayne ve Patricia gibi kahramanlarla birlikte okur da zamana karşı bir yarış gerçekleştirir. Hohlbein eserin ilk sayfasından son sayfasına kadar heyecanı ve gerilimi sonlandırmaz. Özellikle de Hohlbein'in oluşturduğu karakterler önemli bir rol oynar ve bu karakterlerden hiçbiri de anlaşılabilir değildir. Bu

bireylerin hepsi kendi içerisinde herhangi bir gizemi saklıymuş gibi yapılandırılır. Bu gizemleri takip etmek romanın hızlı bir şekilde okunmasını sağlar. Bunlardan en ilginç olanı da Grassner ve Ehrlicher arasındaki çatışmadır. Her iki karakter de olayla birlikte şekillenir. Aynı zamanda çözümün göreceli olarak basit olması her iki karakterin diyaloglarını ve davranış örneklerini daha da inandırıcı yapar. Hohlbein bu romanında bütün karakterleri detaylı ve inandırıcı bir şekilde oluşturur. Karakter sayısını sınırlı tutmasına rağmen onlara gerekli derinliği de vermeyi ihmal etmez. Bu nedenle karakterlerden hiçbiri yardımcı oyuncu rolü üstlenerek alt bir seviyede değerlendirilmez. Bu roman aynı zamanda Wolfgang Hohlbein'in son yıllarda yazdığı en iyi roman olarak görülür.

3.1.2.7 Thor

Wolfgang Hohlbein'in "Thor" (2010a) adlı romanı "Asgard-Saga" adlı eserinin ikinci bölümünü oluşturur ve bu eser Bastei Lübbe yayınevinde yayınlanır. Bu romanın kahramanı romanın olay akışı içerisinde "Thor" olarak adlandırılan bir figürdür. Bu figür Şimşek Tanrısı olarak bilinir, kar kulesi içerisindeki hatıraları olmadan kendi kendisine uyanır ve kendi kendisini bulmaya çalışır. Eski hayatının arayışı sırasında eşi olduğunu iddia eden Urd'a rastlar. Bjorn ve Sverige, Thor ve çocukları vadisinde Mitgard'ı kabul eder. Işık getirenler ortaya korku salar ve bunlar kendilerini Tanrı Loki'ye adar.

Silvia Hamann (2018) söz konusu romanla ilgili "Spannende Geschichte um alte Götter" adlı eleştiri yazısında anlatıcının romanının kahramanı olan Thor'a kendisini sıkı sıkıya bağladığını ifade eder. Böylece sadece Thor'un bildiği şeyi bilir ve hikâyenin akışında Thor'un geçmişi bütünlük içerisinde anlatılır. Bu durum okurun dikkatini dağıttığı için okur anlatıcıya sürekli olarak soru sormak zorunda kalır. Romandaki karakterler bütün karakteristik özellikleriyle verilir ve böylece bütün karakterlerin hızlı bir şekilde tekrardan tanınması sağlanır. Karakterin ismi ilk olarak söylendiğinde bile durum bu şekilde işler. Bu karakterler de bulunan bölge kadar iyi bir şekilde betimlenir ve böylece orada bulunan dünyanın içerisine kolaylıkla girilebilir. Hikâyenin uzun süre unutulamaz olması da bir eksiklik olarak görülür ve bu nedenle kitap bütün gizemleri bilinmeden bir kez daha okunamaz. "Thor" bütünü içerisindeki her şey olarak oldukça iyi bir kitaptır. Hohlbein'in çoğu kitaplarında olduğu gibi bu romanı da oldukça güzel yazılmıştır. Bu roman hayali kurguya örnek olarak gösterilebilir ve bu örnek yeni düşüncelerle harmanlanmıştır. Bu nedenle de alışık olunandan başka bir şekilde

oluşturulmuştur. Hayal ürünü kurgu okumaktan hoşlananlar için romanda Kuzey Mitolojisi ön plandadır ve başka okurlar için de eski inançları ele alma fırsatı verir. Bu roman aynı zamanda 2012 yılında hayal ürünü kurgu ödülüyle taçlandırılır.

3.1.2.8 Wir sind die Nacht

Wolfgang Hohlbein'in kaleme aldığı başka önemli bir eseri de "Wir sind die Nacht" (2010b) adlı romanıdır. Bu roman hayal ürünü kurgu, bilim kurgu romanı, tarihsel roman ve vampir romanı türünde yazılmıştır. Hohlbein yine bu eserini de televizyon ve sinema ürünleriyle ilişkilendirir. Romanda yaklaşık 21 yaşında olan Lena'nın hayatının bir gecede değiştiği anlatılır. Böyle bir hayat uçuruma doğru sürüklenen bir hayat örneğini gösterir. Eskiden sabıkalı olan Lena denetimli serbestlikle özgür bırakılır ve aynı zamanda hükümlü gözetmeni tarafından baskı altında tutulur. Lena işsiz olduğu için adı geçen hükümlü gözetmeni ile birlikte para çalar ve bu parayı da alkol bağımlısı annesi için kullanır. Kendi içerisinde tamamen suskun kalmayı tercih eden Lena'nın hayattan hiçbir talebi yoktur. Lena hırsızlığı yanlış yerde ve yanlış zamanda yapar ve bu arada da bir suç çetesinin hedef tahtası haline gelir. Bu çete Lena'nın içerisinde bulunduğu çeteden daha büyüktür. Daha sonra Lena gördüğü ilk günden beri tuhaf giyindiğini düşünen polis Tom ile tanışır ve başka hırsızlıklar yaptığı sırada da Louise ile iletişime geçer. Louise, Lena'nın ne işle meşgul olduğunun göz önünde bulundurur ve aynı günün akşamı da onu ısıtır. Vampire dönüşmek onun için hem bir kutsama hem de bir kaçıştır. Lena bununla bir kan emiciye dönüşmesine rağmen diğer taraftan da insanlara karşı savunma gücü elde eder çünkü Lena saçma bir tesadüfle çetenin hedefi haline gelir. Tanıdıkları Louise ve Cliquie ile birlikte getirilen güç gösterisi de dikkate alınmaz ve daha sonra Lena bundan da vazgeçer. Louise'nin tuzaklar aracılığıyla taşı kaybettiğini haber alır. Aslında bu taş onun doğumunda bulunduğu durumdan daha fazlası için hazırlanmıştır. Louis yalnız değildir. Onun yanında iki bayan vampir daha vardır. Bunlar Lena'nın vampire dönüşmesinde ona yardımcı olur ama kendi düşüncesine göre lüksü ve yeni yaşamı sevmesine rağmen öldürme keyfi ve kana susamışlığı oldukça fazladır. Polis Tom'a karşı hissettiği duygulardan dolayı vampirliği tekrardan bırakmak ister ama Louise olmadan bunu gerçekleştiremez.

3.1.2.9 Irondead-Der zehnte Kreis

Wolfgang Hohlbein'in önde gelen eserlerinden biri de "Irondead- Der zehnte Kreis" (2014a) adlı romanıdır ve bu roman kurgu, hayal ürünü kurgu, gizem, hareket ve macera ile dolu tarihsel roman türünde yazılmıştır. Ayrıca Hohlbein bu romanıyla 2014 yılında roman ve televizyon dizileri arasına yenilikçi bir bağ kurar. Romanda eski bir polis olan Quinn Devlin hayatını özel bir dedektif olarak geçirir. 20. yüzyılın başlarında Belfast'ta dedektiflik yapmak çok da kolay değildir. Girişimci olan Stanley Jacobs firmasında gerçekleşen hırsızlık olayının arkasında kimin olduğunu bulması için onu görevlendirir. Devlin topladığı bilgilere göre tuhaf görünen mekanik bir canlı varlığa rastlar. Kendisine emri verenle iletişim kurmak istediğinde ise onun birkaç günden beri ortadan kaybolduğunu tespit eder. Onun yerine güzel Alison'a rastlar. Alison ise Jacob'un kardeşinin kızıdır. Alison da ondan amcasını aramasını ister ama her şey sanıldığı kadar da kolay değildir çünkü her zaman Devlin'in üstesinden gelmesi gereken yeni zorluklar ortaya çıkar.

"Fluchtpunkt Lesen" ([Rezension] Irondead-Der zehnte Kreis, 2018) adlı bir internet sayfasında yayınlanan bir eleştiri yazısında bu romanda epik boyutta inanılmaz derecede betimlemelerin olduğu ve bu durumun Hohlbein'in karakteristik özelliği haline geldiği ifade edilir Bu eleştiri yazısı içerisinde bahsedilenlere göre okur bu romanda eski Belfast'ın derinliklerine dalar. Böyle bir şey genellikle iyi olarak karşılanır çünkü Hohlbein'in kelimelerle ilgilenmeyi çok iyi bilen bir yazar olduğu düşünülür. Yazarın burada bir şeyleri cinnet geçirecek kadar dikkate almadığından ama bazen bu duruma birazcık da olsa sinirlendiğinden söz edilir. Devlin'in etrafında dönen iki sayfa betimleme okuru hayrete düşürür. Kahramanları kusursuz bir şekilde betimler çünkü kendi hayal gücünün çoğunu devre dışı bırakır. Devlin'in bıyığının olup olmaması ve Alison'un sarışın ya da siyah saçlı olup olmaması çok fazla önemli değildir. Bu nedenle de bunlardan bahsedilmez ama Devlin, Alison'u ölümüne sever ve bu durum iki gün sonra bile her zaman sabit kalır. Diğer bireyler de belirsiz olarak betimlenir ve bu nedenle herkes birazcık da olsa belirsiz kalır. Romanın tamamı ben bakış açısıyla yazılmıştır ve bu nedenle okur da her zaman Devlin ile birlikte engellenmiş olur ve hiç kimse onun sorularına cevap veremez. Hem Devlin hem de ben anlatıcı okuru sinirlendiren şeyi engeller.

3.1.2.10 Mörderhotel

Wolfgang Hohlbein'in kaleme aldığı eserlerinin içerisinde seçilen bir başka önemli roman ise "Mörderhotel" (2015) adlı polisiye romanıdır. Bu romanın kahramanı olan Herman Webster Mudgett son zamanların akıllara durgunluk veren bir seri katilidir. Yaklaşık 230 insanın kanına giren Herman Webster Mudgett cinayetlerini rahatlıkla işlemek için Chicago'da kendisine ait bir otel kurar. Bu otelin içerisinde düşük kapılar, saklı mekânlar, gizli geçişler, işkence masası, asit banyosu ve gaz odası bulunur. Herman Webster Mudgett kurbanlarının parasını dolandırır ve onlardan arta kalan cesetleri de tıpçılara satar. Herman Webster Mudgett gibi seri katillerin kafasından neyin geçtiğini hiç kimse bilemez ama polisler Herman'ın izini bulur ve acımasızca devam eden bir av da başlamış olur. Bu roman polisiye roman türünde yazılmasına rağmen içerisinde tarih romanı, psiko-dram ve korku romanı gibi birçok türe de eş zamanlı olarak rastlanır. Başından sonuna kadar okuru kendisine bağlayan bu romanda Wolfgang Hohlbein devrim zamanında Chicago'ya kaçan bir karakter oluşturur ve 1893 yılındaki Chicago'yu anlatır. Bu dönemde dünya sergisi için inşa edilen havai demiryolu ya da dünya sergisinin dışında bulunan şehrin fakirliği gibi her şey yapay olarak anlatılır. Bazı noktalarda da şehrin pisliği ve fakirliği okura doğrudan hissettirilir ve tattırılır. Bunları anlatırken de kısa değil de uzun betimlemeler kullanır. Bu noktada da Mudgett'in çocukluk dönemi ve eğitim dönemi anlatılır. Herman Webster Mudgett bu şekilde okura daha iyi tanıtılmış olur. Bu romanda aynı zamanda insanların ölümü de betimlenir ve Wolfgang Hohlbein bu betimlemeyi oldukça kısa tutar. Böyle bir durumun yazarın hayal gücünü her zaman biraz daha geliştirdiği söylenebilir ve söz konusu bu romanda anlatılan şey ise oldukça korkutucudur. Örneğin her zaman gerçekleştirilen asit banyosu derinin altına işler ve burada et yavaş yavaş kemiklerinden ayrılır. Bu şey gerçekte oldukça yavan olmasına rağmen zayıf sınırlar için oldukça basit bir şeydir. Bu romanda aynı zamanda olay akışının temposu ve ara verme birbirine karışır.

3.1.3 Çalışmanın Araştırma Konusu Olarak Wolfgang Hohlbein ve Romanı "Im Netz der Spinnen"

Wolfgang Hohlbein korku, fantezi ve bilim kurgu üçgeninde Alman edebiyatına yeni bir soluk getiren günümüzün en çok okunan yazarlarından biridir. Eserlerinin temel yapısını genellikle bu üç kavram üzerine inşa eden Hohlbein hikâyelerinde ve romanlarında fiziksel dünyayı ve fantastik dünyayı eş zamanlı olarak anlatma eğilimindedir. Bu nedenle

Hohlbein'in eserlerinde bu iki farklı dünyanın anlatımına ne zaman ve nasıl geçtiği belirsizdir. Fiziksel dünyada gerçekleşen olay anlatılırken, birden fantastik dünyada gerçekleşen olayın anlatımına geçilir. Bu iki farklı dünyada gerçekleşen olaylar genellikle birbirini içerisinde harmanlanarak verilir. Okur ise bu geçişin çok fazla farkında değildir. Hohlbein'in böyle bir yeteneğe sahip olması onu bilim kurgu, korku ve fantezi romanlarının ustası yapar.

Hohlbein'i aynı zamanda günümüz Alman edebiyatının romantik dönemi yeni temsilcilerinden biri olarak görebiliriz. Edebiyat diğer sanat dallarının yanı sıra kurgu sayesinde farklı dünyalara kaçışa her zaman daha fazla imkân sağlamıştır. Yazar fiziksel dünyadan memnun olmadığı her anda edebi eserin kurmaca dünyasını kendisine bir kaçış olarak görmüştür, keza romantik dönem yazarları da edebi eserin kurmaca dünyasını kendisine mesken edinmiştir. Hohlbein'in fiziksel dünyadan kaçtığı yer de romantik dönemin yazarlarında olduğu gibi, edebi eserin kurmaca dünyasından başka bir yer değildir. Bu durumda Hohlbein'i Alman romantizmin yeni dönem temsilcisi yapan şeyler nelerdir diye bir soru da sorulabilir. Bu soruya verilecek cevaplardan birincisi şüphesiz doğa olur ama burada genellikle doğanın karanlık tarafları söz konusudur. Bunlar ormanlar, denizler, göller, adalar, volkanik dağlar, fırtına gibi şiddetli doğa olayları ve bataklıklardır. Bunun yanı sıra evren, dünya, ülkeler, şehirler, caddeler ve ara sokaklar vardır. Eserlerde çok sık rastlanan bu yerleri genellikle güneş, ay ve yıldızlar aydınlatır ama bu yerlere bazen kapkaranlık bir gecenin koyu gölgeleri çöker ve bazen de sabahın erken saatlerinin alacakaranlığı çöker. Bu yerlerin nadir de olsa doğadan kaynaklanmayan yapay yani dolaylı ışıkla aydınlatıldığı ya da bu ışıkla yine de karanlığa ve alacakaranlığa büründüğü zamanlar da olur. Bu nedenle Hohlbein'in hikâyelerinde ve romanlarında yarattığı dünya aydınlık, alacakaranlık ve karanlıktır. Eserlerinde efsaneleri, tarihsel olayları ve kişileri konu olarak işleme de Hohlbein'i Alman romantizminin yeni temsilcisi yapmaya yeter. Hohlbein'in oluşturduğu karakterler ise genellikle dünyevi, dinsel, hayvanlar âlemine ve masalsı dünyalara ait figürlerden oluşur. Bu karakterler arasında hırsızlar, katiller, rüşvet alanlar ve verenler, bilgisayar korsanları/sanal âlem suçluları, bekçiler, kâşifler, bilim insanları, eğitimciler, öğrenciler, ordu üyeleri (savaşçı, isyancı), gezginler, canavarlar, büyücüler, cadılar, hayaletler, Noel Babalar, hacılar, melekler (ölüm meleği), vampirler gibi figürler bulunur. Bunlar genellikle avlananlar, kurbanlar, kaybedenler ve yok olanlardır. Eserlerde kazananlara bunlara oranla daha az rastlanır. Hohlbein ve ortaklaşa eserler kaleme aldığı diğer yazarlar tarafından oluşturulan masalsı

dünyada cinler, periler, şeytanlar, ejderhalar gibi kötü ruhlu figürler yani doğüstü güçler vardır. Bu masalsı taraf da romantik döneme çağrışında bulunan bir başka özelliktir. Gizemler, bulmacalar, bilinmeyenler, açıklanamayanlar, görünmeyenler ve yasaklananlar için bu masalsı dünyalarda bir çözüm yolu bulunmaya çalışılır. Tanrılar, kutsal kitaplar, tapınaklar ve kutsama törenleri de eserlerde konu olarak ele alınan dinsel boyuta sahip öğeler arasında gösterilebilir. Hohlbein'in eserlerinde insan gibi konuşturulan örümcek, kedi, köpek, kurt, yılan ve kuş gibi hayvanlar yer alır. Aynı zamanda fiziksel dünyadakinden oldukça farklı olan tuhaf görünen canlı varlıklar da vardır. Romantik dönemin yazarlarında olduğu gibi Hohlbein'in eserlerinde de intihar, cinayet ve kazalardan kaynaklanan ölümlere rastlanır. Ölümsüzlüğün, sonsuzluğun ve bunlara bağlı olarak da hiçliğin araştırılması hikâye ve romanların çoğunda ana konu olarak işlenir. Hohlbein tarafından oluşturulan karakterler bazen cehennemi andıran gri ve taşlaşmış yıkıntıların arasındadır, bazen derin bir uçurumun kenarındadır, bazen labirent gibi yapılandırılmış mekânların giriş kapılarının önünde durur ve bazen de kabusun görüldüğü rüyalarda en korkunç anları deneyimler. Karakterlerin büyük bir çoğunluğu her an bunlara benzer bir maceranın eşiğindedir ya da tam içerisindedir. Bu karakterler aynı zamanda düşmanlıklar ve ihanetler temelinde kötülüğü de deneyimler, cinnet geçirir ve baştan çıkartılır. Uyumak ve uyanmak arasında bocalayan karakterler narkoz sonrasında ortaya çıkan koma halinin, alkolün ve uyuşturucunun fazla tüketilmesi sonucu ortaya çıkan koma halinin deneyimlendiği tıbbi yoğun bakım ünitelerinde baygın bir şekilde farklı dünyaların farklı gerçekliklerini deneyimler. Bu karakterler başka dünyada, gerçeklikte, zamanda ve mekânda yer alır. Zamansızlığın sonsuzluğunda farklı mücadeleler içerisinde olan bu karakterler farklı dünyalarda buldukları için zamanı belirleyemez ve zamansız kalır. Ayrıca bu karakterler şimdiki zamandan geçmiş zamana ve geçmiş zamandan da şimdiki zamana doğru deneyimledikleri karmaşık olayların sonucunda yükseliş ve batış (çöküş) gibi bireysel dönüşümler içerisinde sallanır durur. Geleneksel olanın yanı sıra güncel gelişmeleri de konu olarak eserlerinde işleyen Hohlbein güncel gelişmelerin olumsuz sonuçlarını eleştirel bir bakış açısıyla inceler. Bu tür güncel gelişmeler de doğal olarak bilim kurgu, fantezi ve korku üçgeninde ele alınır. Hohlbein'in eserlerinde fiziksel dünya ve fantastik dünya, yeni dünya ve eski (geleneksel) dünya, gerçek dünya ve hayalin ya da rüyanın dünyası birbirine karışmış bir şekilde anlatılır. Aynı zamanda bu dünyaların hem en ilkel hem de en ileri teknolojilerle gelişmiş tarafı da anlatılır. Aynaların ötesinde bulunan dünyalara tutkulu bir şekilde bağlı olan

Hohlbein eserlerinin birkaçında fiziksel dünyayı, dijital ve sanal olgular temelinde oluşturulan dünyayı da birbiri içerisinde harmanlayarak vermeyi ihmal etmeyen bir yazardır. Bu nedenle bu eserlerden olan “Im Netz der Spinnen” adlı bilim kurgu ve korku romanı bu çalışmanın araştırma konusunu oluşturur.

Çalışma kapsamında Hohlbein’ı ve söz konusu bu romanı dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon ve sanallaşan durumlarla ilişkilendirmenin temelini hikâye ve romanlarının bazılarını ortaklaşa çalışma sonucu kaleme alması, kendisine özgü bazı bilgilerin belirsiz kalması için takma adlar kullanması, hikâye ve romanlarında işlediği konuyla ilgili bir problem için farklı bilim alanlarının bir araya getirilmesi sonucunda çözümler bulmaya çalışması, genellikle fiziksel dünyanın dışında gerçekleşen konuları ele alması, bilim kurgu ve fantezi ile yakından ilgilenmesi ve yeni medyaya ait aletleri eserlerinde konu olarak ele alacak kadar yakından tanınması oluşturur. Ayrıca çalışmanın konusu olan romanda sinema filminin televizyona ve televizyon aracılığıyla oluşturulan video kurulumuna aktarılması sonrasında karakterlerin dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon ve sanallaşan durumlarla yeni yeni tanışması konu olarak ele alınır. Yeni medyaya geçiş evresine bağlı olarak burada rastlanan bazı yeni kavramların açıklanmaya çalışılması da söz konusudur. Karakterlerin bu süreçte deneyimlediği olayları geleneksel kavramlarla açıklamaya çalışmasının yanı sıra bu kavramları ortaya çıkan yeni kavramlarla da ilişkilendirmeye çalışması söz konusudur. Bütün bunlar çalışmanın birinci ve ikinci bölümünde ele alınan kuramsal yaklaşımların pratiğidir denebilir.

Çalışmanın ana konusu olan “Im Netz der Spinnen” adlı romanda cinayet masasında polis memuru olarak çalışan Fred Issler bir gün kız arkadaşı ya da nişanlısı olup olmadığı eserde belirsiz bırakılan Evelin Freytag ile video ekranının önünde kavga eder ve daha sonra da kendisinin rahatladığının farkına varır. Ama bu rahatlama onun için çok da uzun sürmez. Çünkü ödünç aldığı videokasetteki filmi komik bulan Fred Issler sonrasında dairesinin oturma odasında örümceklerin sürü halinde kendisine doğru geldiğini görür. Bunun üzerine paniğe kapılan Fred Issler Evelin Freytag’ın bulunduğu odaya gider ve orada da hem örümceklerle karşılaşır hem de örümceklerin Evelin Freytag’ı öldürdüğünü görür. Bu durum aslında kendisine yabancı olan bir gerçekliği deneyimlemesinin sonucu olarak ortaya çıkar. Fred Issler’in deneyimlediği bu olay ve sonrasında başına gelenler onu ölüme sürükler. Fred Issler’in başına gelenleri duyan ve onun ölümünün arkasındaki sır perdesini aralamak için büyük bir çaba sarf eden iş arkadaşı olan polis memuru

Yaegher de buna benzer bir korkunun girdabına düşer. Korku dolu bu girdaba düşen sadece Fred Issler ve Yaegher değildir. Avukat olan Dr. Rugner ve iş ortağı olan Klaus Berthold da bu girdabın içerisine düşer. Bu figürlerin korku dolu bu girdapta deneyimledikleri olayların nedeni ise gerçeklikten şüphe etmeye başlamalarıdır. Bu şüphe adı geçen figürlerin dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyonun ve buna bağlı olarak da sanallaşan durumların neredeyse her halini deneyimlemesine neden olur.

3.2 “Mörderspinnen. Kingdom of the Spiders” Adlı Bilim Kurgu ve Korku Filmini Deneyimleyen Fred Issler

Wolfgang Hohlbein’in “Im Netz der Spinnen” adlı romanında ilk olarak Fred Issler adlı karakterin hissettiği üç farklı derin korku, medya araçlarıyla olan bağlantısı ve deneyimlediği iki önemli olayla film, televizyon ve video gibi medyalar temelinde ortaya çıkan gerçeklikten dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyonun ve sanallaşan durumların gerçekliğine doğru bir seyir izleyen dönüşüme ışık tutulur. Fred Issler romanın olay akışı sırasında derinden hissettiği üç farklı korkunun etkisi altındadır. Hissettiği bu korkulardan birincisi Fred Issler’in eşi ya da nişanlısı olup olmadığı romanda belirsiz bırakılan Evelin Freytag ile arasındaki ilişkinin her geçen gün bozuluyor olmasından ve bu nedenle Evelin Freytag’ın kendisini terk edeceği endişesinden kaynaklanır. Fred Issler’in hissettiği ikinci korku da kendisinin polis memuru olarak görev yaptığı sırada rüşvet almak iddiasıyla suçlandığı için diğer iş arkadaşları tarafından alıp götürülme, tutuklanma ve yargılanma korkusudur. İlk iki korkudan daha derin hissettiği üçüncü bir başka korku ise izlediği “Mörderspinnen. Kingdom of the Spiders” adlı bilim kurgu ve korku filminden dolayı içerisinde yaşadığı fiziksel gerçeklikten daha farklı bir gerçeklik tarafına geçmiş olması yani bu gerçekliği deneyimlemiş olmasıdır. Bu noktada Fred Issler’in bu şekilde ortaya çıkan arada olma durumu onun medya araçları ile nasıl bir ilişki kurduğunun da sorgulanmasına neden olur. Buna bağlı olarak Fred Issler’in deneyimlediği iki önemli olaydan birincisi de evinin oturma odasında bulunan televizyona bağlı video kurulumu aracılığıyla izlediği bu filmde kaynaklanır. Deneyimlediği ikinci olay ise birinci olayda deneyimlediği korku dolu anların etkisi sonucu geçirmiş olduğu trafik kazası sonrasında hastanenin yoğun bakım ünitesinde bulunduğu sırada gerçekleşir. Aslında romanda Fred Issler tarafından deneyimlenen bu iki olay da dijital ve sanal olgular temelinde oluşturulan simülasyona ve sanallaşan durumlara götüren medyal bir dönüşümün kanıtı niteliğindedir. Bütün bunları bire bir

deneyimleyen Fred Issler bedensel ve ruhsal tahribatların sonucu olarak bireysel bir çöküşe doğru sürüklenir ve sonrasında ise deneyimlediği şeyle baş edemeyecek duruma gelir ve ölür.

Fred Issler'in birinci korkusu yukarıda da bahsedildiği gibi Evelin Freytag tarafından terk edilmedi. Fred Issler ve Evelin Freytag çifti geçmişte de çok sık tartışmalarına rağmen dilenen bir özür ile aralarındaki gerginlik sona eremiş ama son zamanlarda çift arasında ortaya çıkan bu gerginlik giderek daha da artmaya ve dilenen özürler ise daha da azalmaya başlar. Bu durumda çift arasındaki ilişki giderek daha soğuk bir hal aldığı için artık birbirleriyle tartışamayacak, konuşamayacak ve birlikte uyuyamayacak duruma gelirler. Aralarındaki ilişkinin hiçbir zaman derinleşmediğini düşünen Evelin Freytag birbirlerine daha fazla acı çektirmenin yararı olmadığını, Fred Issler'in durumu daha fazla zorlaştırmamasını ve ilişkilerini anlayışla sonlandırmaları gerektiğini ifade eder ve onu terk etmek ister. Aslında Evelin Freytag başka bir yerde yeni bir hayat kurma arzusu içerisinde. Bu sırada Evelin Freytag yatak odasına giderek içerisinde sadece kendi eşyalarını koyduğu valizini hazırlamaya başlar ve onun arkasından yatak odasına giden Fred Issler ise gördüğü bu sahneyle terk edildiğine bire bir şahit olur. Bu durumu şaşkınlık içerisinde karşılayan Fred Issler daha öncesinde fazlaca tükettiği alkolün etkisi altında olduğu için tepki vermekte oldukça zorlanır ve suskunluğu, sakin bir şekilde konuşmayı, acıyı, şok etkisini ve tereddüdü bir arada deneyimler. Evelin Freytag'ın bu kararı ne zaman aldığını merak eden Fred Issler terk edilecek olmasına öyle bir sinirlenir ki hayatı boyunca bir kadına el kaldırmamış birisi olmasına rağmen onu bütün gücüyle dövmek ister. Böyle bir şeyin olacağını farkına varan Evelin Freytag ise hemen onun yanından uzaklaşır. Aslında çift arasında ortaya çıkan gerginliğin fitilini ateşleyen son şey Fred Issler'in Evelin Freytag ile birlikte izlediği "Mörderspinnen. Kingdom of the Spiders" adlı bilim kurgu ve korku filminden Evelin Freytag'ın hoşlanmaması ve onu saçma bulmasıdır. Aslında Evelin Freytag'ın TNT-iletişim ağında çalıştığı ve Fred Issler'in televizyon ve video kurulumu aracılığıyla izlediği bu filmde kaynaklanan ve hayatını derinden etkileyen bir olayın içerisine düşmesine aracılık ettiği göz önünde bulundurulduğunda yaşadıkları ilişkinin temelinde ortaya çıkan aşk, sevgi, saygı vb. değerlerin bir oyundan, yalandan, yanılgıdan ve hatta -mış gibi yapmaktan yani rol yapmayla oluşturulan simülasyondan ibaret olduğu açıkça görülür.

Fred Issler'in ikinci korkusu ise polis memuru olarak rüşvet almakla suçlanmasıdır. Fred Issler rüşvet almak iddiasıyla suçlandığı için diğer polis memuru arkadaşları tarafından

alıp götürülme, tutuklanma ve hatta yargılanma korkusu içerisinde. Polis memuru olarak kendisini değersiz bir vardiya işçisi “[...] Scheiß-Schichtdienst [...]” (Hohlbein, 2014b: 5) olarak gören Fred Issler bir suçlu olarak kaçıp gitmenin saçma olduğunu ve yıllarca kaçarak yaşamaya dayanamayacağını düşünür. Fred Issler her ne kadar bu konuda bir şeyler yapmak istese de kendisi için her şeyin geriye doğru gittiğini ve kendisini hayatının yıkıntılarının önünde duruyormuş gibi hisseder.

Fred Issler hissettiği bu korkunun yanı sıra Kaminsky adlı karakterin rüşvet olayıyla ilgili konuşacak ya da konuşmuş olmasından dolayı da endişelenmeye başlar. Kaminsky'nin her şeyi itiraf etmesinin nedenini de kendisinden nefret etmesine ya da ona iftira atarak eğlenecek olmasına değil de aksine onun polis memuru olarak daha düzenli bir hayat sürüyor olmasına bağlar. Her ne kadar Fred Issler de bir polis memuru olsa da Kaminsky, kendisinin hiçbir zaman onun gibi olamadığı bir polis memurudur yani iyi bir polistir çünkü göreviyle ilgili sorumluluklarını doğru bir şekilde yerine getiren bir karakterdir Kaminsky. Fred Issler bir taraftan da Kaminsky'nin konuşmuş olmasını ister çünkü Kaminsky'nin yapılan baskılara dayanamayacağını farkındadır. Eğer Kaminsky konuşmazsa, Fred Issler bunu en kısa zamanda kendisi yapmak ister. Kaminsky ise bu konuyla ilgili sadece Yaegher'e itirafta bulunur. Polis memuru olan Yaegher de amir olmayı değersiz bir iş olarak görenlerdendir. Yaegher ve amir Stefan Borghorst ise iş arkadaşları olmalarının ötesinde birbirlerini rakip olarak görür ve tanıştıkları ilk günden beri birbirilerinden nefret ederler. Bu arada Yaegher amiri Stefan Borghorst'un Fred Issler soruşturmasında her geçen gün gerçeğe biraz daha yaklaştığına şahit olur. Ayrıca Stefan Borghorst'un iş arkadaşı olan Fred Issler'i kelepçelerle hapse götüreceğinden ya da onu başka yere yerleştireceğinden oldukça memnun olacağını da düşünür ama Yaegher'in kendisi bütün bu olanları yavaş yavaş anlamaya çalışsa bile Fred Issler ile ilgili yapılan bu suçlamaya inanmak istemez. Stefan Borghorst kendi grubunda bulunan bir polis memurunun rüşvet almış olmasına çok sinirlenir çünkü Fred Issler oldukça büyük bir işe kalkışarak Stefan Borghorst'un başının yere eğilmesine neden olur ama Stefan Borghorst bir taraftan da polis memurlarının da insan olduğunu ve bazısının iyi bazısının da kötü olabileceğini ifade eder. Stefan Borghorst, polis memuru olan Berger'e Fred Issler ile ilgili yapılan soruşturmaların bütün belgelerini teslim eder ve Fred Issler'in soruşturması ile hem mesleki bölümün hem de cinayet masasının ilgilenmeye başladığını bildirir ama bu durum Fred Issler ile ilgili suçlamaya inanmak istemeyen Yaegher'i çok sinirlendirir. Stefan Borghorst da Yaegher'e Strauss adlı bir karakterin Fred Issler'in

geçen üç yıldan beri rüşvet aldığını itiraf ettiğini söyler. Fred Issler rüşvet olarak 750 milyon değerinde para almıştır. Stefan Borghorst, Fred Issler ile ilgili bu itiraf üzerine onun dosyasını daha fazla incelemeyi kapatır ama bu konuyla ilgili Yaegher'in içerisinde her zaman bir şüphe vardır.

Fred Issler'in üçüncü korkusu ise film, televizyon ve video kurulumuyla oluşturulan medyal gerçekliğin yeni şeklini deneyimlemesidir. Bu durumda Fred Issler iki farklı olay kurgusunu deneyimler. Üçüncü korkusunda deneyimlediği birinci olay kurgusunda romanda eşi ya da nişanlısı olup olmadığı belirsiz bırakılan Evelin Freytag ile birlikte kendi apartman dairesinde bulunur. Bu apartman dairesi Fred Issler'in annesine aittir. Annesi bu daireyi iki yıl önce alır ve hemen sonrasında da ölür. Böylece annesinin sahip olduğu bütün her şey yani bu daire ve büyük miktarda para Fred Issler'e kalır. Fred Issler'in oturduğu bu daire oldukça lüks bir yerdedir ve buranın kirası onun sadece bir aylık kazancı değerindedir. Dairesinde bulunan bir bölüm ise küçük bir medya merkezine benzetilir çünkü medya ile ilgili her araç bu bölümde bulunur. Burada müzik seti, video veya müzik kasetleri, DAT-aletleri (İng. Digital Audio Tape), CD çalarlar, ses ayarlama aletleri, yükselteçler, video aletleri, çoğu Fred Issler tarafından kaydedilen 200 adet videokaseti, renkli cover'lar vardır. Bu açıdan bakıldığında televizyon gerçek bir canavar olarak görülür ve Fred Issler de bir medya ucubesi (Alm. Medienfreak) olur. „[...] Und davor ein wahres Monstrum von Fernseher. Issler war ein Medienfreak gewesen“ (Hohlbein, 2014b: 43). Fred Issler'in dairesinde bir metre genişliğinde ve on binlerce mark değerinde olan televizyon da bulunur ve bu televizyon küçük bir dedektif için servet değerindedir. Fred Issler aynı zamanda “Video-Inn” adlı video mağazasından videokasetleri alan ya da kiralayan bir video fanatığıdır.

Fred Issler'in romanda üçüncü korkusunu deneyimlemesinin temelinde fiziksel gerçeklik ve film, televizyon ve video gibi medyaların birlikte ürettiği medyal gerçeklik arasında ortaya çıkan çatışma bulunur. Üretilen bu tür bir medyal gerçeklik dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan, romanın sonuna doğru da simülasyona ve sanallaşan durumlara işaret etmesine rağmen Fred Issler içerisinde bulunduğu bu gerçekliği henüz net olarak tanımlayabilecek durumda değildir. Romanda bu durumu ilk olarak göz önüne getiren olay ise Fred Issler'in video kurulumu aracılığıyla izlediği “Mörderspinnen. Kingdom of the Spiders” adlı bilim kurgu ve korku filmidir. Fred Issler'in oturma odasında video kurulumu aracılığıyla izlediği bu filmde televizyon ekranının patlamasıyla dışarıya çıkan örümceklerin kendisine zarar vermeye başladığı birinci olayın sahnesi kuramsal bir bakış

açısından incelendiğinde burada ilk olarak ele alınması gereken fiziksel dünyaya ait olan fiziksel gerçekliğin içerisinde bulunduğu ön görülen Fred Issler'dir. Bu durumda Fred Issler hayvan olan örümceği çıplak gözle tek boyutlu olarak görebilecektir. Fred Issler bu örümcekleri fiziksel dünya içerisinde televizyon ve video kurulumuyla izlediğinde iki boyutlu olarak görür. Romanın ilerleyen bölümlerinde örümceklerin sanal dünya içerisinde üç boyutlu olarak deneyimlenmiş olması ise farklı bir görme olayının ortaya çıkmasına neden olur. Örümcek ağı ise burada iki farklı şekilde ele alınabilir. Bunlardan birincisi hayvan olan örümceğin kendi salgısıyla dokuduğu doğal ağdır. İkincisi ise fiziksel dünyadaki bu doğal ağa benzetilen başka şeylere göre ortaya konan metaforik yaklaşımlardır. Yani bu noktada romanın sonuna doğru dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyonun ve sanallaşan durumların altyapısını oluşturan medya ağından bahsedilebilir.

Ele alınması gereken bir başka dünya ise film, televizyon ve video birlikteliğiyle yani medyalararasılık ile oluşturulan medyal dünyanın gerçekliğidir ve aslında böyle bir dünya dijital ve sanal olgular temelinde daha sonra ortaya çıkacak olan simülasyona ve aynı zamanda da gerçekliğin, mekânın, zamanın, bedeninin ve kimliğin sanallaşan durumlarına geçiş noktasını oluşturur. Bu durumda Fred Issler medyalararasılık ile üretilen video medyası, video kurulumu, videobandı, video filmi, video imgesi ve buna bağlı olarak da videoyu temel alan medyal gerçekliği deneyimler. Burada üzerinde durulması gereken konu ise beyaz perdedeki sinema filminin video kurulumuna ve televizyona aktarılarak gösterilmesidir. Bu nedenle Fred Issler'in deneyimlediği birinci olayda dijital ve sanal olgular temelinde oluşturulan simülasyona ve yukarıda sıralanan sanallaşan durumlara açık bir şekilde rastlanmaz ama Fred Issler'in deneyimlediği bu olay daha çok bu olgulara geçişi temsil eder. Fred Issler ise henüz bu geçişin farkına varabilecek bir bilgi birikimine sahip değildir ve deneyimlediği olay ona oldukça yabancı gelir. Ayrıca bahsedilen geçiş sürecinde elektronik olarak üretilen bir örümcek imgesinden bahsedilebilir ve bu imge fiziksel dünyadaki gibi canlı olmamasına rağmen canlıymış etkisi uyandırır. Burada giyilebilen teknolojiyle ya da en yeni medya tekniğiyle donatılan ortam aracılığıyla görülebilen üç boyutlu ekran görüntüsü söz konusudur. Örümcek ağı burada metaforik olarak ele alındığında ise kurulan medya ağı işaret edilir.

Bu iki dünyanın giderek birbirlerine yaklaşmasını sağlayan şey sinema filmi, televizyon ve video birleşimine bağlı olarak ortaya çıkan medyalararasılık temelinde sinema filminin televizyona ve video kurulumuna aktarılmasıdır. Bu şekilde gerçekleştirilen aktarım

dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyona ve sanallaşan durumlara geçişi gösteren temel bir konudur. Sinema filminin televizyon ve videoya aktarılması sürecine çalışmasında özel olarak değinen Gwozdz'a (1994: 179-187) göre video filmlerinin ortaya çıkması filminden videoya geçişin açık bir kanıtı niteliğindedir. Sinema filminin manyetik olarak kaydedilmesi video filme aktarımı sağlayan bir teknik ile kopya edilir. 1970'li yıllarda ortaya çıkan bu gelişmeyle film sadece bir film ya da sadece bir video olmaktan uzaklaşır. Bu durumda film birden fazla medyanın birleşimiyle oluşur. Sinema filmi, televizyon ve video gibi görsel ve işitsel medya birleşimi içerisinde sinema filminin medya taşıyıcılarının dönüşümüyle bağlantılı olarak sağlanan aktarımı oldukça uzun sürer. Burada bir medyadan başka bir medyaya basit bir geçiş söz konusu değildir aksine düzenli medyalararası bir uygulama söz konusudur. Manyetik bant tarafından yayınlanan ve elektronik olarak renklendirilen filmler medyalararasılığın daha fazla gelişimine yardımcı olur. Burada her ne kadar bir medyalararası durumdan söz edilse de bir benimsemeden de bahsedilebilir çünkü sinema filminin televizyonda yayınlanması ya da videokasete aktarılması kaydeden maddenin özelliği göz önünde bulundurulduğunda bir tür benimseme olarak görülebilir. Aynı zamanda böyle bir aktarım sırasında kayıplara, bozulmalara ve pürüzlere de rastlanır.

Gwozdz (1994: 179-187) sinema filminin televizyonda ve videoda yayınlanmasının iki temel olay aracılığıyla gerçekleştiğini ifade eder. Birincisinde film elektronik bir donanıma ait yöntemle incelenir ve filmin yayıncısına canlı yayında gönderilir. Bu incelemeyi manyetik banda kaydetme eylemi takip eder. Manyetik bant burada ara bir taşıyıcı olarak kullanılır. İkincisinde ise film evdeki video kurulumuyla gösterilir. İki farklı şekilde ortaya çıkan medyalararasılık da tamamlayıcı bir dönüşüm, taşıyıcı medyaların özelliği ve imgenin yayınlanma biçimi ile ilgilidir.

Televizyona aktarılan sinema filmini yakından inceleyen Gwozdz (1994: 179-187) sinema filmi ve televizyona aktarılan film arasında simüle edilen durumun olduğuna ve ortaya çıkan filmin ise kendisine has bir televizyon filmi olduğuna değinir. Bu aşamada televizyona aktarılan film dev ekran formatında kaydedilir ve yayınlanır. Filmin gösterildiği televizyon ekranının aşağısı ve yukarısı siyah şeritlerle kapatılır ve burada aynı zamanda perspektifin bozulması da göze alınır. Bu şekilde mekânsal sinema düzeninin bir kısmı hayal edilmiş olur. Sinema, filmin yansıtıldığı televizyon içerisinde görünebilirliğin mekânı olarak var olmaya devam eder. İzleyici ise monitörün önünde sinemaya benzer bir yanılsamayı izler. Sinema filminin televizyonda yayınlanması

durumunda televizyon medyal eylemin yeri olarak kendi içerisindeki sinemayı işaret etmeye başlar çünkü sinema filmi televizyonda yayınlandığında ve video donanımına aktarıldığında burada sinemanın dışında ele alınan bir film söz konusudur. Bu durumda izleyici sinemayı tele-görsel bir söylem ile ilişkilendirir ve tele-görsel tamamlayıcılık sinemaya dayanan bir yansımayı simüle eder. Bu durum aynı zamanda izleyicinin zihinsel işleyişini de yönetir. Sinema filminden televizyonun maddesiz imgesine aktarılan şey yansımanın ışığı değildir aksine fotoğrafa dayalı bir kayıttır. Televizyona aktarılan sinemaya ait bir yansıtma aracı ve ışığın hızı tarafından taşınan ışık imgesi değildir. Burada selüloit şeritlerin fotoğrafı, filmi gösteren ışık parlaklığı tarafından incelenir, doğrudan gönderilir ve zamanı geçmiş bir aktarımla manyetik banda kaydedilir.

Televizyondan sonra sinema filminin video medyasına aktarılma biçimine değinen Gwozdz (1994: 179-187) videobandının filmin optik olarak sabitlenen imge yapısından yani filmin imge kopyasından farklı olduğuna ve videobandının sadece televizyon yayını için sabit bir temel gösterdiğine değinir. Bu aşamada videobandı elektronik olarak kaydedilen ve gönderilen bir bilgi yapısı olur. Bu bilgi yapısı hiçbir şekilde görüntüyü ve gösterilen nesneyi işaret etmez. Bilgi yapısı temelinde oluşturulan imgelerin kendisi maddi bir ara alanda iz bırakarak kaybolur. Aynı zamanda bu imgeler videobandı içerisinde kendileri için kötü bir şekilde yapılandırılan katman yapısıyla yani nesne ve görüntüyle özdeşleştirilmez. Burada imgeye özgü görüntüye hiçbir şekilde ulaşılmaz. Ekran üzerinde üretilen imge manyetik banttaki veri akımıyla sembolik bir ilişki içerisinde. Burada imge maddi bir hiçlikten kaynaklanır. Elektronların katot ışınları içerisinde yapı sökümüne uğrayan sıfır imgesi vardır. Videokasetlerin taşıyıcısı, bedeni içerisindeki görüntüyü uzaklaştırır ve böylece kaydedilen şey gizlenir. Sinema filminin televizyonda yayınlanması maddi olmayanın egemenliği anlamına gelir. Ekran üzerinde görünebilen her şey videobandının görünmezliğinden kaynaklanır ya da tarama spotunun süreksizliğinden ayrılır yani geçen ışık beneklerinden ve filme ait canlı aktarımdan ayrılır. Burada taşıyıcı ilk olarak videobandı ikinci olarak da sıfır taşıyıcısı olur ve bu durumda içerisi boşaltılmış olarak ortaya çıkan teknik temel metinselliği saklı tutar. Bunun yapılmasındaki asıl amaç ilk olarak ekran üzerinde gelişme göstermek ve mesaj aktarmaktır.

Gwozdz (1994: 179-187) sinema filminin televizyona ve videoya aktarılmasıyla kendisinden önceki medyaların imgelerinden farklı olarak değerlendirilen yeni imgeyi yani elektronik imgeyi ele alır. Bu durumda öncelikle manyetik taşıyıcı medya sinema

filminin taşıyıcı medyasına dönüşür ama hiçbir zaman sinema filmine ait bir imge taşıyıcısı olmaz çünkü elektronik imge sinema filmine ait imgeden farklıdır. Sinema filminde oyunun sabit temeli içerisinde hazır tutulan imgeler vardır. Sinemaya dayanan imgenin referansı filme ait algılanabilen gerçeklikle ilişkilendirilir. Elektronik imge kendi kendisinin dönüşümü olarak yani arada aracının olmadığı bir arada olma durumu olarak ortaya çıkar. Bu durumda kendi kendisini sunan yani referansı olmadan ortaya çıkan bir elektronik imgeden söz edilir. Elektronik imge elektronik veri yığınlarının işlenmesiyle elde edilir. Bu nedenle elektronik imge kendisini verilerle ve gerçeklikle ilişkilendirir. Sonra da anlamın kolaylıkla elde edildiği maddi referans ortadan kaybolur. Elektronik imge kaydetme, referans kodunu tanır. Bu kod ise imge medyalarının sınıflandırılmasını düzenler. Temelinde basit bir dönüşüm işlevi olmayan elektronik imgenin referansı bireyin duyularıyla algılanmaz. Elektronik imgenin manyetik taşıyıcıya kaydedilmesi, yayınlanmasıyla ilişkilendirilmez. Elektronik imgenin kaydedilmesi daha çok kendi kendisine gerçekleşir. Elektronik üretim çağında yani görsel işitsel medya birleşimiyle yayınlanan film kendi kendisinin sahnelenmesini göstermez aksine biçimsiz kalıbın elektronik görüntüsüne dönüşür. Video içerisinde sahnelenen şey ise film değil de elektronik bir simülasyon olur. Filme eşdeğer ve filmden farksız maddesizlik yani televizyona aktarılmış sinema filmi kendisine has bir televizyon filmi ortaya koyar. Sinema filminin televizyonda yayınlanması ve videoya aktarılması sabit temel üzerine kaydedilen fotoğraf imgesinin yansımasından elde edilen saydam ışık yardımıyla oluşturulmaz aksine bunun temelinde manyetik şifreleme bulunur. Çünkü elektronik medya içerisinde elektro manyetik bir enerji vardır. Aslında burada imge olarak işlenen bir imgeden değil de elektronik değerlere indirgenen bir imgeden bahsedilir. Bu değerler veriler içerisinde işlenir ve devam eden medyatikleştirmeye bağlı kalır. Elektronik veri ekranda yeniden yapılandırılmayla gösterilmez aksine ilk olarak oluşturulur. Tele-görsel olarak yayınlanan filmlerin temel esası görünmez olanın görünür yapılmasından oluşur. Videonun temelini oluşturan madde parlayan imge noktaları yani pikseller tarafından gösterilen ekrandan oluşur. İmgenin parlayan elektronları izleyiciyi parçalanmış bir ışıkla kesintisiz olarak devam eden bir ateş altına sokar. Ekranda üretilen video içeriden patlatılan imgeye benzer ve bu imge kamera olmadan çekilen fotoğrafa benzer. Bu imgenin içerisinde duyusal olarak algılanan bir temel vardır ve imge kendisini indekse dayanan bir bağlantıya yerleştirir. Video, dönüşüme dayanan bir biçim içerisinde ortaya çıkar. İzleyici yan yana ya da birbirine geçmiş bir şekilde oluşan ışık noktalarının görüntü

ya da nesne üzerine inşa edilen gösteren bağlantısını üretme ve aynı zamanda da piksellerin sayısız değişkenlerinden imge oluşturma fırsatını elde eder.

Gwozdz (1994: 179-187) sinema filminin televizyona ve videoya aktarılmasıyla ortaya çıkan elektronik imgenin yeniden üretim ya da yeniden yapılandırma esnasından uzaklaştığını ifade eder. Televizyona ve videoya aktarılan film ise parçalama esasına dayanır. Elektronik olarak üretilen imge parçaları yani pikseller sinema filmi içerisindeki yeniden yapılandırma esasını kabul etmez. Estetik olarak değerle ilgili olan aydınlık ve renk doygunluğu gibi nitelikler yapılandırıcı taşıyıcılarla zorunlu bir şekilde bir araya getirilmez. İfade bilgiden çözülür ya da renklerin nesnelere peşinden gittiği elektronik olarak renklendirilmiş filmlere eklenmeyen şeyi bilgi içerisinde parçalar. Bu durum ekrandan çıkarılan ışığın dağılmış doğasıyla ilişkilendirilir. Ekrandan çıkarılan bu ışık sinema filmi içerisinde bir araya getirilen şeyi yani ışık zerreciklerini parçalar. Sinema filminin ışık ve imgesi video içerisinde parçalanır. Böylece tele-görsel olarak yayınlanan film ortaya çıkar ve film burada televizyona aktarılır yani televizyonlaştırılır. Maddenin maddesiyle birbirine yaklaştığı tele-görsellik yani filmin televizyonda yayınlanması maddesiz olmasına rağmen sinema filmindeki daha fazla nesne olarak ele alınır. Böyle bir nesne kaydedilebilir, oynatılabilir, devre dışı bırakılabilir, açma ve kapama tuşlarıyla sonlandırılabilir, tekrardan geri dönülebilir, uzaktan yönlendirmeyle rastgele parçalanabilir ve maddi olarak da kaset biçiminde elde edilebilir.

Fred Issler'in deneyimlediği bu birinci olay dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyona ve sanallaşan durumlara geçiş aşamasında arada bulunan imgeyi ortadan kaldırmasıyla yani imgenin arada bulunan imgesinin tekrardan kendisi olmasıyla ilişkilendirilir. Bu konuyla ilgili kuramsal saptamalarda bulunan Paech'e (1994: 175-176) göre de elektronik imgelerdeki imgeler arasında bulunan parçalar, arada olan imge için arada bulunan mekânın ortadan kaldırılmasının yani var olmadığının kabul edilmesidir. Arada bulunan imgenin ortadan kaldırılmasıyla imge arada bulunan imgeyle özdeş olur çünkü böyle bir durum bir şeyin aynı anda olduğu yerde ortaya çıkar. Matriks ve maske olarak ele alınan monitör imgesi içerisinde arada bulunan imge aslında bir şey olmadan gerçekleşir. Sürekli olarak hareket eden yüzeyde yani dinamik yüzeyde hareketlendirilmiş imge ve hareketin imgesi aynıdır. Bu durumda monitör imgesi yani video mekânı saf bir yüzey olur. Bu nedenle elektronik imgede sahne içerisindeki kullanımdan değil de sayfa içerisindeki kullanımdan söz edilir. Her şeyin aynı mesafede ve birleştirilemez olduğu yerde yakınlık ve uzaklıktan da bahsedilemez. Burada imgenin

herhangi bir perspektifi yoktur ve beden ise duygular olmadan dizginsizleşmeye başlar. Video içerisinde oyuncu imgenin kendisi olduğu için burada oyuncudan bahsedilemez. İmgeler arasındaki imgenin paradoksunun oluşturduğu geçerli mekân imgeler arasındaki imgeler olarak açıklandığı gibi oldukça çılgın bir mekân olarak da açıklanır. İmge aynanın içerisinden geçtiği diğer tarafta kendisini geldiği yerdeki gibi görür. Burada aslında çok küçük de olsa bir ayırım vardır. İmge ya da birey yansıtılan mekân içerisinde kendisinin eksik olduğunu algıladığında çok fazla şaşırmasın çünkü kendisini ayna içerisinde bulur. Bireyin burada aynanın üzerinde çıldırarak duruma gelmesi onun temeli olmayan bir imge içerisine geçtiğini gösterir. Aslında temelsiz imge birey ya da diğerlerinin tamamının içerisinde olduğu şeydir ve birey burada çıldırtan bir macera yaşar. Bu noktada nesnelerin gerçek zaman içerisinde gerçekten bulunması paradoks bir mantıkla çözüme uğrar. Ayna, monitör ve mekândan oluşan böyle bir yer aynı zamanda izleyiciyi hayal eden bir yerdir. İzleyici imgenin içerisinde, monitörün önünde ve bütün bunların ışığı içerisinde bulunur. Burası aynı zamanda sürekli olarak devam eden geri beslemeler içerisinde mekânın sistem içerisinde ortadan kaldırılan ya da giderek daha da açık olan bir yerdir. Işık içerisinde görünür olan böyle bir yer televizyon olayının asıl mekânına dönüşür. Oturma odasının yabancı bir yere dâhil olmasının monitörün yüzeyi içerisinde gerçekleşmesi durumunda televizyon odası sanal gerçeklik için bir oda haline gelir. Burada imgeler içerisindeki hayat arada bulunan bir imge içerisindeki hayattır ama burada kesinlikle arada bulunan bir mekândan bahsedilemez aslında burada imgelerin ve metinlerin kendi üzerlerine kat attıkları başka bir mekân söz konusudur.

Fred Issler televizyon ve video medyasının birlikteliğiyle kurulan mekân sayesinde bu medyalardan önceki medyaların çerçeve ve sınırlandırmasından, deneyimlediği şeyin henüz ne olduğunun farkına varmadan yavaş yavaş uzaklaşmaya başlar. Çünkü dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyona ve sanallaşan durumlara geçiş evresi olarak ele alınan video kurulumu ne çerçeveyi ne de sınırı kabul eder. Fred Issler bu çerçeveden ya da sınırdan kurtulmuş olduğunu patlayan televizyondan çıkan örümceklerin başta oturma odası olmak üzere evin tamamına daha sonra da dışarıda bulunan yerlere yayılmış olmasıyla gösterir. Bu noktada giderek daha da genelleştirilebilecek bir durumdan bahsedilebilir. Taraba (1994: 237-238) ise bu konuda içerisinde televizyonun olduğu oturma odasını içeride ve dışarıda olmayan bir yer olarak gösterir. Burası böyle bir bakış açısı altında uzaktan gösterilen bir görüntü ile sınırlandırılmış bir yerdir. Bu durumda izleyiciye evde olduğu hissini vermek yanıltıcı bir

bakış açısıyla sağlanır ve ışığın edebiyatı mobilyayı renkli bir şekilde ışıklandırmış olur. Parlayan ışık seli bireyin bedeninin içerisine herhangi bir engele rastlamadan girer. Parlayan imge seli ise ağ tabakasının hareketsizliğine ve ışığın büyümesine hizmet eder. Bu noktada televizyonu izlemek genel bir görüntüye dönüşür çünkü birey kendi kendisini güzel bir şekilde izler ve buna bağlı olarak arzulan imge açlığı ise bağımlılığa kadar ilerler.

Fred Issler üçüncü korkusunun sonucu olarak deneyimlediği ikinci olay kurgusunda ise ağır bir trafik kazası geçirir. Hastaneye kaldırılan Fred Issler'in durumu oldukça ağır olduğu için yoğun bakım ünitesine alınır. Fred Issler gece saat 01:30'da kendi arabasıyla kaza yapar. Kaza yaptığı sırada Fred Issler kendi evinden sadece 5 km uzaktadır. Birkaç şahit ve kamyon şoförünün ifadesinden başka kazayla ilgili kesin bir bilgi yoktur. Amiri Stefan Borghorst, Fred Issler'in kasıtlı olarak kaza yaptığını düşünür ve elinde bu durumu kanıtlayacak ipuçlarının olduğunu söyler. Stefan Borghorst aynı zamanda Fred Issler'in birisi tarafından takip edilmiş olabileceğini de iddia eder. Bunun üzerine polis memuru Yaegher de Fred Issler'in dairesinde herhangi bir kapışma izine rastlamadığını belirtir. Bu kişinin kim olduğu ile ilgili kafa yoran Yaegher'e Stefan Borghorst Fred Issler'in emir vereni olabilir diye cevap verir. Yaegher ise Fred Issler'in ölümünün bir taraftan intihar olabileceği üzerinde durur diğer taraftan da onun böyle birisi olmadığını ifade eder ve Yaegher hiç kimsenin intihar için uygun olmadığı görüşündedir. Fred Issler'in bedenindeki yaralardan dolayı değil de birisi tarafından öldürülmüş olabileceği düşünülür. Bedeninde iğne ve elektrotlardan sıyrılan Fred Issler'in daha sonra bulunduğu hastanenin beşinci katının penceresinden aşağı atladığından da bahsedilir.

Bu olaydan sonra Yaegher ve Evelin Freytag birlikte Fred Issler'i hastanede ziyaret eder ve Yaegher, amiri Stefan Borghorst'un bu ziyaretten haberinin olmamasına özen gösterir. Hastaneye ulaştıklarında Yaegher polis kimliğini göstererek hastaneye girmeyi başarır ama asistan doktor hastanın sorgulanabilecek durumda olmadığını söyler ve ikilinin hastayı sadece iş arkadaşı sıfatıyla iki dakikalığına ziyaret etmesine izin verir. Yaegher ve Evelin Freytag hastane odasına girdiklerinde yüzü dışında bütün bedeni gazlı bezle sarılı ve ağır yaralı olan Fred Issler'i görür. Tek bir kelime dahi etmeden sadece Fred Issler'e bakan Evelin Freytag sonrasında odadan çıkmak için kapıya doğru yönelir ve Yaegher de onun arkasından gelir. Evelin Freytag birine telefon etmek için koridorun diğer tarafına doğru giderken Yaegher de doktordan Fred Issler'in durumu ile ilgili bilgi alır. Doktorun söylediklerine göre Fred Issler ağır yaralı olmasına rağmen hayatta

kalmayı başarmıştır ve birkaç gün içerisinde de ayağa kalkacaktır. Doktor aynı zamanda Fred Issler'in şok geçirdiğini ve şok geçirmesinin kazadan kaynaklanmadığını söyler. Hatta Fred Issler hastaneye getirildiğinde sürekli bağırdığından dolayı yatağa bağlanmıştır ve bu arada Fred Issler beyaz bir kadından ve örümceklerden bahsetmiştir.

3.2.1 Hayal ve Gerçek Arasındaki Mesafe

Fred Issler deneyimlediği iki farklı olayda korku filminden hoşlanmamasına rağmen ve bu filmi değersiz ve önemsiz görmesine rağmen bu film onu giderek daha fazla büyüler ve buna bağlı olarak yaşadığı olayların etkisi de giderek daha da artar. Bu durumda mantıksal ve duygusal olanla ilgili her şey Fred Issler'den uzaklaşmaya başlar. Bunun üzerine endişeye kapılan Fred Issler bu şeyin kendisini canından edeceğinin henüz farkında değildir. Fred Issler'in deneyimlediği iki farklı olayda kuramsal bağlamda sorgulanması gereken şey henüz farkında olmadığı dijital ve sanal olgular temelinde ele alınan simülasyona bağlı olarak ortaya çıkan sanallaşan durumların giderek daha da fazlalaşan yoğunlaştırılmış bir etki derecesidir. Bu durumda birey ruhsal olarak korku, endişe ve bağımlılık gibi olumsuzlukları bir arada yaşar. Akıl tarafından temellendirilen mantığın bertaraf edilmesiyle birey deneyimlediği olay karşısında akla dayanan doğru ve yanlış, hayal ve gerçek gibi karşıt kavramlar arasında herhangi bir gerekçelendirmede bulunamaz. Bireyin beş duyu organı ile elde ettiği duyusalığa bağlı olarak ortaya çıkan hisleri de algılanan şeyin aslında ne olduğunu kavramayacak duruma gelir. Buna benzer bir durum içerisinde bulunan Fred Issler de deneyimlediği bu olayın hayal ürünü olup olmadığını henüz ayırt edebilecek durumda değildir ve bunu roman içerisinde şu şekilde ifade eder:

„[...] Es gehörte wirklich nicht viel Fantasie dazu (vielleicht auch nur noch zwei oder drei weitere Flaschen Becks), sich vorzustellen, dass sie gleich die Panzerglasscheibe vor dem Fernseher sprengen und herauskriechen würde, um über ihn herzufallen, wie sie und ungefähr fünftausende ihrer Brüder und Schwestern es gerade mit dem unglückseligen Bewohner des Motels getan hatten. Nein, wirklich nicht. Es gehörte überhaupt wenig Fantasie dazu. Je länger Fred dieser Geschichte mit den krabbelnden Hauptdarstellern folgte, desto heftiger musste er gegen den Impuls ankämpfen, sich am ganzen Leben zu kratzen“ (Hohlbein, 2014b: 5-6).

Bu aşamada hayal olgusunun dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon ve buna bağlı olarak da sanallaşan durumların üretimi içerisinde nasıl bir rol üstlendiğinin sorgulanması gerekir. Bu tür simülasyon ve sanallaşan durumlar ortaya çıkana kadar birey hayali seyahatlerini rüyasıyla ve hayal gücüyle gerçekleştiriyordu. Rüyaların ve hayallerin gerçekleştirildiği alanlar ise genellikle sanatla ilgilidir. Bu alanların başında

resim, müzik, edebiyat, mimari, tiyatro, sinema gibi sanat alanları gelir ama rüya ve hayale bu açıdan bakıldığında bir tür sınırlandırma söz konusudur çünkü rüyaların ve hayallerin gerçeğe dönüşmesi sadece fiziksel dünya içerisinde elde edilebilecek maddi öğelerle sağlanır. Bu noktada hayalleri ve rüyaları sınırlarından kurtaran şey simülasyon ve sanallaşan durumlar olur. Simülasyon ve sanallaşan durumlar içerisinde maddi bir temele dayandırılan sınırlandırma olmadığı için rüyalar ve hayaller sonsuza kadar gerçekleştirilebilen imkânlar elde eder. Böylece simülasyon ve sanallaşan durumlar rüya ve hayaller için yeni dünyalara kapı aralar. Sonuç olarak hem hayal simülasyon ve sanallaşan durumların hem de simülasyon ve sanallaşan durumlar hayalin karşılıklı olarak birleşenine dönüşür. Hayal gerçek olur. Simülasyon ve sanallaşan durumlar hayal ürünü olur ve hayal tarafından kurulan simülasyon ve sanallaşan durumlar ele alındığında bir tür hayal endüstrisinden de bahsedilebilir ama burada simülasyon ve sanallaşan durumların tamamen bir hayal olduğu yanılgısına da düşülmemesi gerekir. Bu noktada hayal ve gerçeğin ayırt edilemezliğine bağlı olarak hüküm süren bir belirsizlik de göze çarpar ve Fred Issler'in de yaşadığı olayın içerisinde hayal olup olmadığının farkına varıp varamaması da bu belirsizlikten kaynaklanır. Fred Issler aynı zamanda romanda bu belirsizliği “hayal” kavramının başına eklediği “çok” ve “az” sıfatlarıyla dengelemek ister. Gerçekliğin esasıyla farklı türde ilişki kurmayı tercih eden simülasyon ve sanallaşan durumlar içerisinde hayal ve gerçeğin giderek birbirine yaklaşması hatta birbiri içerisinde erimesi ve her ikisinin de aynı kefedede tutulması söz konusudur.

Simülasyon ve sanallaşan durumlar bağlamında sanal gerçekliği yeni yeni deneyimlemeye başlayan Fred Issler ise kendisine yabancı ve korkunç gelen şeyden korkmaya başlar. Hayalindeki imgelere çaresiz bir şekilde teslim olan Fred Issler gerçekliğin hayali olandan daha kötü olduğunu iddia ederek aslında hayalin gerçeğe çoktan dönüşmüş olduğunun da sinyalini verir. Bu bağlamda kendi ve öteki, düşünme ve eylem, deneyimleme ve hayal, iç ve dış gerçeklik, katil ve kurban arasındaki sınırların ortadan kalktığı bir yer olan sanal gerçeklik içerisinde birey büyük acılar hissetmeye, kendi içerisindeki olaylardan ve kendi bilinçsiz ruhsal dünyasından korkmaya başlar.

“Er zwang sich, wieder auf seine Haut hinabzusehen. Der Gedanke an das, was er vielleicht sehen würde, war schrecklich, aber noch viel schlimmer war die Vorstellung, es nicht zu tun und hilflos den Bildern seiner Fantasie ausgeliefert zu sein. Aber manchmal war die Wirklichkeit eben doch schlimmer als die Fantasie...” (Hohlbein, 2014b: 26).

Çalışmasında fotoğraf, film, video kurulumu ve bilgisayarda animasyonlaştırılan imgeler ile ilgili görüşlere yer veren Paech (1994: 163) de farklı yönleriyle bilinen hareketlerin

imgedeki izleyiciden geçtiğini düşünür. Bu hareketler video ekranları gibi imgeler arasından geçer ve imgelerin kendisi açık bir boyut üstlenir. Bu boyutların karmaşıklığı ya yarı şeffaf bir kaybolma ya da referansı olan gerçekliğe karşı koyan mutlak bir güç anlamına gelir. Televizyon teknik olarak üretilen imgelerin kitlesel olarak yayılmasını ve üretilmesini temsil eden son medya değildir ve ayrıca eylem de imgelerin görünmezliğinin ve çözülmesinin son medyası değildir. Bu durumda sıfır medya olan bir televizyondan yani bilgisayardan bahsedilir. Maddi gerçekliğin yerine geçen bu imge aynı zamanda bir tür gölge imparatorluğuna indirgenir. İmge, imgelerin denizinde boğulur, anlamsız kalır ya da gösterilendeki şeffaflık içerisinde görünmez olur. Böylece bu imge yani dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon ve buna bağlı olarak ortaya çıkan sanallaşan durumlar içerisinde hayalin birleşenine dönüşür. Fred Issler de televizyon ve video kurulumuyla izlediği film ile bütün bunları evre evre deneyimlemektedir.

3.2.2 Üç Boyutlu Olarak Deneyimlenen Gerçeklik

Televizyon ve video kurulumuyla oluşturulan mekân içerisinde bulunan Fred Issler burada öncelikle üç boyutlu bir ekran görüntüsüne ait gerçekliği deneyimler. Bu bağlamda üç boyutlu olarak üretilen sanal gerçekliğin deneyimlenmesine geçiş işaret edilir çünkü sanal gerçekliğin ne olduğunu tanımlayan ana öğelerden birisi de sanal gerçekliğin üç boyutlu olarak üretilmesidir.

Televizyon ve video kurulumuyla izlenen film gibi üç farklı medya ile henüz geçiş evresinde deneyimlenen üç boyutlu ekran görüntüsünü işaret eden durumlar ise Fred Issler'in filmi izlediği televizyon ekranının patlaması, televizyon ekranının patlamasıyla birlikte oturma odasına dağılan örümceklerin olduğundan büyük görünmesi ve aynı zamanda izleyici ve görüntü arasındaki etkileşim derecesinin sıfır noktasına indirilmesidir. Burada aynı zamanda izleyiciye olayın içerisinde olduğu hissini verilmesinden ziyade izleyicinin olayın içerisinde bizzat bulunması sağlanır. Bunun yapılmasındaki asıl amaç izleyicinin olayı gerçekmiş ve hatta gerçekten daha gerçekmiş gibi deneyimlemesidir. Fred Issler'in karşılaştığı bu örümcekler ortalama aletin iki katı büyüklüğünde olan televizyonun içerisinde sürünüyor gibi görünür ve bu örümcekler televizyonun ekranında gerçek boyutlarıyla yani üç boyutlu olarak gerçek ve kilolu görülür.

“[...] denn es sah wirklich so aus, als sei sie nicht Teil des Films, sondern kröche in seinem Fernseher herum. [...] Und noch seltsamer war, dass er die Spinne in der

richtigen Größe sah. Er hatte einen Fernseher, der gut das Doppelte eines durchschnittlichen Gerätes maß. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 13).

Fred Issler'in örümcekleri filmin bir parçası değil de televizyonun içerisinde sürünüyor gibi görmesi de üç boyutlu bir ekranın görüntü biçimiyle ilişkilidir. Bu konuyla ilgili saptamalarda bulunan Spielmann'a (1994: 135-139) göre geometrik bakış açısının ortadan kaldırılması, yapısalıcı a-bakış açısı ve uçucu optik, izleyicinin olaya dâhil olmasını sağlayan dinamikleşme karşısında film de mekân derinliğinin yanılısamaya dayanan aracılığını aktifleştirir. Bu durumda kurgusal ve geleneksel anlatıcı film üç boyutlu mekân etkisini elde etmeye çalışır. Böylece film imgesinin gerçek yüzeyi inandırıcı gerçeklik etkisi lehine aşılmış olur. Sinema filminin aktarıldığı video imgesi izleyiciye bağlıymış gibi davranır ama bunlar hiçbir zaman sanal mekân içerisinde gelişme göstermez.

Spielmann'ın bu değerlendirmelerinden yola çıkarak Fred Issler'in dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon ve sanallaşan durumları deneyimlemenin geçiş evresinde olduğu söylenebilir. Spielmann'a ait böyle bir saptama dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyona ve sanallaşan durumlara doğru giden yolu engellese ve geçiş sürecinde olduğundan söz edilse bile romanda Fred Issler'in daha üst bir gerçekliği yani sanal gerçekliği deneyimlediğine dair işaretler vardır. Bu bağlamda üç boyutlu görüntünün etkisi altında bulunan Fred Issler etrafta dolaşırken düz ve kare olan televizyon ekranının artık düz olmadığını görür. Ekran dışarıya doğru kubbelenir ve ekran artık parlak değildir çünkü ekran üzerinde milyonlarca çatlaklardan oluşan çizikler vardır ve ekran patlayana kadar Fred Issler'e doğru kubbelenmeye de devam eder. Cam parçaları ve yanan elektronik parçalar halının üzerine serpilir ve örümcekler dışarı savrulur. Düz ve kare olan bir televizyon ekranının burada dışarıya doğru patlaması da üç boyutlu görüntüye geçildiğini işaret eder. Burada televizyon ekranının patlaması Fred Issler'in bulunduğu mekânın her yerinin ekranlarla donatılmış gibi görüldüğünü işaret eder. Bu nedenle izleyici ve görüntü arasındaki sınır noktası da iki boyutlu ekran görüntüsünün üç boyutlu ekran görüntüsüne dönüşmesiyle deneyimlenen etkileşimle sifra indirgenir.

„[...] Doch als er das zweite, lautere, gläserne Knirschen neben sich hörte, einen Laut wie das Geräusch eines Glasschneiders, der über eine Scheibe fährt, da wusste er wieder, was im Film nach dieser Szene geschehen war. Er fuhr herum und starrte den Fernseher an. Der Flat-Square-Monitor war nicht mehr flat. Die Glasscheibe hatte sich nach außen gewölbt. Sie war nicht mehr klar, sondern von Millionen winziger Risse und Sprünge durchzogen und milchig, und sie wölbte sich ihm entgegen, bis sie zerplatzte. Ein Sturzbach aus Glassplittern und rauchenden elektronischen Trümmerstücken ergoß sich auf den Teppich. Und Spinnen. Dutzende, wenn nicht Hunderte der ekelregenden, haarigen Tiere stürzten mit dem

Glas herab, und aus der zerborstenen Bildröhre quollen immer mehr Spinnen nach, die auf den Teppich stürzten, einen Moment lang wie benommen liegen blieben oder sofort auf emsig wirbelnden Beinen davonhuschten, an den Möbeln und Wänden emporflitzten, sich an den Gardinen in die Höhe hangelten und in Schränke und Regale krochen“ (Hohlbein, 2014b: 14).

3.2.3 Medyal Gerçekliğin Arttırılmış Etkisi

Fred Issler oyuncu ve izleyici arasındaki mesafesinin sıfır noktasına indirilmesine yardımcı olan üç boyutlu ekran görüntüsünü deneyimlemesinin ardından, parçalanmış televizyon ekranından sayıca fazla örümcekle evinin oturma odasında kıyasıya mücadele etmeye başlar. Burada hem izleyici hem de oyuncu olarak görülen Fred Issler sahnelenen olayın imgeleriyle bedensel ve zihinsel olarak iç içe geçer. Aynı zamanda bu olayla sanallaşan durumlar bağlamında bedenin çözülmesinden de bahsedilebilir çünkü Fred Issler örümceklerden kaçmaya çalışmasına rağmen örümcekler onun bedenine ulaşmayı başarır. Fred Issler giderek daha da artan acı, iğrençlik, işkence, panik ve cinnetin yanı sıra örümceklerin zehrini bedenine yayıldığını ve sinir hücrelerine kadar işlediğini de hisseder. Bu durum Fred Issler’e herhangi bir şeyle karşılaştıramayacağı kadar yabancıdır. Böyle bir işkence biçiminin olduğunun farkında bile olmayan Fred Issler zemin üzerinde acılar içerisinde kıvrılır, korkuyu iliklerine kadar hisseder ve bilincini kaybeder. Tarif edilemez bir şekilde deneyimlediği bu acı giderek daha da şiddetlenir çünkü örümcekler onu ısırma ve zehrini bedenine yaymaya devam eder. Fred Issler diğer insanlar gibi ölümden korktuğu için ölmek istemez aslında korktuğu şey ölüm değildir sadece bu şekilde ölmekten korkar. Örümceklerin kemiklerinin derinliklerine kadar işlediğini hisseden Fred Issler kalkıp gidecek gücü kendisinde bulamaz ve daha sonra da attığı her adımda bu örümcekleri ezmeye ve öldürmeye başlar. Fred Issler aynı zamanda yardım da çağırmak ister.

“Das Gefühl der Hilflosigkeit überkam ihn so stark, dass es beinahe körperlich weh tat. [...] Auf diese Weise konnte er sich wenigstens einbilden, dass es Schmerzen waren, die ihm die Tränen in die Augen treiben. [...] Plötzlich hatte er wirklich Angst. Er geriet fast in Panik [...]. [...] Von einem Gefühl erfüllt, das er vor sich selbst zum Zorn deklarierte, um sich nicht eingestehen zu müssen, dass es blankes Entsetzen war, [...]. [...] Ein Teil seines Bewusstseins sagte ihm sehr deutlich und sehr ruhig, dass das, was er sah, einfach nicht möglich sein konnte. [...] Es war einfach unmöglich. [...] Der Schmerz war zehnmal schlimmer, als er erwartet hatte. Fred brüllte vor Ekel und Qual auf, [...] aber der Schmerz flaute nicht ab, sondern wurde nur noch schlimmer. [...] Niemals zuvor hatte er etwas Vergleichbares gespürt. Er hatte nicht einmal gewusst, dass es solche Qualen gab. Der Schmerz hätte ihn augenblicklich zu Boden geworfen und wahrscheinlich ebenso augenblicklich das Bewusstsein verlieren lassen, wäre da nicht ein zweites Gefühl gewesen, das in diesem Moment noch stärker war: Angst. [...] Die Schmerzen waren unvorstellbar stark, als würden seine Finger explodieren. Schmerz, Ekel und Panik machten ihn

fast wahnsinnig. [...] erwachte etwas, das schlimmer als Angst war, dunkler und seltsam endgültig. [...] Er hatte Angst vor dem Tod wie jeder andere, aber er hätte, ihn akzeptiert, wäre er anders gekommen. Was ihm die Kraft gab, sich jetzt noch einmal zu wehren, das war nicht die Angst vor dem Sterben, sondern die Angst, auf diese Weise zu sterben. [...] Er war immer noch halb verrückt vor Angst, [...]. [...] Die Schmerzen verebten rasch, und gleichzeitig war er wieder ansatzweise zu klarem Denken fähig“ (Hohlbein, 2014b: 11,13-16).

Fred Issler buna benzer bir durumu evinden dışarıya çıkıp caddede onu takip eden örümceklerden kaçmaya çalışırken de deneyimler. Örümceklerin caddede kurdukları ağları elleriyle parçalamaya başladığında örümcek ağının parçaları elini yakar. Bedenini ısırıklarında dayanılmaz derecede acı çeken Fred Issler örümcekler henüz bedenine tırmanmadan önce onları oradan uzaklaştırır ve yere düşen örümcekleri ise ezmeye başlar. Fred Issler'in ağzında ise korkunç bir kan tadı vardır, kendisini kusacak gibi hisseder, bedenine fazla yüklendiği için kalbi neredeyse duracak gibidir ve tehlikede olduğunu da farkındadır. Büyük bir çaba sarf ettiği bu mücadelede yapabileceği çok fazla şeyi kalmayan Fred Issler bu kâbustan kurtulmak için ölümü makul bir çözüm yolu olarak görür ve intihar etmeyi düşünür ama intihardan önce örümcekler tarafından öldürülebileceği de aklından çıkmaz. Fred Issler'in deneyimlediği bu olay onun dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon ve sanallaşan durumların etkisini arada herhangi bir aracı olmadan birebir deneyimlediğini gösterir. Bu bağlamda Fred Issler'in bedeninde örümceklere ait somut kızarıklıklara, yara izlerine ve kana rastlamak mümkündür. Böyle bir durum da bu tür simülasyon ve sanallaşan durumların gerçekliğe yakın etki derecesini gösterir.

Paech'e (1994: 174-175) göre video kurulumunun mekânı sinema ve elektronik imge arasındaki aktarımdan kaynaklanır. Bireyin katılımcı olarak içerisinde bulunduğu mekânın karşısında bulunan duvarlar büyük aynalardan oluşur ve bu aynaların önünde monitör ve video kamera karşı karşıya durur. Bu şekilde ortaya çıkan güncel ayna imgesi geri besleme döngüsü gibi sonsuza kadar çoğalır. Burada monitör imgesi kaydedilir ya da hayal edilir ama video oynatıcısına kaydedilen imge ilk olarak üç saniye gecikmeyle yayımlanır.

Video kurulumuyla oluşturulan mekân içerisinde bulunan Fred Issler normal boyutlarından daha büyük örümceklerin oturma odasında bulunan televizyon ekranından dışarıya birer birer fırladığını ve kendisine zarar vermeye başladığını görmesi üzerine video oynatıcısını kapatmaya çalışır ama bunu başaramaz. Kapatmaya çalışmasının amacı ise içerisinde bulunduğu medyal gerçeklikten aslında romanın ilerleyen bölümlerinde dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon ve sanallaşan durumlar olarak

açıklanan gerçeklikten ve bu tür gerçekliğin neden olduğu histerik durumdan kurtulmaktır. Ama aynanın içerisindeki ayna görüntüsüyle yansıtılan hareketler video kurulumu mekânında herhangi bir arıza olmadığı sürece Paech'in de yukarıda belirttiği gibi her üç saniyede bir tekrardan çalışmaya başladığı için burada aslında sonlandırılmayan ya da son noktaya erişemeyen bir olay akışından söz edilebilir.

“[...] Er geriet fast in Panik und schaltete den Recorder aus. Er sah, wie die grüne LED-Anzeige erlosch, hörte das Klicken, als das Band wieder in die Kasette zurückschnappte und sich die Klappe davor schloß, und beinahe in der gleichen Sekunde klickte und klickerte es erneut, und er konnte hören, wie sich das Band wieder einfädelt und weiterlief“ (Hohlbein, 2014b: 13).

Video kurulumuyla oluşturulan bir mekân içerisinde bulunan Fred Issler'in de izlediği filmde örümceklerin televizyonun patlayan monitörlerinden birer birer çıkmaya devam etmesi aslında burada ayna içerisindeki ayna imgesi gibi sonsuza kadar devam eden bir durumu işaret eder. Aynı şekilde örümceklerin oturma odası, ev, apartman ve en sonunda da dışarıdaki caddenin tamamını kaplayacak sayıda olması da ayna içerisindeki ayna mekânı gibi sonsuza kadar devam eden bir mekân imgesini işaret eder. Fred Issler'in arkadaşlarının onu öldüresiye ısırarak örümcekleri bedeninden çıplak elleriyle topladığını ve ayrıca izlediği filmin jeneriğinde kendi adını görmesi de onun video kurulumu ile oluşturulan bir mekânda hem oyuncu hem de izleyici olarak bulunduğunu işaret eder. Bu durumda örümcekleri izlediği filmin başrol oyuncusu olarak gören Fred Issler'in kendisi de aslında video kurulumunun mekânında oyuncu olarak izleyiciye dönüşür. Oyuncunun kendisini ayna içerisindeki ayna görüntüsünde görmesi izleyiciye, izleyicinin de kendisini ayna içerisindeki ayna görüntüsünde görmesi oyuncuya işaret eder. Burada net bir şekilde oyuncu izleyici ayrımının yapılmadığı göz önüne getirildiğinde fiziksel dünyadaki imgenin ve aynanın içerisindeki aynaya ait görüntünün imgesinin birbiri içerisinde eridiği ortaya çıkar. Burada asıl amaç izleyici ve oyuncu arasındaki geleneksel belirgin mesafeyi sifira indirmektir. Bu mesafenin ortadan kaldırılması paralel iki dünya birleşiminde eş zamanlı olarak hem oyuncu hem de izleyici olan birey bu durumu yaşamaktan her ne kadar zevk alsın da aslında ona karşı bir antipati de geliştirmekten kendisini alıkoymaz. Çünkü yaşadığı olayın kendi eylemlerinden kaynaklandığının farkına varan birey büyük bir hayal kırıklığına uğrar özellikle de büyük bir sempati ile içerisinde bulunduğu o farklı dünyadan ayrılıp fiziksel dünyanın içerisinde kendisini bulduğunda bunu hisseder. Fred Issler hem korkunç olanı deneyimlemekten korkar hem de bu korkunç olayın fiziksel dünyada devam etmeyeceği ihtimali üzerinde düşünerek üzülür.

“[...] “OFF”-Schalter der Fernbedienung gesenkt, als er dessen Namen im Vorspann entdeckte. Er mochte Shatner; als alter Trekkie hatte er ihn zu mögen, das war Ehrensache. Aber mit diesem Film hatte der eine Menge von seinem Sympathiebonus verbraucht. [...]“[...] und völlig absurden Wunsch, dem Film weiter zu folgen“ (Hohlbein, 2014b: 6-9).

3.2.4 Yeni Bir Gerçeklik Olarak Medyal Gerçeklik

Fred Issler’in deneyimlediği olay sırasında oldukça fazla korkmasının nedeni video kurulumuyla oluşturulan mekân içerisinde deneyimlediği, aslında dijital ve sanal olgular temelinde oluşturulan simülasyon ve sanallaşan durumlara işaret eden gerçekliğin “yeni” ve “güçlü” olarak nitelendirilmesidir. Çünkü madde ile olan bütün bağlarını kopararak yoluna maddi referans olmadan devam eden bu tür simülasyonun ve sanallaşan durumların maddeye dayanan taklit, kopya, temsil, üretim, yeniden üretim ya da yeniden yapılandırma gibi durumlarla ilişkisi yoktur. Bu durumda sanal gerçeklik yeni bir orijinal üretmeyi hedefler ve sanal gerçekliğin gücü ise fiziksel dünyanın gerçekliğine meydan okuyan bir şekilde gerçekten daha gerçek olduğunu ya da olabileceğini göstermek istemesinden kaynaklanır. Burada aslında “güç” ile kastedilen şey sanal gerçekliğin gelecekteki gerçekliği burada ve şimdiki zaman içerisinde (Alm. Hier und Jetzt) gösterebilmesidir yani geleceği ve olası olanı önceden deneyimlemek hedeflenir. Bu bağlamda fiziksel dünyanın gerçekliğiyle gerçekliğe yakınlık derecesinde sıfır noktasında bağlantı kurulurken, gelecekte gerçekleşmesi muhtemel olan gerçekliğin de önceden gerçekleşmesi sağlanır. “Güç” aynı zamanda sanal gerçekliğin kullanıcısı üzerinde zihinsel ve bedensel olarak hâkimiyet kurmasıyla da açıklanabilir. „Etwas ... war in ihm, vor dem er selbst erschrak. Etwas Neues und Gewalttätiges, das allmählich die Herrschaft über seine Gedanken zu gewinnen schien“ (Hohlbein, 2014b: 10). Virilio’ya (1993: 30, 36) göre de sanal olan mutlak bir güç olarak görülür ve bu güç en yüksek hıza ulaştırılır. Bu gücü ortaya koyan göz kamaştırıcı ışık halkın hissizleşmesine neden olur. Bu nedenle sanal olan kendisine has mutlak gücü içerisinde hipnotik bir şeyler barındırır. Tanrı ile eşdeğerde tutulan sanal olan içerisindeki kullar ise kendilerini felç eden bir hızla büyülenir. Işığın duvara çarpması mutlak olana geçiş ve makine tanrısının ortaya çıkmasına neden olur.

Sanal gerçekliğin deneyimlendiği sırada var olan ve var olmayan arasındaki keskin sınırın ortadan kaldırılması ve bunların birbirine kolayca dönüşebilmesidir. Özellikle de düşünilemeyen, olanaksız olanın yani mümkün olmayanın deneyimlenebilmesi olayı mantığın ortadan kaldırılmasına ve sınırlandırılmış belirli tanımlamalarla

açıklanamayacak bir durumun deneyimlemesine neden olur. Sanal gerçeklik içerisinde görülen herhangi bir şey akıl tarafından anlaşılmayan şeydir. Bütün bunların temelinde yatan neden ise aslında deneyimlenen şeyin herhangi bir tanımlamayla açıklanamayacak kadar “yeni” olmasıdır.

„Der Anblick war so absurd, dass er nicht nur die Grenzen des Vorstellbaren, sondern auch das Unvorstellbare überstieg. Irgend etwas in seinem Gehirn schien auszusetzen, wie eine überforderte mechanische Sicherung, und für einen Moment begriff er mit einer Schärfe, wie ein körperlicher schneidender Schmerz, dass das, was er zu erleben glaubte, einfach nicht sein konnte. Auch ein Alptraum gehorchte einer gewissen inneren Logik, auch wenn sie noch so aberwitzig sein mochte. Dieses Bild hier hatte eindeutig keinerlei Logik mehr“ (Hohlbein, 2014b: 20-21).

3.2.5 İki Farklı Dünyanın Farksız Gerçekliği

Romanın iki farklı dünyanın birbirinden farksız gerçekliği yani fiziksel gerçeklik ve sanal gerçekliğinin birbiri içerisinde eridiğini gösteren bölümünde içeriden dışarıya kubbelenerek patlayan televizyon, kendisini tekrardan kendisiyle temsil ederek hiçliği ya da boşluğu aynı zamanda da arada bulunma durumunda bir aracının olmadığını işaret eden ve maddi referansından uzaklaşan simulakr olarak işlev gören dijital ve sanal imgeyi işaret eder. Fiziksel dünyanın gerçekliğinden farklı olarak deneyimlenen sanal gerçeklik izleyici ve görüntünün birbirine gerçekten zarar verecek ölçüde birbirinin içerisinde eridiği bir yerdir. Bu tür bir gerçeklik içerisinde yoğunlaştırılmış dijital ve sanal imge akışına bağlı olarak birey üzerinde de bedensel ve ruhsal tahribatlar ortaya çıkar. Bu bağlamda çok sık deneyimlenen şey korku, bilinçsizlik, cinnet, yabancılaşma, heyecan ve ölüm arzusudur. Bu duyguları bu kadar yoğun hisseden birey aslında hissettiği bu duyguların da yaşadığı şeyi ne ölçüde açıklayabildiğini sorgular ve bu noktadan ortaya çıkan şey ise belirsizlik olur. Karşı koyamayacağı yoğun bir sesin kulaklarında çınladığını hisseden Fred Issler bu sesle gerçeğin dönüştüğü kâbusu anımsar. “[...], denn plötzlich hörte er ein Geräusch, das ihn abrupt an den Alptraum erinnerte, in den sich die Wirklichkeit verwandelt hatte: [...]“ (Hohlbein, 2014b: 17).

İki farklı dünyanın yani fiziksel ve sanal dünyanın farksız gerçekliği içerisinde bulunan Fred Issler ancak bedensel acı hissettiği ölçüde fiziksel dünyanın gerçekliğine geri döndüğüne inanır ama burada aslında bir çelişki de söz konusudur. Bir tarafta fiziksel dünyanın gerçekliği Fred Issler’in gerçek acıyı hissettiği sürece varlığını kanıtlarken, diğer tarafta sanal gerçeklik de Fred Issler’in acıyı bedensel olarak hissettiği sürece gerçek olur. Bu durum yukarıda da belirtildiği gibi iki farklı gerçeklik arasında sınır olmadığını aksine bunların birbiri içerisinde eridiğini işaret etmesinin yanı sıra aslında iki

farklı dünyanın farksız gerçekliğini de işaret eder. Bu durum daha yakın bir mercekten incelendiğinde Fred Issler’in bedensel olarak acı hissetmesi onun sadece fiziksel dünyanın gerçekliğini deneyimlediğini göstermez, aynı zamanda sanal gerçekliği deneyimlemiş olmasının da bir kanıtı olabilir. “[...] Ein scharfer Schmerz schoß durch sein Bein und ließ ihn aufstöhnen, riß ihn aber auch für einen kostbaren Moment zurück in die Wirklichkeit. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 21).

3.2.6 Değişebilen ve Dönüşebilen Medyal Gerçeklik

Fred Issler burada gerçeğin dönüştüğü kâbus ifadesiyle deneyimlediği olayın ne olduğunu ilk olarak tanımlamaya çalışır. Burada fiziksel dünya gerçekliği, sanal gerçeklik tarafından dönüşüm geçirir çünkü sanal gerçeklik hem dönüşebilen hem de değişebilen bir gerçekliktir. Sanal gerçeklik içerisinde aynı zamanda olasılığın ve olanaksızlığın, düşünülebilenin ve düşünilemeyenin de bir arada deneyimlenmesi yani mümkün olan şeyin yanı sıra mümkün olmayanın da deneyimlenmesi söz konusudur. Bu durumda yaşadığı olayın etkisiyle giderek güçten düşmeye başlayan Fred Issler de yavaş yavaş cam vitrine doğru kayar. Burada Fred Issler’in cam vitrine doğru kayması onun piksellerden oluşan ışıklı ekranlarla donatılan mekânın bu tarafında değil de diğer tarafında yani düşünilemeyen tarafında olduğunu gösterir. Fred Issler her ne kadar yaşadığı olaya karşı koymaya çalışsa da onun için düşünülebilenin sınırlarına yani fiziksel dünyanın gerçekliğine ulaşana kadar karşı bir müdahalede bulunmak mümkün değildir. Hâkimiyeti elinde bulunduran sanal gerçekliği deneyimleyen Fred Issler henüz tam olarak açıklayamadığı sanal gerçeklik içerisinde sanal gerçekliğe karşı koyabilecek güce sahip değildir ve bu nedenle ona fiziksel dünya içerisinde karşı koyabileceğini düşünür ama bu da oldukça yanıltıcı bir düşüncedir. Çünkü fiziksel dünyaya ait bir gerçeklikle, sanal gerçeklik yok edilemez. Bu bağlamda sanal gerçeklik yok edilmesi mümkün olmayan bir gerçekliktir. “[...] bis er die Grenzen des Vorstellbaren erreichte und machte auch davor nicht halt. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 26).

Bu durumu destekleyen düşüncelere değinen Virilio’ya (1993: 17-44) göre de dünya bugün güncelden daha çok sanal olarak ele alındığı için sıfır zamandan bahsedilir. Sanal ve güncel bir hız olduğu gibi sanal ve güncel bir zaman da vardır. Sanal zaman, ilk patlamanın patlamasından kaynaklanan sıfır zamandır. Bugün sanal, güncel ile ölçülür. Buna benzer bir durum anlatım biçimleri için de geçerlidir. Güncel imge gerçek zamandaki sanal imgeden yavaş yavaş çözülür. Hız giderek daha fazla önem kazandığı

için aksiyondan kaynaklanan şeyle ilgilenilir. Bu boyut ise bireyin anlayamayacağı kadar yenidir. Bireyin elinde her zaman güncel olana karşı savunma imkânı olmasına rağmen sanal olana karşı savunma imkânı yoktur. Burada gerçekleşen bir kaza sanal hıza ve görünmeyen olayların hızına bağlıdır. Bu kaza birden gerçekleşir ve felaket patlak verir.

3.2.7 Biçimsiz, Dinamik ve Yanlış Gerçeklik

Fred Issler biçimsiz hareket eden bir şeylerin altında bir şeylerin hareket ettiğini görür ama bütün bunlar ona yanlış bir şey gibi görünür ve bunu romanda şu şekilde ifade eder:

„Sie war zu einem bläulichroten, unförmigen Klumpen angeschwollen, einem formlosen pulsierenden Etwas, unter dessen Oberfläche sich etwas zu bewegen schien und das nicht mehr aussah wie eine Hand, sondern wie etwas...Falsches. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 25-26).

Burada öncelikli olarak işaret edilen şey dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon ve sanallaşan durumların biçimsiz, dinamik ve yanlış tarafıdır. Bu bağlamda dijital ve sanal imge bilginin en gelişmiş biçimi olduğundan bilişimin gelişmesi dolaylı ışığın da gelişmesine yardımcı olur. Sayısal temele dayanan böyle bir ışık gerçekliğin karanlığının içerisine de girebilir ve gerçek görüntüleri belirsiz saydamlık ile destekler. Burada fraktal geometrinin kullanılmasıyla sayısal zoomlama etkileri ortaya çıkar ve bu da sentetik aydınlatmadan başka bir şey değildir. İçerinin gösterilmesi demek imge biçiminin en içindeki birleşenlerin gösterilmesi anlamına gelir. Bu durumda biçime sahip olmayan bir biçimden ve imgeye sahip olmayan bir imgeden bahsedilebilir. Burada aynı zamanda boşluğun dinamiğinin ögesi de ortaya çıkar. Yanlış ise sanal gerçeklikle iki farklı şekilde ilişkilendirilebilir. Sanal gerçeklik bir taraftan yanlış ve doğrunun birbirinden ayırt edilemediği bir ortam sunar. Bu durumda sanal gerçeklik ne doğru ne de yanlış bir gerçeklik olur aksine bu iki ögenin karışımından ortaya çıkan bir gerçeklik olur. Diğer taraftan da sanal gerçeklik yanlış gerçeklik olarak bilinir. Bu bağlamda sanal gerçeklik birey için özgürlüğe giden bir yoldur. Birey sanal gerçeklik içerisinde yanlış bir şey bulduğu anda fiziksel dünyanın gerçekliğini olduğundan daha fazla yaşamaya değer görür. Bu noktada sanal gerçeklik mutlak yeni ve devrimsel olan bir şeyin bireye yanlış olduğunu düşündürür. Bu taraftan bakıldığında sanal gerçeklik dışarıdan algılayan için yanlış gerçeklik olarak görülebilir ama sanal gerçeklik özünde sadece yanlış ve sadece doğru bir gerçeklik değildir. Sanal gerçeklik ile ilgili bu iki durumun ortaya çıkmasının nedeni maddi temele dayanan bir gerçeklikten söz edilememesi ve işaret edilen maddi bir orijinalin olmamasıdır. Var olmayandan bir şey üretmeye çalışmak sanal gerçekliğin asıl görevlerindedir. Sanal gerçeklik içerisinde varlığın ve yokluğun birbiri içerisinde

erimesiyle ortaya çıkan hiçlikten elde edilen şeyler vardır. Bu şeyler ise fiziksel dünyada somut olarak bulunmaz. Örneğin sanal gerçeklik içerisinde yanlış gerçek top geri atılmaz aksine gerçek sanal top geri atılır ama bu nesnelere gerçek anlamda gerçek değildir. Sanal gerçeklik içerisinde geri atılan top ve dokunulan sandalye sanal dünyanın dışında başka bir yerde bulunmaz. Aynı zamanda bunlar kendilerinin deneyimlenmesine izin veren teknolojiden de bağımsız değildir.

3.2.8 Ağ Temelinde Yaygınlaşan Video Tüketiminde Sansasyonel Etki Derecesi

Video kurulumuyla oluşturulan mekânda ele alınan ağ kırsal alana yerel kablolarla kurulan ağ olarak açıklanır. Bu kablo etrafta düzenli olarak gezdirilerek bireyin daha fazla haz alması amaçlanır çünkü böyle bir gezinti birey için oldukça cezbedicidir. Elektronik imgede ise asıl olan yani orijinal kopya, gösterilenin gerçeklik ve kopya ilişkisinden uzaklaşır. İmge alanının ve perspektife bağlı düzenlemenin sınırlandırılmasından imgenin çözülmesine doğru giden bir seyir izlenir. Bu çözülme, çerçeve içerisinde tutulan boş yer olarak görülür. Olayın bu boş yerde gerçekleşmesinin yanı sıra orijinal de referanstan bağımsız olarak ortaya çıkar. Bu şekilde oluşturulan elektronik imge, biçimsel radikalliğin görünenin sınırlarına dâhil olduğunu gösterir ve sonuç olarak da imgenin sona erdiği bildirilir. Elektronik ışık seli ele alındığında ise bireyin medyanın ışık fenomeninden haz alma derecesi oldukça fazla olur. Cam gibi parlayan video oynatıcısı küp biçiminde işlevsel bir estetiğe sahiptir ve video oynatıcısı açıldığında böyle bir estetik açıkça görülür. Eş zamanlı açılan birkaç monitör bireyin etrafında ses çıkarmadan durur. Birey monitörlerin ışık oyunlarına göz ucuyla ya da bölünmüş mekân aracılığıyla katılır. Mavi ışık saçan pencere fenomeni caddeye karanlık çöktükten sonra bireyi büyülemeye başlar. Senaryoda ortaya çıkan pencere düzeni alıcının hareketsizliğini talep eder. Alıcı imge çerçevesi içerisinde saklandığı ve evde bulunduğu sırada uzağı izler. Burada sadece renkli ışığın hareketliliğinden haz alan birey caddede bulunan pencerelerin yanından geçer ve hareketin içerisine yerleştirilir (Taraba, 1994: 234-237).

Taraba'nın ifade ettiği gibi video kurulumuyla oluşturulan bir mekânda bulunan Fred Issler dairesinin bulunduğu apartmandan dışarıya çıkıp caddede arabasıyla gezmeye başladığında ağ ören örümceklerin de arkasından gelmeye başladığını görür. Ağ, saniyeler içerisinde yoğun ve anlaşılmaz bir şekilde caddenin her tarafını sarar. Fred Issler deneyimlediği bu olayı kafasında bilinçsizce dolaşan bir şeye ve saniyeler içerisinde hızlı

bir şekilde gösterime sunulan yayına benzetir. Bu olay Fred Issler'e parlak hiçlikten oluşan narin ve ince bir örnek olarak görünür.

“Als er herumfuhr, sah er auch hinter sich Spinnen. Quer über die Straße spannten sich bereits die ersten Fäden; in, Moment noch dünne, filigrane Muster aus glitzernden Nichts, die sich aber wie in einer Zeitrafferaufnahme binnen Sekunden vor seinen Augen zu symmetrischen, dichten Netzen zusammenfügten. [...] Der Boden war lebendig geworden. Tausende von Spinnen quollen aus Gullys und Kanaldeckeln, fiele wie schwarzer Regen von den Ästen der Alleebäume, von Fensterbrettern und Dachrinnen, krabbelten aus Briefkastenschlitzten und Blumenbeeten, krochen über Mauern, Fensterbänke und Autos. [...] “ (Hohlbein, 2014b: 22-23).

Fred Issler'in deneyimlediği bu olay kesitinde öncelikle her yeri saran örümcek ağı, metaforik olarak yerel medya ağını işaret eder. Bu bağlamda Fred Issler romanda ağa sarılı şehir imgesini üç farklı şekilde ifade eder. Birincisinde ağa sarılı bir şehir içerisinde gezen ve örümcekler tarafından kovalanan Fred Issler'e rastlanır. İkincisinde ise Fred Issler televizyon ekranında ağa sarılı şehir imgesini izler. Fred Issler bu iki durumu da birbirinin aynısı olarak ele alır ve ikisi arasında da ayrım yapamaz. Üçüncü durumda ise örümcekler, ağ ile sarılı şehrin kaydedilmesiyle değil de rejisörün hoşuna giden özel bir espri ile ilişkilendirilerek aslında her zaman yeniyi üretmeyi arzulayan video medyasının sansasyonel tarafı işaret edilir. Sansasyonel olay bağlamında gösterime sunulan video filmi içerisinde korkunç, olağandışı, iğrenç, panik yaratan, heyecan uyandıran vb. durumlar bulunmasına rağmen her zaman ilgi uyandırıcı olur. Fred Issler de aslında örümceklerle yaşadığı olay sırasında kendisinin sansasyonel olarak gösterildiği video filmi içerisinde kendisini izlemekten büyük bir haz alır ve video filmi ile ilgilenmeye devam eder.

“Trotz allem weckte das Bild sein Interesse. Die Spinne gehörte nicht zur Aufnahme der eingewobenen Stadt, sondern war offensichtlich ein besonderer Gag, den sich Regisseur hatte einfallen lassen, um den Zuschauern noch einen letzten Schrecken einzujagen, [...]” (Hohlbein, 2014b: 12).

Sansasyonel olayların önemli bir rol oynadığı video filmlerine bağlı olarak video tüketimi de önemli bir gelişme olarak ortaya çıkar. Rejisör de fiziksel dünyanın gerçekliğiyle bire bir aynı etkiyi veren ve üç boyutlu ekranlarla film içerisindeymiş gibi mükemmel görüntü kalitesi sunan video simülasyonu üreterek Fred Issler'in bire bir deneyimlediği sansasyonel olay ile izleyiciyi kendisine bağlamak ve korkutmak ister. Bununla da video tüketiminin %90'ının karşılanması amaçlanır. Burada video medyasının korkutma derecesi kendisinden önceki diğer medyalarla karşılaştırıldığında oldukça fazladır. Televizyonun önüne huzursuzca çömelen Fred Issler de örümceği daha yakından izler ve görüntünün bu kadar iyi olabileceğine inanamaz. Bu durumda üzerinde durulması

gereken asıl konu görüntünün mükemmel derecede iyi olmasıdır. Fiziksel dünyanın gerçekliğine sıfır noktada yakınlığıyla bilinen sanal gerçeklik mükemmel görüntü sunan en yeni tekniği kullanmayı tercih eder çünkü tüketim toplumu (Alm. Konsumgesellschaft) içerisinde önemli bir gelişme olarak görülen video medyası paylaşmak ve ilgilenmek/beğenmek gibi eylemlerin temelinde gelişme gösterir. “Ein wenig beunruhigt ließ sich Fred vor dem Fernseher in die Hocke sinken und besah sich die Spinne genauer. Vielleicht war diese Idee wirklich nicht so gut. Es war kein Film” (Hohlbein, 2014b: 13).

Ağın, elektronik imge ve ışığın hüküm sürdüğü video kurulumuyla oluşturulan mekânda bulunan Fred Issler de ağ aracılığıyla elektronik olarak üretilen imge ve ışık seliyle büyülenir. Bunun üzerine Fred Issler içerisinde henüz adını koyamadığı herhangi bir şeyin giderek daha da kuvvetlendiğini ve onu hareketsiz bıraktığını ifade eder. Burada herhangi bir şey ifadesiyle video medyası tarafından üretilen gerçekliğin bilinmezliği ve belirsizliği kastedilir ve bu durum romanda aşağıdaki gibi anlatılır:

“Ein Wort, dachte er. Ein einziges Wort, vielleicht nur ein Schritt auf sie zu, eine sanfte Berührung am Arm, und vielleicht würde alles gut werden. Aber er hatte nicht dazu. Er wollte es, aber irgend etwas in ihm war einfach stärker und zwang ihn, reglos stehenzubleiben und ihr zusehen, bis sie ihren Koffer fertig gepackt hatte und sich anzuziehen begann” (Hohlbein, 2014b: 10).

Artık film ile ilgilenmeme kararı alan Fred Issler imgeleri görür ama sahneye gönülsüzce yerleştirilen komikliği kaydetmez ve dikkate almaz. Sürüklenerek pencereye doğru giden Fred Issler perdeyi kenara doğru sıyrır ve dışarıyı izler ama dışarıdaki caddeyi gerçekten göremez ve kafası karışmaya başlar. Fred Issler’in pencereden baktığı gerçekliği görememesi, onun fiziksel dünyanın gerçekliğinin içerisinde bulunmadığını işaret eder çünkü Fred Issler etrafı ekranlarla çevrelenmiş yani video kurulumuyla oluşturulmuş bir mekân içerisinde bulunur. Bu ekranların ötesi ise sonsuz bir karanlıktan başka bir şey göstermez. Fred Issler’in kafasının karışmasına neden olan şey ise fiziksel dünyanın gerçekliği ve video medyası tarafından üretilen gerçeklik arasında ayırım yapabilecek bir sınırın yokluğundan kaynaklanır. “[...] Er sah die Bilder, aber er registrierte nicht einmal mehr die freiwillige Komik, die der Szene innewohnte. [...] Aber er sah auch die Straße dort draußen nicht wirklich. Hinter seiner Stirn tobte ein Chaos. [...]” (Hohlbein, 2014b: 10).

Fred Issler pencerenin kenarında ne kadar süre oturduğunun farkında değildir. Dışarıdaki karanlığı gerçekten görmeden pencereden dışarıya bakar. Soluk bir şekilde pencereye yansıyan yüzü pencere camında çarpıtılmış bir şekilde görünür ama Fred Issler bunu tam

olarak algılayamaz. Fred Issler'in içerisinde dışarıdakinden daha derin bir karanlık vardır. Sabahın hayaletleri ölümlerin solmuş kafa maskelerinden daha korkutucudur ve bu maske pencerenin camına yansır. Televizyon hala çalışır ama film sonlanmıştır. Burada Amerika'nın küçük bir şehrinin kayıt altına alınması söz konusudur. Bu şehir beyaz örümcek ağları tarafından sarılmıştır. Bu arada jenerik kararmaya devam eder ve buna tamamen uygunsuz bir ülke müziği eşlik eder. Aynı zamanda sessiz bir gıcırdama sesi de duyulur. Video oynatıcısı içerisindeki banttan çıkan bu ses tuhaf karşılanabilecek şekilde düzensizdir ve monoton değildir. Fred Issler burada kendisini gizemli bir metni vurgulayarak okumaya çalışmış gibi hisseder. Bütün bu sesleri oldukça belirgin duyan Fred Issler duyularının tamamının tuhaf yeni bir kesinlikle çalıştığını hisseder. Bu seslere rağmen oturma odası içerisinde gizemli bir sessizlik yayılmaya başlar. Bu durumda parçalanmış gibi görünen evren birçok farklı sürüm içerisinde yan yana ve eş zamanlı olarak var olmaya başlar. Bu olay, ötekinin gerçekliği bir şey elde etmeden gerçekleşir yani buradan kaynaklanan bütün bu sesler bir hiçliği elde eder.

3.2.9 Eş Zamanlılık Temelinde Deneyimlenen Gerçeklik

Fred Issler fiziksel dünyanın gerçekliği içerisinde bulunur ama video medyası tarafından üretilen gerçekliğe göre kurulmuş paralel dünyayı da eş zamanlı olarak deneyimler. Fiziksel dünyadaki "dışarı" olgusunu deneyimlemek için pencereden dışarı bakar ama artık pencere de dışarıyı gösterme işlevinden yoksundur çünkü pencerenin göstermediği diğer taraf sonsuz ve derin bir karanlığın hüküm sürdüğü yerdir. Bu noktada Fred Issler sözü edilen farklı dünyaların farksız gerçekliği içerisinde hangi tarafta olduğunu bilemez. Burada farklı iki dünyanın farksız gerçekliği söz konusu olduğu için gerçek ve gerçek olmayan gibi geleneksel bir ayırım yapmak mümkün değildir. Aralarında ayırım yapılamayan ve içerisinde de eş zamanlı olarak var olunabilen birbirine paralel iki dünya içerisinde bulunan Fred Issler'in zamanı belirleme yetisi de elinden alınır. Böylece Fred Issler her şeyi eş zamanlılık temelinde deneyimlemeye başlar. Fred Issler'in zaman algısının zayıflaması ne zaman hangi dünyanın içerisinde bulunduğu farkına varamamasından kaynaklanır.

Video kurulumuyla oluşturulan mekân içerisinde ayna içerisindeki ayna ile algılanan eş zamanlılık hem izleyicinin bedeninin varlığı hem de monitör imgesinin varlığı olarak geçerli olur. Bu durumda monitör imgesi geçmiş şimdiki zamanı temsil eder. Aynanın eş zamanlı olarak yansıttığı jest ve mimikler monitör imgesi içerisinde üç saniye sonra geri

gelir ve bir kez daha yayınlanmaya başlar. Oyuncu imge içerisinde kendi kendisini bağımsızlaştıran şey olarak olayın izleyicisine dönüşür. Oyuncu olarak da görev yapan izleyici burada geçmiş şimdiki zaman yani geçmiş zaman video imgesi içerisinde şimdiki zaman ile birlikte var olur. Ayna imgesi içerisinde yansıtılan oyuncu olarak izleyici monitör imgesi içerisinde geçmişini izlemeye başlar ve geçmişi ayna imgesi içerisinde yansıtılan şimdiki zamanın bir parçası olur. Oyuncu izleyici olarak video kurulumunun mekânı içerisindeki her şeyi aynı olarak ele alır. Oyuncu olarak izleyici geçmişin gelecekteki imgesi ve zamansal mekânın parçalanmış temsiline ait bilgilerin ara mekânında kendisine has bir izleyici olur (Paech, 1994: 174-175).

Fred Issler içerisinde bulunduğu sanal gerçekliği hızlı bir şekilde deneyimlerken, düşüncelerini derin bir korku kaplar ve bedeninin içerisinde yayılan bu korkudan ve yaşadığı panikten dolayı kendisini felce uğramış gibi hisseder. Sanal gerçekliği korkarak ve paniğe kapılarak keşfeden Fred Issler'in fiziksel ve zihinsel gücü de onu bu hareketsizlikten kurtaramaz. Fred Issler kendisine yabancı gelen bu durumu ne kabullenebilir ne de yenebilir. Hissettiği panik ortaya çıkmadan önce bunu dizginleyecek güce sahip olmasına ve bütün dikkatini buna vermesine rağmen yine de uyanık kalmayı başaramaz. Zamanın geçtiğinin de farkında olmasına rağmen içerisindeki görünmez saat sekteye uğradığı için zamanı algılamada güçlük çeker. Sanal gerçeklik içerisinde bulunan Fred Issler'in bir şeylere karşı koyduğu gücü, bir şeylere odaklanmasını sağlayan dikkati ve zaman algısı elinden alınır. Burada sanal gerçekliğin birey üzerindeki manipülatif etkisi ortaya çıkar. Sanal gerçeklik içerisinde eş zamanlılık temelinde zaman algısı çözüme uğrar. Bu nedenle hiçbir şekilde zamana dayalı bir son oluşturulmaz aksine bu durumda sanal sonsuz zamandan bahsedilebilir. "Zeit verging. Er wusste nicht, wieviel es war – eine Stunde, eine Minute, ein Tag. Die unsichtbare Uhr in seinem Innern war ins Stolpern geraten" (Hohlbein, 2014b: 70). Virilio'ya (1999: 12) göre zaman ve mekân aralığının yanı sıra ışık aralığından da söz edilebilir. Bunlar da son zaman kavramının oluşumunu etkiler. Bu zaman kavramı geleneksel kronolojik zaman kavramından türetilmez aksine olayların süresinin ışıklandırma zamanından ışık hızıyla türetilir. Zaman ek bir belirsizliği açıklar. Zaman, belirtileri her geçen gün biraz daha yok eder ve sonuç olarak gerçek olayı saklar. Daha sonra hız zamanın ışığı olur. Tek bir ışık ve süre ışığın mutlak hızının desteği olmadan incelenemez ve bu ışık zamanın algısını değiştirir.

3.2.10 Karmaşık ve Düzensiz Deneyimlenen Gerçeklik

Video medyası tarafından üretilen gerçeklik içerisinde herhangi bir şey düzensizdir. Video medyası sinema filmi gibi diğer medyalarla karşılaştırıldığında fiziksel dünyayla sıfır noktasında ilişki kurar. Bu durum da iki farklı dünyanın birbiri içerisinde erimesi anlamına gelir. Sonuç olarak video medyası, sinema filminin kendisine ait olan anlatıcı yapı, senaryo, oyuncu ve izleyici arasındaki net ayrım gibi çoğu belirleyici özelliklerden de uzaklaşır. Bu durumda karmaşıklık ve düzensizlik de video medyasının belirleyici bir özelliği olarak ortaya çıkar. Bu karmaşıklık ve düzensizlik içerisinde de tekdüzelikten söz edilemez çünkü burada her zaman her şeyin ilk olarak üretilmesi yani yeninin arzulanması söz konusudur. Fred Issler'in deneyimlediği video medyası tarafından üretilen gerçekliğin dünyası bir metin gibi okunabilir ve yazılabilir. Bu gerçekliğin bilinmeyen ve gizemli dünyası insana ait bütün duyuların çalışmasına neden olur ama bu konuda duyuların elde ettiği şey genellikle bir hiçlik olur.

“[...] Er zertrat so viele von Ihnen, wie er konnte, ohne allzusehr von seinem direkten Weg abzuweichen und langsamer zu werden. Einen Moment lang hatte er die Orientierung verloren, aber die Furcht, sich verirrt zu haben, entsprang nur seiner Panik. Er wusste noch, wo er war“ (Hohlbein, 2014b: 23).

3.2.11 Merkez Yoksunluğuna Bağlı Yön Kaybıyla Deneyimlenen Gerçeklik Etkisi

Birbirine paralel iki farklı dünyanın birbirinden farksız gerçekliğinin ortaya çıkmasının sonucu olarak Fred Issler ayırt edilemezlik ve belirsizlik nedeniyle paniğe kapılır. Paniğe kapılan Fred Issler ise yanılığa düşme ve buna bağlı olarak da yönünü kaybetme korkusuyla yüzleşir. Video medyası tarafından üretilen gerçeklik içerisinde başı ve sonu belli olan bir olay akışından değil de olay kesitlerinden söz edilebilir. Parçalanmış bu kesitler arasında da yön bulmak kolay değildir ve bu durumda Fred Issler yönünü belirleyememekten korkar. Burada Fred Issler'in zamansal ve mekânsal yön bulamaması söz konusudur çünkü gerçek ortam yapısökümüne uğrar. Bu bağlamda yukarı ve aşağı eşdeğerde görülür.

“[...] Er war im Licht, aber noch nicht weit genug aus der Gasse heraus, um wirklich in Sicherheit zu sein, falls es so etwas wie Sicherheit jetzt überhaupt noch gab. Er sah zurück. Die Spinnen hatten haltgemacht; vielleicht waren sie auch einfach nur langsamer, als er in seiner Panik bisher geglaubt hatte. Auf jeden Fall sah er sie nicht. Aber hinter der finsternen Einmündung der Seitenstraße lauerte eine zweite, tiefere Dunkelheit, und er konnte die Blicke Tausender tückisch glitzernder Augen wie die Berührung ekliger eisiger Finger spüren” (Hohlbein, 2014b: 23).

Fred Issler için güven de sorun olmaya başladığı için yürüdüğü caddelerde ışığı takip etmesine ve merkezi bulmasına rağmen kendisini güvende hissedemez. Burada merkez

ve ışık güven duygusunun temeli olarak görülebilir ve bu durumda Fred Issler her ne kadar ışığı ve merkezi bulduğunu düşünse de bunlar onun için bir yanılgıdan başka bir şey değildir. Bulduğunu düşündüğü şey aslında başka şeylerin yeni başlangıçlarıdır ve bu nedenle bir yanılgıdır. Bu yanılgıya ve güvensizliğe neden olan şey ise video medyası tarafından üretilen gerçekliğin dinamik bir zeminde ortaya çıkmasıdır.

Fred Issler arkasından gelen örümcekleri artık görmemesine rağmen hızlı bir şekilde koşarak ışığa, merkeze ve insanlara ulaşmayı hedefler ve bu konuda da oldukça ısrarlıdır. Ama her şeye rağmen kendisini ara sokakların derin karanlığında bulur. Burada “ara sokak” ile kastedilen şey belirli bir güzergâhtan devam eden belirli bir yönün bulunmadığını ve başı ve sonu olan belirli bir olay akışının olmadığını işaret eder. Ara sokaklarda hüküm süren derin karanlık ise bitmemişliği ve sonsuzluğu işaret eder.

Fred Issler bütün bu yan etkiler arasında hedefini gerçekleştirmek isterken parlayan gözlerin bakışını kendi üzerinde hisseder ve kendisini içerisinde insan olmayan bir sinema olarak düşünür. Parlayan gözler Fred Issler’in etrafını saran piksellerden oluşan ışıklı ekranlardır. İçerisinde insan olmayan bir sinemayla kastedilen şey ise post-insan çağının bir yansıması olarak görülebilir. Bu bağlamda fiziksel dünyanın hâkim gerçekliği içerisinde yaşayan birey gerçekliğin, mekânın, zamanın, bedeninin ve kimliğinin sanallaştığı dünyada maddeyi temel almayan grafiğe dayanan temsilden başka bir şey olamaz yani bir bütün olan insandan bahsedilemez. Aynı zamanda Fred Issler’in etrafı film afişlerinin ışıklı cam vitrinleriyle çevrilidir ama hala karanlıkta örümceklerin arasında bulunur. Burada ışıklandırılmış bir karanlık olarak açıklanabilecek çelişkili bir durum, yani karşıtlıkların birbiri içerisinde erimesi söz konusudur. Fred Issler bu noktada deneyimlediği gerçekliği yavaş yavaş açıklayabilecek duruma gelir. Bu gerçeklik bir bağlantı noktasından kaynaklanmayan yani merkezi olmayan parçalanmış bir gerçekliktir. Paralel dünyanın birbirine karışmış gerçekliğinin farksızlığı da romanda ikiyüzlü bir oyun olarak açıklanır ve Fred Issler kendisini bu oyunun kurbanı olarak görür. Burada en başta bedenin içten parçalandığından bahsederek insan, beden ve cinsiyet temelinde ortaya çıkan bir çözülmeye bağlı olan post-insan çağının işareti verilir.

“Dieser Gedanke kam ihm plötzlich absurd vor. Vielleicht, weil er so logisch war, inmitten einer Realität, die so gründlich aus den Fugen geraten war wie ein Ameisenbau, über den eine Elefantenherde hinwegtrampelte. Er lachte schrill und fast hysterisch, sank gegen eine Glasvitrine und begann qualvoll zu husten. In dem Schleim, den er ausspie, war Blut. Vielleicht löste er sich bereits innerlich auf. Die Wirkung des Giftes war vielleicht heimtückischer, als er geglaubt hatte; ein perfider Streich, der dem Opfer Sicherheit vorgaukelte, während sich sein Fleisch bereits von innen heraus zu zersetzen begann“ (Hohlbein, 2014b: 25-26).

3.2.12 Yaşam ve Ölümün Rol Değiştirmesiyle Deneyimlenen Gerçeklik

Deneyimlediği birinci olayın etkisi altında bulunan Fred Issler bir yandan ölüp ölmediğinin farkında değildir ancak diğer yandan da ölüme hiç olmadığı kadar yakın olduğunu hisseder. Ona göre ölüm belki de geri dönüşün mümkün olmadığı noktayı aşmadan gelecektir. Ölüm, ışığın hızlı bir şekilde sona doğru yolculuk yaptığı tünele benzetilir. Fred Issler aynı zamanda kendi bedeninden çözüldüğünü hisseder. Güzel olmadığını düşündüğü bu durum onun için mutluluğun ve büyük barışın hiçliğidir. Kalın örtüyle örtülü dar ve siyah bir boru olan tünelin içerisinde yapışkan ağlar gerilidir. Fred Issler'in içerisinde bir şeyler dayanılmaz bir şiddetle geçer ve ışığı büyük bir kuvvetle sürükler. Bu ışık Fred Issler'e çözüm getirmez aksine onu acı ve korkunun olduğu bir dünyanın içerisine sokar. Fred Issler ölümün genel geçer bir olay olduğunu, daha iyi başka bir dünyanın içerisine girilmediğini ve burada mekânsız siyah bir uçurumdan başka hiçbir şeyin olmadığını söyler. Karanlık çözülene kadar bu uçurumun içerisine düşmeye devam edildiğinden bahseder. Ölümle ilgili söylenen şey ona göre hem doğru hem de yalan olur, insan var olduğu şeye yani hiçliğe tekrardan dönüşecektir ve bundan sonra bir şeylerin olması gerektiği ise yalandır.

“Ob er tot gewesen war, wusste er nicht. Vielleicht. Zumindest aber dem Tod so nahe wie nie zuvor und so nahe, wie man ihm nur sein konnte, ohne den Punkt zu überschreiten, an dem eine Umkehr nicht mehr möglich war. [...] das Tunnelerlebnis, die rasende Fahrt auf das Licht an seinem Ende zu und das Herauslösen aus dem eigenen Körper, und seine erste wirklich klare Erinnerung nach dem Erwachen war die, zwei dieser drei Empfindungen ebenfalls gehabt zu haben. Da war der Tunnel gewesen und auch das Licht. Aber es war nicht schön gewesen. Nichts von dem Hochgefühl, das einen überkommen sollte, nichts von dein großen Frieden. Der Tunnel war ein schwarzes, enges Rohr voll von drahtigem Fell gewesen, in dem sich klebrige Netze spannten, und etwas hatte ihn mit brutaler Gewalt hindurch und auf ein Licht zu gezerrt, das keine Erlösung brachte, sondern den Sturz zurück in eine Welt, die nur noch Schmerz und Furcht für ihn bereit hatte. [...] Die Erkenntnis war die, dass das Sterben endgültig war. Kein Hinübergleiten in eine andere und womöglich bessere Welt. Er war der Grenze nahe genug gewesen, um zu spüren, dass dahinter nichts war als ein bodenloser, schwarzer Abgrund, in den er stürzen und stürzen und stürzen würde, bis sich sein Geist in dieser allumfassenden Dunkelheit aufgelöst hatte [...]. Was man über das Sterben sagte, das war Lüge und Wahrheit zugleich. Der Mensch wurde wieder zu dem, woraus er entstanden war: nichts. Die Lüge war, dass es danach etwas geben sollte. Aber es erschreckte ihn nicht. Der Gedanke hatte vielmehr etwas Tröstliches, denn wenn da nichts mehr war, dann konnten sie ihm auch nicht mehr folgen. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 69).

Fred Issler'in içerisinde bulunduğu sanal gerçeklik ölüm olayı ile üç farklı şekilde ilişkilendirilir. Bunlardan birincisi fiziksel dünyaya ait gerçeklik içerisinde canlı olarak var olanın ayrılmaz bir parçası olan ve gerçek olarak nitelendirilen ölümün sanal

gerçeklik içerisinde mümkün olmayan bir olay olarak önceden deneyimlenebilmesiyle ilgilidir. Burada en başta da ölüm korkusunun aşılmaya çalışılması söz konusudur. İkincisinde de dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan sanallaşan durumların ölümden yani bir yok olmadan ya da hiçlikten kaynaklanması ve bunlardan bir şeyler üretmesi söz konusudur. Bu bağlamda sanallaşan durumlar kendi içerisinde maddeye dayanan taklidin, kopyanın, temsilin, yeniden üretimin ya da yeniden yapılandırmanın ölümünün sonucu olarak ortaya çıkar. Gerçekliğin, mekânın, zamanın, bedeninin ve kimliğin sanallaşması içerisi boşaltılmış sanal dünyanın ana birleşenleridir. Üçüncüde ise diğer karşıt kavramlar arasındaki ilişkide olduğu gibi sanal gerçeklik içerisinde yaşam ve ölüm arasında net bir ayrım yapılamaz ve bunlar birbiri içerisinde çoktan erimiştir çünkü ölümden canlı ve cansız, var ve yok olup olmadığı bilinmeyen bir yaşam türetilmiştir. Bu bağlamda Fred Issler'in içerisinde bulunduğu sanal gerçeklik hiçliktir, başı ve sonu belli olmayan boşluktur ve tüneldir, ölçülemez bir derinliğe sahip olan mekânsız ve karanlık bir uçurumdur, sınırsızlıktır, her yeri kaplayabilen dipsiz bir karanlıktır, doğru ve yalanın birbiri içerisinde eridiği bir yerdir. Fred Issler'in deneyimlediği bu olay kesitinde fiziksel dünyada gerçekleşen ilk insanın yaratılışı ve ölümü ile sanallaşan durumların oluşum şekilleri arasında bağlantı kurduğu da söylenebilir. Bu nedenle aslında sanallaşan durumların ilkel bir tarafı vardır çünkü sanallaşan durumlar içerisinde yoktan var olma ve yok olma hali aynı niteliktedir.

3.2.13 Bir Tür Koma Hali Olarak Deneyimlenen Gerçeklik

Giyilebilen teknolojiyle deneyimlenen sanal gerçeklik içerisinde bulunan Fred Issler fiziksel dünyanın gerçekliği içerisinde bir hasta gibi görünürken aslında sanal dünyaya ait gerçekliğin bir kullanıcısı olur. Ama yazar burada kaza sonucu hastane odasında yatan hasta Fred Issler ve giyilebilen teknolojiyle sanal gerçekliği deneyimleyen kullanıcı Fred Issler arasındaki rol farkını romanda açıkça göstermez ve bu iki rol arasında ayrım yapılmasını engelleyen bir sıfır noktasından bahsedilebilir. Bu şekilde iki farklı rol örneği olarak okunabilen Fred Issler'in bedeni metalden ve saydam sentetik bir maddeden yapılan sağlam bir örümcek ağı içerisindeymiş gibi hastane yatağının üzerinde çaresizce durur. Bedeninin içerisinde düzinelerce sivri iğneler ve sensörler vardır. Bunlar aynı zamanda onun hareket etmesini de engeller. Burada hızlı bir sanal gerçeklik deneyimi elde edilebilmesi için özel sensörlerin yani pozisyon takipçilerinin kullanıcı üzerinde sürekli olarak ölçüm yapması gibi bir durum ön plandadır. Sanal gerçeklik gözlüğü

içerisindeki sensörler kafa hareketlerini kaydeder. Mekân içerisindeki pozisyonu elde etmek için kullanılan diğer takipçiler ise web kamerası gibi ağa bağlı bilgisayara yerleştirilir. Burada dezavantaj olarak görülen tek bir şey vardır o da kabloların hareket özgürlüğünü kısıtlamasıdır ve Fred Issler'in hareket edememesi de bundan kaynaklanır. Burada aynı zamanda Fred Issler'in kaza sonrası komada olması ve sanal gerçekliği deneyimlerken komadaymış gibi görünmesi arasında da bağlantı kurulabilir. Buna benzer bir bağlantıya değinen Virilio (1992: 122) da komanın hastanın dış dünyayla ilişkisini kaybettiği bir durum olduğunu ifade eder. Beyne sağlanan oksijenin üç dakikalık gecikmesi hastada kalıcı zararlar meydana getirir. Bu zararlar hastanın beyin ölümünün gerçekleşmesi ve sürekli olarak komada kalması gibi durumlardan oluşur. Başka durumlarda da bellek, dil ve harekete geçiren merkezle ilgili daha yüksek işlevler vardır. Bunlar ise hayati işlevlerin çoğunu kesintiye uğratar. Buna bağlı olarak da bitkisel durum ortaya çıkar. Eve bağlı etkileşim daha doğrusu dış dünyayla ilişkinin giderek kaybolması da komanın teknik bir biçimini işaret eder. Ama bu koma ölüme benzeyen duruma ve yetkili kurumların önüne büyük problemler çıkaran sürekli bir koma haline neden olmaz aksine sadece eve bağlı hareketsizliğin bitkisel durumuna neden olur. Bu şekilde içerisinde fiziksel olarak bulunabilen yani geleneksel binanın içerisinde fiziksel olarak bulunan koma teknik olarak tasarlanır ve teknik bir dönüşüme maruz kalır. Bu bakış açısı altında Fred Issler ve onun gibi çoğu sanal gerçeklik kullanıcıları da bu şekilde tasarlanan yeni nesil komalarda hareketsiz yatan yeni hastalar olarak görülebilir.

“Als nächstes versuchte er, sich zu bewegen, doch es ging nicht. Er war nicht auf dem Bett festgeschnallt, aber in und an seinem Körper waren mindestens ein Dutzend spitzer Nadeln und Sensoren befestigt, so dass er gefesselt und hilflos dalag wie in einem gewaltigen Spinnennetz aus Metall und durchsichtigem Kunststoff“ (Hohlbein, 2014b: 69).

3.2.14 Gerçek ve Gerçek Olmayanın Birbirine Karışmasıyla Deneyimlenen Gerçeklik

Fred Issler dairesinin ve caddenin sürünen siyah şeylerle dolu olduğunu, sinemayı, kaçığını ve kaza yaptığını yavaş yavaş hatırlamaya başlar. Fred Issler hastane odasında yanına birilerinin geldiğini hissederek ama onlara dokunacak gücü kendisinde bulamaz. Hiçbirinin gerçekten olmadığını farkında olan Fred Issler o gecenin korkunç detaylarını zaman geçtikçe bir bir hatırlamaya devam eder. Her ne kadar bu olanlar onun üzerinde korkunç bir etki bırakmış olsa da aslında bunlar yoktur ama Fred Issler'in bunu biliyor olması da bu durumdan korkmasına engel olamaz ve durumu giderek daha da kötüleşir.

Fred Issler bu durumda gerçeklik ne kadar korkunç olsa da sınırları vardır ama gerçek olmayanın sınırları yoktur ifadesini kullanır. “Wie schrecklich die Wirklichkeit auch sein mochte, sie hatte Grenzen. Das Unwirkliche nicht“ (Hohlbein, 2014b: 71).

Sanal gerçeklik içerisinde deneyimlenen şeyler fiziksel dünyaya ait gerçeklik içerisinde somut olarak elde edilemez çünkü onlar maddi temele dayanan bir gerçeklik içerisinde oluşturulmaz ve gerçekte yoktur. Sanal gerçekliği deneyimleyen Fred Issler gibi bir birey bu yokluğun farkında olsa bile gerçekte daha gerçek bir etkiye sahip olan gerçeklik içerisinde korkmaya devam eder çünkü sanal gerçeklik içerisinde deneyimlenen bu şeylerin varlığı ve yokluğu kanıtlanamaz. Buna benzer bir olayın etkisi altında bulunan Fred Issler fiziksel dünyaya ait gerçekliğin sınırlarının olduğundan ama gerçek olmayanın sınırlarının olmadığından bahseder. Yapılan bu tespitlerin ikisi de doğrudur ama sanal gerçeklik bu bağlamda ele alındığında gerçeğin sınırlarının ve gerçek olmayanın sınırsızlığının birbirine karışması söz konusudur. Bu bağlamda sanal gerçeklik gelecekteki gerçekliğin yani henüz gerçekleşmemiş, muhtemel ya da olası olmayanın, tasavvur edilemeyen, hayali olanın deneyimlenmesine imkân verdiği için gerçek olmayana ait bir gerçekliktir. Geçmişteki gerçekliğin yani gerçekleşmiş olanın, muhtemel ve olası olanın, tasavvur edilenin deneyimlenmesine imkân verdiği için de gerçektir. Fred Issler bu iki durum arasında ayırım yapamadığı için de korkmaya devam eder.

3.2.15 Uyku ve Uyanıklığın Birbirine Karışmasıyla Deneyimlenen Gerçeklik

Fred Issler biraz daha süre geçtikten sonra düşünceleri rüya ve uyanık olma arasında bulunan belirsiz bir alacakaranlık içerisinde dolaşır, belirsiz duygulardan daha fazlasını hisseder ve unuttuğu şeyleri hatırlar. Gözlerini açtığında ise kendisini daha güçlü ve daha uyanık hisseder. Göz kapaklarını kaldırabilecek ve bir saniyeden daha fazla süre yukarıda tutabilecek güce sahiptir. Aynı zamanda içerisinde bulunduğu hastane odasına baktığında diğerleri tarafından ölüme terk edildiğini görür.

“Wieder verging eine Weile, in der seine Gedanken in jenem dämmerigen Zwielicht zwischen Traum und Wachsein umherstreiften, ohne mehr als vage Gefühle zurückzubringen und die Erinnerung an etwas, das er vergessen hatte. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 71).

Sanal gerçeklik aydınlığın ve karanlığın yani gece ve gündüzün birbiri içerisinde erimesiyle ortaya alacakaranlığın çıktığı bir yerdir. Bu alacakaranlık içerisinde birey rüya ve uyanık olma arasında ayırım yapamaz ve bu belirsizlik içerisinde bir o yana bir bu yana sallanır durur.

3.3 Avukat Dr. Rugner

Romanda Fred Issler adlı karakter gibi dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyonun ve buna bağlı olarak da sanallaşan durumların etkilediği başka bir karakter ise ikamet ettiği herhangi bir şehrin bilindik avukatlarından olan Rugner'dir. Dr. Avukat Rugner Ellen isimli bir bayanla evlidir ve bu evliliğinden de Stefan adında bir oğlu vardır. Rugner'e bir gün göndereni belli olmayan, üzerinde posta pulu ve mührü de olmayan bir zarf içerisinde bir kaset gelir. Bu zarfı herhangi birisi posta kutusuna şahsi olarak atmıştır. Anonim bir posta almak Rugner için alışıldık bir durumdur ama muhbirlerin ya da müvekkillerinin buna cesaret edemeyeceğini bilir. Rugner aynı zamanda özel telefon numarasını ve adresini de gizli tutar ve bunları hiçbir görevliyle de paylaşmaz. Garajının çıkışında bulunan bir kapı üzerinde herhangi bir isim levhası da yoktur. Bu bölümde öncelikli olarak Rugner'in dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyonu ve sanallaşan durumları deneyimlediğini gösteren kanıtlardan birincisi içerisinde anonimlik olan olayları deneyimlemesidir çünkü anonim olmak bu olguların ortaya çıkardığı etkilerdendir. Bu olguların kurduğu dünyada gönderen her zaman bilinmeyebilir ve bilinen de özünde yanlış olabilir. Bu nedenle bu tür dünyada göndereni tanımak oldukça zordur. Rugner'in bu olayın sonrasında deneyimlediği olayda ise gizli kalmak ve açık olmak gibi karşıt iki kavramın birbiri içerisinde erimesi söz konusudur. Bu nedenle hayatında özel olan her şeyin gizli kalmasına alışık olan Rugner bunların paylaşılmasından hoşlanmaz ve aslında bu durum Rugner'in bu tür olgularla yeni yeni karşılaştığını gösterir. Dijital ve sanal olgular ise bunun aksine her şeyin sınırsız ve açık bir şekilde paylaşıldığı bir dünya oluşturur.

“Er untersuchte den Umschlag genauer. Es war eine wattierte Versandtasche, die ein bisschen muffig roch. Die Adresse war mit schwarzem Filzstift in Druckbuchstaben darauf geschrieben, und es gab keinen Absender. Es gab auch keinen Poststempel. Nicht einmal eine Briefmarke. Offenbar hatte jemand den Umschlag persönlich in den Briefkasten vorne am Tor geworfen. [...] Es war nicht so ungewöhnlich, dass er anonyme Post bekam; mancher seiner Klienten und Informanten wagten es nicht, sich zu erkennen zu geben, oder hatten auch guten Grund dazu. Aber er bekam solche Briefe niemals nach Hause. Seine private Telefonnummer und erst recht seine Adresse waren ein wohlgewütetes Geheimnis, das er nicht einmal mit all seinen Angestellten teilte. An dem schmiedeeisernen Tor vor der Garagenauffahrt war kein Namenschild, und im Telefonbuch stand der Mädchenname seiner Frau“ (Hohlbein, 2014b: 84-85).

Rugner daha sonra kendisine zarf içerisinde gönderilen kaseti video oynatıcısına yerleştirir ve uzaktan kumanda üzerindeki küçük bir düğmeyle aleti çalıştırır. Bunun ardından gidip masaya oturan Rugner ilk önce ekranın karla kaplandığını ve siyah

olduğunu görür. Daha sonra bu ekranda United Artists Corporation'un fütürist yayımcı işareti belirir ve başlangıç melodisini duyar. Kasetin içerisinde "Dream Demon" adlı uzun metrajlı bir film vardır. Rugner korku filmlerinden nefret ettiği için bu film hakkında herhangi bir bilgisi yoktur çünkü Rugner'e göre gerçek hayat insanlara korkudan daha fazlasını verir. Daha sonra Rugner değerli zamanını saçma bulduğu bu şey için harcamamayı düşünerek video oynatıcısını kapatır ve kaseti aletten çıkartır ama alet tekrardan çalışmaya başlar. Rugner aleti tekrardan kapatmasına rağmen alet tekrardan çalışmaya başlar. Rugner kapatamadığı için bu aletin bozuk olduğunu düşünür. Bunun sonrasında odayı terk etmek isteyen Rugner kapısının önündeki koridorun ortadan kaybolduğunu görür. Gizemli ve titreyen bir ışığın olduğu koridorun sonunda bir gölge görür. Rugner gözlerine ellerini bastırarak kafası karışık bir şekilde yürür, göz kırpar, kafasını döndürür ve omuzları üzerinden odaya doğru bakar. Bu durumda tamamen değişmiş gerçekdışı bir çevreye baktığını anlar. Odası ise gözüne her zamanki gibi görünür. Gerçekliğin yarısı hala oradadır, diğer yarısı ise yoktur. Merdivenler ve merdiven ışıkları tekrardan olduğu şeye dönüşmeyi reddeder yani ikinci bakışın karşı koyamadığı bir halüsinasyon olur.

Rugner sürekli çalışmaya devam eden video oynatıcısındaki videokasetten "Dream Demon" adlı bir korku filmi izler ve aslında Rugner film gibi izlediği şey sayesinde sanal gerçeklik içerisinde deneyimleyeceği olayın içerisine dalar. Bir tür sanal gerçeklik odasında bulunan Rugner dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyonun ve sanallaşan durumların temelini oluşturan dolaylı ışık tarafından oluşturulan gölge görür. Oda sanal gerçekliğe ait olduğu için bu odanın ötesi ve dışarısı yoktur. Bu nedenle fiziksel dünyaya ait olan şeyler yok olmuş gibi görünür. Söz konusu oda içerisinde deneyimlenen sanal gerçeklikte gerçek ve gerçek olmayan karşıt kavramların birbiri içerisinde erimesi sonucunun farkında olmayan Rugner'e deneyimlediği olay gerçekdışı gelir. Rugner deneyimlediği gerçekliği ise ikiye böler ama bunun bir tarafının fiziksel gerçeklik, diğer tarafının ise sanal gerçeklik olduğunu bilmez çünkü özellikle de sanal gerçekliği deneyimlemek ona oldukça yabancı gelir. Sanal gerçekliğe ait olayın deneyimlendiği sırada kullanılan ekranlı alette ilk bakışta sadece bir tarafı saydam bir ayna görülür, ikinci bakışta ise görülebilecek daha çok şey vardır. Rugner ikinci bakışta deneyimlediği olayı halüsinasyon olarak görür ama sanal gerçeklik içerisinde deneyimlenen olay esnasında halüsinasyon genellikle bilinenden daha farklı bir şekilde ele alınır.

"[...] Er war darauf gefasst, auch hinter, sich eine völlig veränderte, unwirkliche Umgebung zu erblicken. [...] Die eine Hälfte der Wirklichkeit war noch da. Die

andere nicht. Die Treppe und das unheimliche Leuchten an ihrem Ende weigerten sich, wieder zu dem zu werden, was sie eigentlich nur sein konnten, nämlich eine Halluzination, die einem zweiten Blick nicht standhielt“ (Hohlbein, 2014b: 88).

Rugner bir an paniğe kapılır ve kalbi hızlı ve şiddetli bir şekilde çarpmaya başlar. Elleri titrer ve nefesinde acı bir tat hisseder. Gördüğü şeyin tamamen imkânsız olduğunu düşünür. Rugner’e göre bunun sadece bir tek mantıksal açıklaması vardır. Ya aklını kaybettiğini ya da kötü bir kâbus gördüğünü düşünür. Rugner ne zaman çıldırdığının ve halüsinasyona yakalandığının farkında değildir ve aynı zamanda da uyanık olduğundan oldukça emindir. Sanal gerçeklik içerisinde deneyimlenen olayın Rugner’in deneyimlediğinde olduğu gibi korkutan bir tarafı vardır. Hissedilen bu korkunun ortaya çıkardığı şey ise panik, endişe, heyecan, gerilim ve iğrençliktir. Korkuya ek olarak sanal gerçekliğe ait bir olayı deneyimlemenin çıldırtan, kabus ve kendisine özgü bir halüsinasyon yaşatan tarafı da vardır. Aslında bireyi burada korkutan, çıldırtan ve onun kâbus görmesine neden olan ve ona yabancı ve yeni gelen şey en ileri ve en yeni teknoloji ürünü olan sanal gerçekliği deneyimlemektir. Rugner bütün bunların ne zaman olduğunun farkına varamaz çünkü Rugner’i yönlendirebilecek ayrı bir geçmiş, gelecek ve şimdiki zaman yoktur aksine bunların hepsi birbiri içerisinde çözüme uğrayarak geçmiş şimdiki zaman içerisindeki zamansızlığı işaret eder. Rugner’in henüz uyanık olduğunu fark etmesi ise onun hala fiziksel gerçekliği deneyimlemeye devam ettiğini gösterir ama sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olaya geçiş sürecine yakın olduğunun da sinyalini verir.

“[...] Was er sah, war völlig unmöglich, und es gab nur eine einzige, logische Erklärung: nämlich die, dass er den Verstand verloren hatte oder einen besonders üblen Alptraum erlebte. Dummerweise gab es zwei Dinge, die dagegen sprachen. Er hatte niemals gehört, dass jemand, der verrückt war, dies auch wusste, zumindest nicht im gleichen Moment, in dem er von einer Halluzination heimgesucht wurde, und er war sehr sicher, dass er wach war“ (Hohlbein, 2014b: 88).

Filmden kaynaklanan ve hayalet evden gelen bodrum katının merdivenleri televizyon ekranı üzerinde görünür. Böyle bir olay Rugner henüz ayağa kalkmadan ve aleti kapamadan önceki zaman dilimi içerisinde gerçekleşir. Rugner çarpan kalbiyle tekrardan döner ve video oynatıcısının hala çalıştığını görür. Aynı zamanda sayaçlardaki yeşil renkli şifrelerin aynı ölçüde değiştiğini görür. Böyle bir şey Rugner için yeni ve tehdit edici bir şeydir. Rugner bunu aynı zamanda kendi içerisindeki karanlık bir yer olarak görür. Bunun mantıksal olarak açıklanamayacağını ve gerçek olmadığını Rugner’e bildiren şey ise onun kendi bilincidir. Bilincin bu parçası her zaman burada bulunur ve nadiren fark edilir. Bu durumda kâbusların ve cinnetlerin ikamet ettiği, açıklamayı, zekâyı

ve mantıksal düşünceyi adlandıran geçici illüzyonların birbirine karıştırıldığı bir uçurumdur. Rugner yaşadığı bu yeni deneyimleri kelimelerle anlatamayacak durumdadır çünkü çok fazla korkar. Aklının parçalanacağını düşünen Rugner hayatı boyunca anlayabileceği, açıklayabileceği ve mantıksal olarak yapılandırabileceği şeylerle ilgilenmiştir. Şimdi ise anlayamadığı açıklanamaz bir şeylerle yüzleşmek zorundadır çünkü iç mantığı artık yaşadığı dünyadaki şeylerden kaynaklanmaz ve onu şimdiye kadar destekleyen şey analitik ve açık bir düşüncedir. Daha sonra böyle bir düşünce mantıksal ve duygusal olmayan düşüncelerden oluşan bir zırh olarak geri döner.

Sanal gerçekliğe ait olay her şeyin birbirine karıştığı ara bir yerde deneyimlenir. Bu nedenle burası mantık ve mantıkdışı olanın, bilincin ve bilinçaltının birbiri içerisinde eriyerek deneyimlendiği bir yerdir. Bu durumda kendi içerisinde karşıtıyla bütünleşen bilinç de fiziksel gerçeklik ve sanal gerçeklik olarak ikiye bölünür. Bu bilincin sanal gerçeklik tarafı ise her zaman burada ve oradadır. Rugner'in durumunda bilinçaltının tehdit edici karanlığı olarak ele alınan sanal gerçeklik aynı zamanda derinliği sonsuz olan bir uçuruma benzetilir. Sanal gerçeklik ara durumdan oluştuğu ve buna bağlı olarak da belirsiz olmasından dolayı da açıklanamadığı için anlaşılabilir ve karşıt kavramların sadece olumlu ya da olumsuz tarafıyla yapılandırılmaz bir özelliğe sahiptir. Bütün bunların sonucu olarak da Rugner'in aklı, mantığı, bilinci ve zekâsı artık fiziksel dünyadan değil de sanal dünyadan kaynaklanır.

“Es war die Treppe aus dem Film. Die Kellertreppe aus dem Spukhaus, die auf der Mattscheibe seines Fernsehers erschienen war, Augenblicke, bevor er aufgestanden war und das Gerät abgeschaltet hatte. Mit klopfendem Herzen drehte sich Rugner wieder um. Der Videorecorder lief noch immer, aber der gleichmäßige Wechsel der grünleuchtenden Ziffern im Zählwerk hatte plötzlich eine neue, bedrohliche Bedeutung bekommen. Der Teil seines Verstandes, der nicht damit beschäftigt war, Angst zu haben, sagte ihm sehr deutlich, dass es eine andere Erklärung geben musste und dass das, was er sah und erlebte (nein: was er zu sehen und zu erleben glaubte!), einfach nicht möglich sein konnte. Aber da war noch ein anderer, dunklerer Teil in ihm, ein Teil eines Bewusstseins, der sich nicht um Logik und Erklärungen scherte und ihm klarmachte, dass es wirklich geschah. Es war jener Teil des Bewusstseins, der immer doch da war, aber selten bemerkt wurde, der Abgrund, in dem die Alpträume und der Wahnsinn wohnten und der nur auf eine Gelegenheit wartete, sich aufzutun und die flüchtige Illusion, die sich Intellekt und logisches Denken nannte, zu verschlingen. Die dunkle Seite, die um Dinge und Geschehnisse wusste, die zu schrecklich waren, um sie ans Licht zu bringen. Rugners Hände zitterten stärker. Aus seiner Angst wurde etwas Neues, Schlimmeres, das er mit Worten nicht beschreiben konnte, und für einen Moment spürte er ganz deutlich, dass sein Verstand zu zerbrechen drohte. Er hatte sich sein Leben lang mit Dingen beschäftigt, die logisch aufgebaut waren, die er verstehen und erklären konnte. Jetzt war er mit dem Unerklärlichen konfrontiert, mit etwas, das nicht zu verstehen war, weil seine innere Logik nichts aus der Welt stammte, in der er lebte. Und was ihn bisher immer geschützt hatte, sein analytisches, präzises Denken, der vermeintlich

unüberwindliche Panzer aus Logik und kühler Berechnung, kehrte sich plötzlich gegen ihn“ (Hohlbein, 2014b: 89-90).

Rugner her zaman çalışmaya devam eden video oynatıcısı ve sesini aldığı filmle yapacak bir şeyinin olduğunu düşünür. Bunun için televizyonu kapatır ve gerçekliği kendisinden alandan ölçtüğünü düşünür. Aslında Rugner’in sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayda sanal gerçeklik, fiziksel gerçekliği yok etmez aksine fiziksel gerçekliğe alternatif olan bir gerçeklik olarak ortaya çıkar. Bu durumda sanal gerçeklik fiziksel gerçekliği yok etmekten ziyade gerçekten daha gerçek olduğunu iddia ederek kendisini fiziksel gerçeklikten daha üstün görür ve ona karşı meydan okumaya başlar.

“Der Recorder. Es hatte irgend etwas mit dem Videorecorder zu tun, der immer noch lief. Mit dem Film, dem er seine Stimme genommen hatte, indem er den Fernseher abschaltete, und der sich nun rächte, indem er die Wirklichkeit an sich riss“ (Hohlbein, 2014b: 90).

Her yolu denemesine rağmen hala video oynatıcısını kapatmayı başaramayan Rugner sonsuz uzaklıklardan gelen acı dolu iniltiye duyar. Rugner etrafta gezinirken odasının yerinin değiştiğini görür. Tek yönlü plakanın arkasındaki duvar da ortadan kaybolur. Bunun yerinde açgözlü ve binlerce parmaklardan oluşan bir el gibi odayı kavrayan, kırmızı ve beyaz alevlerden oluşan bir deniz yükselmeye başlar. Ateşli hafif bir esinti Rugner’in yüzünü okşamaya ve ateşin çatırtısı giderek daha fazla ses çıkarmaya başlar. Küçük bir arazinin plastikten yapılmış ağaçlarını eriten ateş birkaç dakika sonra yeşil ve kahverengiden oluşan çirkin bir yığına dönüşür. Evlerin reboroit kaplı çatıları kararır ve mekânın sol tarafında bulunan polistrol dağlarını ise eriterek birleştirir ve bütün bunların sonrasında ise keskin duman havayı doldurur. Bu arada Rugner’in çalışma odasında bir şeyler kaybolmaya devam eder. Rugner bunların hepsinin bir yanılısama değil de aksine bir gerçek olduğunu iddia eder.

Odanın içerisinde başta duvar olmak üzere diğer bütün şeylerin ortadan kaybolması yani fiziksel gerçekliğin, karıştırılmış gerçekliğin ve arttırılmış gerçekliğin birbiri içerisinde erimesi sonucu birey kendisini ara bir yerde bulunan sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olaya aitmiş gibi hisseder. Bu durumda birey aslında hiçbir zaman ulaşamayacağı sonsuzluğu deneyimler. Bu nedenle bu olay içerisindeki kişiler ve nesnelere dokunabilecek kadar yakın ama ulaşamayacak kadar da uzaktır. Burada Rugner’in duyduğu sesler ve dokunduğu şeyler gerçekmiş etkisi uyandırır. Sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olay sırasında Rugner sadece tek bir yanılısamayı değil de yanılısamanın yanılısamasını deneyimler ve bu nedenle sanal gerçeklik gerçek olur.

“Rugners erschrockenes Keuchen ging in einem unheimlichen Brausen und Rumoren unter, das plötzlich das Zimmer erfüllte. Ein flackerndes rot-oranges Licht

überflute ihn, und er hörte etwas wie eine Stimme, unendlich weit entfernt. Ein schmerzzerfülltes Wimmern. Als er herumfuhr, hatte sich auch sein Arbeitszimmer verändert. Die Wand hinter der Eisenbahnplatte war verschwunden. An ihrer Stelle erhob sich ein Meer aus roten und weißen Flammen, die wie eine geringe, tausendfingrige, Hand ins Zimmer griffen. Ein glühender Lufthauch streifte sein Gesicht, und das Prasseln der Flammen wurde immer lauter. Sie waren echt, keine Illusion. Die Hitze ließ die Kunststoffbäume der winzigen Landschaft schmelzen und binnen Sekunden zu hässlichen grün-braunen Klumpen werden, färbte die Pappdächer der Häuser schwarz und schmolz die Styroporberge auf der linken Seite der Anlage zusammen. Beißender Rauch erfüllte die Luft. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 90-91).

Rugner kendisini felç olmuş gibi hisseder. Işıkların tamamı bir yanıp bir söndüğünden etraf karanlıktır. Birileri ortaya çıkar ama Rugner bunların kim olduğunu bilmez. Her yer çok sıcaktır ve Rugner’in her yeri dayanılmaz bir şekilde ağrır. Bu nedenle Rugner ölüm korkusunu derinden hissetmeye başlar. Rugner çalışma odasının kapısının hala orada olduğunu görür. Merdiven korkulukları ve oda kapısının yüzeyi ateşin yaydığı titreşimle kaplanır. Rugner bir an kapıya yaklaşan hayali beyaz bir silueti tanıdığını düşünür ama daha sonra bu siluetin gerçek olduğunu kabul eder.

Rugner’in burada kendisini felç olmuş gibi hissetmesi onun farklı sanal bedenler olarak ortaya çıkması anlamına gelir. Rugner ortaya çıkan kendisine has sanal bedenlere ait silueti tanıyamaz çünkü bunlar Rugner’e henüz yabancı gelir. Rugner’in ölüm korkusunu, ağrıyı ve sıcaklığı derinden hissetmesi ise sanal gerçekliğin gerçek hatta gerçekten daha gerçek olduğu etkisini gösterir. Rugner de bu durumu kabul ettiğini hayali olarak gördüğü siluetin gerçek olduğunu ifade ederek kabul etmiş olur çünkü sanal gerçeklik içerisinde hayali olan şey gerçeğe dönüşür. “Rugner stand da wie gelähmt. [...] Er lief weiter, ehe sie diese erreichte und er hätte zugeben müssen, dass sie real war“ (Hohlbein, 2014b: 91, 92).

Rugner şu ana kadar deneyimlediği imkânsızlığın devamından gelen şeyin yani sanal alanın içerisine dâhil olduğunu işaret eder. Rugner burada aynı zamanda sanal alanı tanımaya çalışır. Sanal alan Rugner için merdivenlerden, girişlerden, koridorlardan, kapılardan, çukurlardan ve kuyulardan oluşan bir dünyadır. Ona göre sanal alan aynı zamanda bir şehir kadar büyük bir alandır. Sanal alanı gri ve siyah taşlardan oluşan kuvvetli bir labirent olarak görür. Bu güçlü taş labirentin sadece kendisinde imkânsız olmadığını aksine büyüklüğü içerisinde gördüğünü de imkânsız bulduğunu ifade eder. Bütün bunlar içerisinde yeni ve ek bir boyut varmış gibi gerçekleşir. Bu boyut sadece kendisi içindir, kendi amacına göre oluşturulur ve boyutun tamamının içerisindeki labirenti de ona göre gösterir.

Rugner'in içerisinde bulunduğu bu durum sanal labirent ile açıklanabilir. Sanal labirent bilinmeyen elektronik meta-labirentle ilişkilendirilir. Bu bağlamda mekânsal yapının ötesinde sanal ağlarda sürekli olarak hareket eden, değişen soyut bağlantı yörüngelerinin çeşitliliği söz konusudur. Sanal labirent içerisinde mekânsal olarak yönünü kaybetme tamamıyla yeni bir mantık ve dil ile geliştirilir. Bunlarla sanal labirent sistemi içerisine dalınır ve burada hareket etmeye devam edilir. Sanal alan içerisine tamamen dalmak elektronik labirent içerisinde dışarıdaki gerçek mekân ile değil de yanlış gerçeklik ile ilişkilendirilir. Böylece sanal alanın içerisine klonlanan fiziksel gerçeklik açık bir şekilde bütün ayrıntılarıyla karşısına dönüşür. Bu durum ise aynı olanı değil de yabancı olanı üretir. Ayrıca bu durum sanal alana dalma derinliği için de bir ölçüdür. Sanal labirent insan boğa karışımı tutuklu bir canavarın dışarıdaki dünyadan saklanmasına hizmet eder. Sanal labirentin merkezinin olmaması canavarın bulunmasını imkânsızlaştırır. Bu labirent her yerdedir ama aslında hiçbir yerdedir. Rugner de hiçlikten kaynaklanan sanal alanın aslında sanal labirentin kendisine has özelliğinden dolayı hiçbir yere götürmediğinin farkındadır. Devam etmenin tek olasılığı kendisine has izlerin sunulan sayesinde işaretlenmesiyle oluşur. Görülebilen bir labirent içerisinde şaşkın şakın dolaşma sırasında yolda bulunan her şeyi kördüğüm etmek hedeflenir (Mörtenböck, 2001: 32-34).

“[...] Zu dem Unmöglichen, das er bisher erlebt hatte, gesellte sich weiteres. Vor ihm erstreckte sich eine Landschaft, eine ganze Welt aus Treppen und Gängen, aus Fluren und Türen, aus Schächten und Abgründen, die ins Nirgendwo führten oder aus dem Nichts kamen, ein gewaltiges Labyrinth aus grau-schwarzem Stein, groß wie eine Stadt, das jedem Versuch, es mit Worten oder auch nur in Gedanken zu beschreiben, spottete. Dieses gewaltig steinerne Labyrinth war nicht nur an sich unmöglich, es war eigentlich auch nicht möglich, dass er es in seiner ganzen Größe sah, und doch tat er das, als gäbe es plötzlich eine neue, zusätzliche Dimension, die nur für ihn und eigens zu dem Zweck geschaffen worden war, ihm das Labyrinth in seiner ganzen, gewaltigen Größe zu zeigen“ (Hohlbein, 2014b: 94).

Rugner içinde bulunduğu kargaşadan dolayı arkasına bile bakmadan koşarak kaçmaya devam eder. Yanan bir adamın olduğu yerde başka silüetler de vardır. Bunlar Rugner'in kâbusundan kaynaklanan bir varlık değil aksine bir insandır. Rugner ellerini ve dizlerini yukarı kaldırarak son gücüyle kendisini kontrol altına alır ve bir şeyler söylemeye çalışır ama bir inleme bile denilemeyecek bir ses çıkarır. Bu arada kilolu bir adam ise onun çabalamalarını sessizce izler. Bana yardım edin diye sızlanan Rugner ayağa kalkmaya çalışır ama başaramaz. Buna rağmen kolunu kaldırmaya gücü vardır. Bir taraftan elini yabancı adama doğru uzatarak yardım ister diğer taraftan da adamın kendisini öldüreceğini düşünür. Rugner adamın yüzünde herhangi bir hareket göremediği için

adamın kelimeleri duyup duymadığını ve anlayıp anlamadığını kestiremez. Saniyeler boyunca hareketsiz duran ve soğuk gözlerle Rugner'e bakan adam kapıya doğru yönelir ve bu arada Rugner gitmemesi ve kendisine yardım etmesi için yalvarır. Ona yardım etmek istemeyen adam kapının arkasından kaybolur gider. Rugner düzinelerce kapının açıldığı mekânda bulunmasına rağmen kapıya ulaşmak ister ama ulaşamaz. Adamın burada masaya oturup bir şeyler yediğini görür. Hiçbir yeri görmeyen Rugner tamamen tuhaf bir hisse kapılır. Rugner odadan dışarı koşarken gerçekliğin kayıp gittiğine şahit olur ve kâbusun görünen gerçekliği gözlerinin önünde çözülmeye başlar. Birkaç saniye sonra da katılmayan bir izleyicinin kendi bedeni içerisinde olduğunu hissederek ama böylece Rugner'e acı veren korku ve yanılğı hiçlik ile daha da zayıflamaz.

Rugner burada öncelikli olarak dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyonun ve sanallaşan durumların temelinde bulunan kaosu deneyimler. Burada gördüğü sanal bedenden oluşan silüetler canlı bir varlık yani insanmış gibi görünür. Rugner bunların gördüğü kâbustan değil de farklı bir şeyden kaynaklandığının yavaş yavaş farkına varır. Rugner çok az bir güce sahip olduğu için bu güç deneyimledikleri şeye tepki göstermesine yetmez. Bu arada Rugner içerisinde bulunduğu sanal alanın sanal labirentlerden oluştuğunu ve bunlardan dolayı sanal alan içerisinde bir şeylere hiçbir zaman nihai olarak ulaşamadığını işaret eder. Bu nedenle sanal alan içerisinde yukarıda da daha önce bahsedildiği gibi sanal labirentlerden dolayı ulaşamayan hiçbir yer söz konusudur. Burada fiziksel gerçeklik Rugner'in elinden kayıp gider. Romanda kâbusun görünen gerçekliği ile ifade edilen şeyin sanal gerçeklik olduğu söylenebilir. Katılmayan izleyicinin kendi bedeni içerisinde olduğu ifadesiyle de aslında sanal gerçekliğin içerisinde fiziksel olarak katılmayan ama farklı bedenleri sanal bedenlerle yani silüetlerle deneyimleyebilen bir sanal gerçeklik kullanıcısı işaret edilir. Acı veren korku ve yanılğının hiçliği daha da zayıflatmadığından bahsedilmesi ise temeli hiçlikten oluşan sanal gerçekliğin birey tarafından deneyimlendiği her an aksine daha da kuvvetlendiğine işaret eder.

“[...] Ein Gefühl völliger Absurdität überkam Rugner. War ihm vorhin oben, als er aus dem Zimmer gestürzt war, die Wirklichkeit entglitten, so begann sich nun selbst die Scheinrealität dieses Alptraumes vor seinen Augen aufzulösen. Für ein paar Augenblicke hatte er das Gefühl, nur noch ein unbeteiligter Zuschauer in seinem eigenen Körper zu sein. Aber die Angst und der Irrsinn, die ihn peinigten, wurden dadurch auch nicht einen Deut schwächer. Langsam löste er die linke Hand von ihrem Halt, machte einen Schritt in den Raum hinein und näherte sich dem Tisch und dem dicken Mann“ (Hohlbein, 2014b: 96).

Rugner merdivenlerin deđiřtiđi ve duvarların kan ađladıđı bir dünya ierisindedir. Bu durum ona olduka mmkn gzkmektedir. Rugner'in nnde duran btn kapılar aynıdır ama hangi kapının onun gireceđi mekna aıldıđını bilemez. Rugner bu arada yabancı adama kim olduđunu sorar ama cevap alamaz. Rugner'in yabancı adamın masasının zerinde duran et, ekmek ya da belirsiz bir meyve sandıđı Őey zdeřleřtirilebilen ve bıktırıcı bir kitlenin biimsiz bir ktlesidir. Buradan rmeye bařlamıř bir Őeylerin kokusu gelir. Buranın ierisinde bir Őeylerin nasıl hareket ettiđini dehřet ierisinde izler ama yanılısama ortaya ıktıđı gibi hızlı bir Őekilde de kaybolur. Rugner ierisinde bulunduđu sanal dnyanın gereklik etkisi uyandırmasının mmkn olabileceđine iřaret eder. Sanal dnyada btn kapılar aynı olduđu iin hangi kapının dođru kapı olduđunu bilemez. Bu durum sanal dünya ierisinde bir Őeylerin ngrlmeden rastgele seilmesi gerektiđini gsterir. Bu nedenle Rugner'in bilinmezliđe yani belirsizliđe dođru srklenmesi de olduka normaldir. Rugner'in karřılařtıđı yabancı adamda olduđu gibi sanal kimlikler aslında bireyin kim olduđunun kolaylıkla saklandıđı kimliklerdir. Sanal kimlikler herhangi bir bařka kimlikle kolaylıkla zdeřleřtirilebilir ve kimlik kavramı zndeki maddeyle belirlenebilir ve sınırlandırılabilir olandan sıyrılarak sanal kimlikler aracılıđıyla da belirsiz, sınırsız ve biimsiz bir hal alır. Bu durumda Rugner'in de ifade ettiđi gibi fiziksel madde ryerek sanal gereklik ierisinde yok olur. Dinamik soyut temel zerine kurulan yanılısamanın yanılısamasını yani sanal gerekliđi deneyimlemek ortaya ıkmak ve kaybolmak arasındaki mesafenin sıfır noktasına indirilmesidir.

“[...] Was er fr Fleisch oder Brot oder dunkles Obst gehalten hatte, das waren formlose Klumpen einer identifizierbaren, widerwrtigen Masse, von der ein fauliger Geruch ausging. Voller Entsetzen glaubte er zu sehen, wie sich etwas darin bewegte. Doch die Illusion erlosch so rasch, wie sie entstanden war“ (Hohlbein, 2014b: 97).

Rugner yabancı adamın sesini cinnetin ynettiđi dnyadaki insan sesi olarak tanımlar ve gerekliđin para para olduđu bir dnyaya davet edildiđini duygusuna kapılır. Rugner burada sanal dnyadan cinnetin ynettiđi dünya olarak bahseder. Sanal dünya aynı zamanda fiziksel dnyanın gerekliđinin para para olduđu bir yerdir nk dijital ve sanal olgular temelinde ortaya ıkan simlasyon ve sanallařan durumlar paralanma temeli zerine kurulmuřtur. Sanal dnyada her ne kadar fiziksel canlı varlıktan bahsedilmezse bile rneđin insan gibi canlı varlıkmıř gibi grnen siluetlere rastlanır. Bu nedenle dođal sesler sanal dnyada da gerek sesmiř gibi dinlenir.

“[...] aber es war die Stimme eines Menschen in einer Welt, in der nur noch der Wahnsinn regierte. Rugner empfand eine tiefe Dankbarkeit für den Klang dieser Stimme. Man wurde bescheiden in einer Welt, in der die Wirklichkeit in Stücke fiel“ (Hohlbein, 2014b: 97).

Rugner yabancı adama kendisinin nerede olduğunu ve buraya nasıl geldiğini sürekli olarak sormasına rağmen cevap alamaz ve aldığı tek cevap ise Rugner’in bütün bu olanları daha sonra öğreneceğidir. Bunun üzerine Rugner’in bedenini dayanılamayacak derecede ölümcül bir korku sarar. Rugner içerisinde bulunduğu sanal dünyada sorduğu sorulara kesin bir cevap alamaz. Bu bağlamda mekân ve rota belirleme ile ilgili sorular olduğu gibi cevapsız kalır çünkü sanal dünyada fiziksel mekândan bahsedilemez ve bu dünyanın temeli sanal labirentlerden oluştuğu için belirli bir rotayı takip ederek belirli ve önceden bilinen bir yere gitmek de söz konusu değildir.

„Wo bin ich hier?“ flüsterte Rugner. „Was ist das hier?“ Wie komme ich hierher?“ „Später“, sagte der Dicke. „Wir haben viel Zeit, um zu reden. Essen Sie. Man muss essen, um bei Kräften zu bleiben.“ [...] Rugner erstarrte. Sein Herz machte einen einzelnen, schweren Schlag, der seinen ganzen Körper erzittern ließ, und eine unsichtbare Hand schien seine Kopfhaut gepackt zu haben und zusammenzuziehen. Ein Gefühl abgrundtiefen, tödlichen Entsetzens breitete sich in ihm aus“ (Hohlbein, 2014b: 98).

3.4 Klaus Berthold

Dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyonun ve sanallaşan durumların romanda hayatını etkilediği bir başka karakter de avukat Dr. Rugner’in iş ortağı olan Klaus Berthold’dur. Bir gün Klaus Berthold’un sekreteri dışarıda onunla görüşmek isteyen birinin olduğunu söyler ve daha sonra Klaus Berthold ile görüşmek için elli yaşlarında tıknaz bir adam içeriye girer. Bu adam çantasından küçük bir ekranı olan bir alet çıkarır. Bu alet LCD ekranı olan küçük bir video izleme makinesidir. Çantasından bir de video 8 aleti çıkartan adam kasetin izlenmesi için aleti çalıştırır. Videoda Rugner ve Genscher’in televizyondaki bir yayında buluşması vardır. Bu bir EG siyasetçi buluşmasıdır. 23 Haziran tarihinde Brüksel’de bulunmayan Rugner bir ayın tamamını Birleşmiş Milletler’de geçirir. Rugner ve eşi Ellen üç yıl sonra ilk tatilini burada yapar. Klaus Berthold burada her ne kadar video oynatıcısında izlediği videokasetin etkisi altında kalsa bile aslında deneyimlediği şey sanal gerçekliktir ama Fred Issler, avukat Dr. Rugner ve Klaus Berthold gibi karakterler henüz deneyimledikleri şeyin ne olduğunu ayrıntılı bir şekilde bilemediği için sadece video oynatıcısından izlenen bir görüntüden bahsedilir. Rugner bu videoda ölü olduğunu söyler ve bu durumu izleyicilerle de paylaşmak ister misiniz sorusu üzerine er ya da geç benimle ilgili her şeyi öğreneceksiniz

cevabını verir. Klaus Berthold, bu videoyu Rugner'in ölmeden önce yaptığı bir espri olarak izler ve bunun bir hile olduğunu düşünür. Bu aletin kapsayıcı bir alet olduğunu, içindeki adamın Rugner'e benzeyen bir oyuncu olduğunu ve burada herhangi bir yerde bir video kamera ya da yayıncı olduğunu iddia eder ama ekrandaki yüzün kesinlikle Rugner'e ait olduğundan emindir. Adama kendisinden ne istediğini soran Klaus Berthold birden bire masanın kenarına bütün gücüyle dört elle sarıldığını hisseder ve bunu da gerçeklik içerisindeki son dayanağını kaybetmemek için yapar. Deneyimlediği şeyi açık bir cinnet olarak değerlendirir ama bunun cinnet olup olmaması onun için önemli değildir çünkü bu olay burada ve şimdide gözlerinin önünde gerçekten olmuştur. Burada aynı zamanda sanal ortamda paylaşılan videolara geçiş de işaret edilir. Bu geçiş aynı zamanda Rugner ile ilgili Klaus Berthold'un izlediği görüntünün kameralarla donatılan bir alanda dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon içerisinde üretilmesini de işaret eder. Bu şekilde üretilen videolar izleyicinin doğrudan üretime katılmasına izin verir. Bunlar aynı zamanda film gibi diğer medyaların anlatıcı öğelerini de çözüme uğratar. Klaus Berthold da izlediği bu videodaki anlatıcı öğelerin varlığından bir iddia olarak bahseder. Burada aynı zamanda tüketim toplumunun ana birleşenlerinden biri olan bu videoları tüketmek de işaret edilir. Üretilen bu videoların her zaman yenisinin geleceği beklentisi hem gönderenin hem de alanın merakını azar azar biraz olsun doyuma ulaştırır. Videodakinin gerçekten Rugner olup olmadığından şüphelenmesine rağmen her şeyin de gerçek olarak görüldüğünün farkındadır. Fiziksel gerçeklik içerisinde ölü olan birinin canlıymış gibi gösterilmesi simüle edilen bir olayı gösterir. Bu durumda gerçeğe bire bir aynı ve hatta aynıdan da öte görüntü izlemek en ileri teknoloji ile işlev gören sanal gerçeklik ile mümkündür. Klaus Berthold bu durumu deneyimlediği bir cinnet olarak değerlendirir. Bu nedenle fiziksel gerçeklik ile olan bağlantısını kaybetmemek için fiziksel maddeden oluşan bir şeylerden destek bulmaya çalışır çünkü sanal gerçekliği maddi referanstan uzak simulakrlar yardımıyla soyut olarak deneyimlemeye başladığı anda fiziksel gerçeklikle olan bütün bu bağlantılarını da kaybeder. Sanal gerçeklik aynı zamanda burada ve şimdiki zaman içerisinde gerçek olarak deneyimlenen bir gerçekliktir.

“[...] sich mit aller Macht an der Tischkante festklammern zu müssen, um nicht seinen letzten Halt in der Realität zu verlieren. Was er erlebte, war der reine Wahnsinn. Aber Wahnsinn oder nicht, es passierte wirklich. Hier und jetzt und vor seinen Augen!“ (Hohlbein, 2014b: 165).

Rugner videoda Klaus Berthold'u bir başkasının mirasında gözü olan birisi olarak suçlar. Sanal gerçeklik her şeyin birbirine karıştığı karmaşıklığın içerisindeki ara durumda ortaya çıkan bir gerçekliktir. Bu nedenle sanal gerçeklik içerisinde aynı zamanda bir

karmaşıklığı da deneyimleyen Klaus Berthold'un sadece kelimeleri değil, düşünceleri de birbirine karıştır ve herhangi bir duyguyu kendisinde hissedecek güçte değildir. Burada fiziksel dünyada sahip olduğu güç sanal dünyaya karşı koyabilmek için yeterli değildir ve Klaus Berthold'un da kendisini bedensel ve ruhsal olarak güçsüz hissetmesi de bu durumdan kaynaklanır. Bu nedenle de kendisine has net bir düşünceye sahip olamaz. Fiziksel maddeden kaynaklanmayan sanal gerçeklik gibi karmaşıklıkların içerisindeki ara durumların ortaya çıktığı yerde belirli olan değil de aksine belirsiz olanla karşılaşmak söz konusudur. Klaus Berthold sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği bu karmaşıklık, güçsüzlük ve belirsizlikten dolayı kendisinin çıldırmış, çıldıracak ya da çıldırmak üzere olduğunu düşünür. Ekranda gördüğü kişinin Rugner olamayacağını sürekli olarak mırıldanır. Rugner yüzü ekranın iç tarafına dokunana kadar öne doğru eğilir ve Rugner evrenini kapatan ve görünmeyen bariyerlere doğru koşan bir balığa benzetilir. Bu durum Rugner'in dijital ve sanal olgular temelinde simüle edilen bir olay içerisinde olduğunu gösterir çünkü sanal gerçeklik bu durumda kendisine has bir dünya kurar ve bu dünyayı görünmeyen sınırlarla kuşatır. Burada aynı zamanda deneyimlenen sanal gerçekliğin gerçeklik etkisinin oldukça yüksek olduğuna yani birey ve ekran arasındaki mesafesinin sıfır noktasında olduğuna ve deneyimlenen olayın dehşet verici olduğuna işaret edilir. Sanal gerçekliğin gerçeklik etkisini gösteren Rugner ekranının camını parçalayarak dışarı çıkacağını ve yazı masasının üzerinde bir cüce gibi dolaşacağını düşünür. Bu şekilde düşünen Klaus Berthold deneyimlediği bu olayı komik değil de tamamen dehşet verici bir şey olarak değerlendirir. Klaus Berthold'un bu son ifadelerinde sanal gerçekliğin her şeyin en küçük boyutunu göstermesine rağmen olay içerisinde deneyimlenen gerçeklik etkisinin oldukça yüksek olduğu işaret edilir.

„[...] Er war völlig unfähig, irgendein klares Gefühl zu empfinden, geschweige denn, einen klaren Gedanken fassen. Verrückt, dachte er. Ich werde verrückt. Ich bin dabei, überzuschnappen. Total. [...] Rugner [...] beugte sich vor, bis sein Gesicht die Innenseite des Bildschirms berührte, wie ein Fisch, der gegen die unsichtbare Barriere anrennt, die sein Universum abschließt. Für eine Sekunde musste Berthold gegen die absurde Vorstellung ankämpfen, Rugner könnte das Glas sprengen und aus dem Gerät herauskommen, ein Zwerg von der Größe seiner Hand, der auf seinem Schreibtisch im Kreis herumrennen und mit schriller Zwergenstimme Verwünschungen ausstoßen würde. Die Vorstellung war absolut nicht komisch. Sie erfüllte Berthold mit schierem Grauen“ (Hohlbein, 2014b: 166).

Beyninin yavaş yavaş kollara ayrıldığını hisseden Klaus Berthold aklını kaybettiğinden ve halüsinasyon gördüğünden giderek daha da emin olur. Ama sadece bunlar da hiçbir işe yaramaz. Bu durumu daha iyi bilmeyen insanlar gibi çıldırmanın bu ana kadar kötü bir şey olmadığını düşünüyordu. Ama bütün bunlar doğru değildi ve çıldırmak artık onun

için kötüdür. Rugner’i o videoda izlemekten iyice rahatsız olan Klaus Berthold çılgınlık atarak video oynatıcısına vurur ve Rugner’in öldüğünü ve kendisini rahat bırakması gerektiğini söyler. Bunun üzerine birden patlayan video oynatıcısından odaya plastik ve elektronik parçalar yayılır. Bu parçalardan çoğu Klaus Berthold’un elini keser ama Klaus Berthold hiçbir acı hissetmez. Klaus Berthold kendisini ziyarete gelen adamdan Rugner’in konuştuğu videoyu kendisinden uzak tutmasını ister. Aslında Rugner bu adam ve video aracılığıyla Fred Issler’in kendisine bıraktığı mektubu ya da küçük paketi ister çünkü Fred Issler, avukat Dr. Rugner’in müvekkilidir. Klaus Berthold ise ilk önce bunu yapmak istemez ama daha sonra vermeyi kabul eder. Rugner’in mührü ile kapatılmış kahverengi korumalı bir zarfı adamın evrak çantasına fırlatır. Daha sonra da Fred Issler’in adının geçtiği bütün dosyalar istenir ve ayrıca teleksekreter ve bilgisayardaki kayıtların da silinmesi istenir. Klaus Berthold bütün bunlarla şimdi burada olmayan sekreterinin ilgilendiğini söyler. Adam da bunun üzerine bunları da yarın halledeceklerini söyleyerek ona birkaç soru daha yöneltir.

Klaus Berthold’un deneyimlediği olay sırasında beyni fiziksel gerçeklik ve sanal gerçeklik olarak ikiye bölünür. Bu nedenle aklını kaybeder, halüsinasyon görür ve çıldırdığını hisseder ama bütün bunlar gösteriyor ki aslında Klaus Berthold deneyimlediği şeyin ne olduğunun henüz farkında değil sadece bu şeyin kendisinde bıraktığı etkileri bildiği kavramlarla açıklamaya çalışmaktadır. Videoyu izlediği video oynatıcısının parçalanması ise parçalanma temeli üzerine kurulan dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon ve buna bağlı olarak da sanallaşan durumları işaret eder. Bu parçalanma sonunda acı hissetmemesi ise bütün bunların deneyimlenmesi sonucu tepkisel açıdan duyarsızlaşması anlamına gelir. İzlediği videoda söylenen emirlerin etkisi altında olan Klaus Berthold aslında kendi isteğine göre davranacak durumda değildir çünkü dijital ve sanal dünya her zaman ilk olarak kullanıcısı yani deneyimleyen kişi tarafından gerçekleştirilen kendisine has emirleri üreten ortamlardır.

“Erstaunt war gar kein Ausdruck Berthold kam es vor, als würde sein Gehirn ganz langsam in Streifen geschnitten. Er war noch immer fest davon überzeugt, dass er den Verstand verloren hatte und halluzinierte. Nur nutzte es nichts. Wie die meisten Menschen, die es nicht besser wussten, war er bis zu diesem Moment der Meinung gewesen, dass verrückt zu sein für den Betroffenen selbst gar nicht schlimm wäre. Aber das stimmte nicht. Es war schlimm. [...] Und plötzlich schrie er, so laut und so schrill er nur konnte: „Nein! Geh! Lass mich in Ruhe! Du bist tot! Tot!“ Er ballte die Hand zur Faust und ließ sie mit aller Gewalt auf den Videorecorder herunterkrachen. Es war ein Schlag, der den ganzen Schreibtisch erschütterte. Der Video-Walkman explodierte regelrecht. Plastiksplitter und elektronische Bauteile flogen durch das ganze Zimmer. Ein scharfkantiges Trümmerstück zerschnitt Bertholds Hand, aber er spürte nicht einmal Schmerz. „Du bist tot!“ wimmerte er immer wieder. „Tot!, Tot!

Tot!“ „Du wiederholst dich“ sagte Rugner. „Außerdem habe ich nie behauptet, dass ich das nicht bin, oder?“ [...] Rugner stand hinter dem Stuhl mit seinem Besucher, sah ihn kopfschüttelnd an und pflückte sich mit der linken Hand hellgraue Plastiksplitter aus dem Haar. „Du beginnst die Beherrschung zu verlieren“, sagte er. [...] „Hör auf!“ wimmerte Berthold. „Du ...du bist nicht echt. Du bist gar nicht da!“ (Hohlbein, 2014b: 167).

3.5 Yaegher

3.5.1 Yaegher'in Deneyimlediği Gerçeklik Dönüşümünün Temelinin Atıldığı Olaylar

3.5.1.1 Yaegher ve Evelin Freytag Arasındaki İlişki Temelinde Gerçeklik Dönüşümü

Polis memuru ve aynı zamanda da Fred Issler'in arkadaşı olan Yaegher, Fred Issler'in ölüm nedenini amiri Stefan Borghorst'un bilgisi dışında bireysel olarak araştırmak ister çünkü Fred Issler'in ölümünde henüz aydınlatılmamış tuhaf belirsizlikler olduğuna inanır. Yaegher'in yolu bu sırada daha önce Fred Issler ile arasında gönül bağı olan Evelin Freytag ile kesişir. Yaegher'in Evelin Freytag ile birlikte Fred Issler'i hastane odasında ziyaret ettiği sırada Evelin Freytag avukat Rugner ile telefonda görüşür çünkü Fred Issler bir gün başına bir şey gelirse bu avukatla görüşmesi gerektiğini kendisinden rica etmiştir. Evelin Freytag telefon görüşmesini bitirdikten sonra Yaegher ile birlikte bir şeyler içip konuşmak için Fred Issler'in yattığı hastanenin yanında bulunan bir kafeye girer. Yaegher kendisinin ve Fred Issler'in aynı mesleği yaptıklarını ama doğru ya da yanlış yol seçimleri yüzünden birbirlerinden farklı olduklarını söyler. Polis memuru olmanın en iyi yolunun bir cinayeti aydınlatmak değil de gerçekleşebilecek bir cinayeti engellemek olduğunu belirtir. Yaegher bu şekilde gerçekleşen sohbetten sonra arabasıyla Evelin Freytag'ı evine bırakmak ister ama Evelin Freytag yürümeyi tercih eder ve yorulduğunda taksi çağıracağını söyler. Yürüyüş ona iyi geleceği için hareket etmeye ihtiyacı olduğunu düşünür. Ama daha sonra karar değiştiren Evelin Freytag yalnız kalmak istemediği için öğleden sonrayı da Yaegher ile birlikte geçirir. Yaegher kendisi ve Evelin Freytag arasında duygusal bir bağ kurulduğunu hisseder ama onunla ilgili isminden başka bir şey bilmez. Bu arada Yaegher bulduğu her fırsatta da onu izlemeye devam eder. Ama Yaegher Stefan Borghorst ve Evelin Freytag arasında seçim yapmak zorunda kalır. Yaegher her ne kadar Stefan Borghorst'un kendisine karşı davranışının değiştiğine inansa da Evelin Freytag'a adil davranmadığını düşünür ve Evelin Freytag Stefan Borghorst için sadece bir şahittir. Yaegher ise Evelin Freytag'ı sempatik bulduğu için ona karşı yakınlık hisseder. Yaegher, Evelin Freytag ile kurduğu iletişimde her ne kadar ilk görüşte aşka

inanmazsa bile yine de bunun üzerinde oldukça fazla düşünür ve Evelin Freytag ile zaman geçirdikçe ondan yavaş yavaş hoşlanmaya başlar. Evelin Freytag ile birlikte geçirdiği bu günün sonunda onlara izin verilen gerçeklik dönüşümünün sonuna yaklaşıldığını ve daha sonra bu gerçekliğin onlar için görüldüğünden daha da kötü olacağı hissine kapılır. Çünkü Yaegher henüz fiziksel gerçeklik içerisinde bulunurken, TNT- İletişim Ağının bir çalışanı olan Evelin Freytag sanal dünyanın gerçekliği tarafında bulunur. Bu arada fiziksel gerçekliğin sanal dünyanın gerçekliğine dönüşmesi yani iki gerçekliğin farksız gerçeklik halini alması hem Yaegher hem de Evelin Freytag için daha kötü olur. Yaegher'in de Fred Issler, avukat Dr. Rugner ve Dr. Klaus Berthold gibi yaşayacağı olaylar onun dayanamayacağı derecede büyük acılar çekmesine neden olur.

“[...] Aber nun näherten sie sich nicht nur dem Ende der Fahrt und des Tages, sondern auch dem der Abkehr von der Wirklichkeit, die Yaegher sich und ihr gestattet hatte. Und er hatte irgendwie das Gefühl, dass diese Wirklichkeit für sie beide noch viel schlimmer werden würde, als es jetzt schon aussah“ (Hohlbein, 2014b: 100).

Bu durumda Yaegher ve Evelin Freytag arasındaki gönül bağı da kurulmadan bozulur çünkü onların bütün bu korkunç olayların yaşamasına aracılık eden kişi Evelin Freytag'tır. Onlar ileride Evelin Freytag için bürosundaki tozlu raflarda duran üzeri tozlanmış ve hatta yok edilme zamanı gelmiş videokasetlerden başka bir şey olmayacaktır.

„[...] Ihre Sekretärin warf einen Blick auf das Etikett und runzelte die Stirn. „Yaegher?“ fragte sie. „Was ist das?“ „Unsinn“, antwortete Evelin, die bereits im hinausgehen begriffen war. „Vergangenheit, Angela. Kopieren Sie den Werbespot auf das Ban.“ „Und der Rest?“ fragte Angela. „Der Spot dauert zehn Minuten, und das ist eine zweihundertvierziger Kasette.“ Evelin überlegte eine Sekunde, dann zuckte sie mit den Schultern und ging endgültig hinaus. „Löschen Sie ihn“ (Hohlbein, 2014b: 418).

3.5.1.2 Yaegher'in İş Arkadaşı Fred Issler'in Evinde Yaptığı Aramalar Temelinde Gerçeklik Dönüşümü

Stefan Borghorst Fred Issler'in evinin aranabilmesi için arama emri çıkartır ve Yaegher'in kendisine eşlik etmesini istemez çünkü Yaegher'in de bu konuda suçlu olabileceğini düşünür. Buna rağmen Yaegher'i bu olaydan uzaklaştıramayan Stefan Borghorst, Yaegher ile Fred Issler'in evinin yolunu tutar. İkilinin arabada giderken yaptığı konuşma sırasında Yaegher, Stefan Borghorst'un grubunun dışında kalmamak için Kaminsky'nin Fred Issler hakkında söylediklerini Stefan Borghorst'a aktarır. Aslında Fred Issler'in rüşvet aldığı bilinen bir olaydır ama henüz kanıtlanmamıştır. Fred Issler'in bu konuda daha önceden birisi tarafından uyarılan Strauss'a ya da başka birisine bilgi

sattığından şüphelenilir. Fred Issler böyle bir görev ihlalini Kaminsky'nin yardımıyla gerçekleştirir. Bilgilerin bu şekilde sızdırılmış olabileceğini doğrulayan Yaegher'e, Stefan Borghorst bu olayın içerisinde onun da olup olmadığını sorar ve Yaegher de hayır cevabını verir çünkü Yaegher, Stefan Borghorst'un istediği cevabın bu olduğunu çok iyi bilir.

Fred Issler'in evinin anahtarının eline nereden geçtiği sorusuna cevap vermekten kaçınan Stefan Borghorst, Yaegher ile birlikte Fred Issler'in dairesini aramaya başlar. Fred Issler bu dairede Evelin Freytag ile birlikte yaşamasına rağmen amiri Stefan Borghorst ve Yaeger daireyi aradıklarında Evelin Freytag'a ait tek bir eşya bulamaz. Stefan Borghorst ve Yaegher Fred Issler'in dairesinde arama yaptığı sırada Evelin Freytag gelir. Polisleri karşısında görünce çok şaşırان Evelin Freytag ilk önce onları silahla öldürmek ister ama sonra silahını cebine koyar. Evelin Freytag daha önce taşındığı bu daireye valiziyle birlikte geri gelmiştir. Stefan Borghorst ve Yaegher Evelin Freytag'a Fred Issler ile tartışıp tartışmadığını sorar. Bunun üzerine Evelin Freytag çok kötü bir şekilde tartıştıklarını ve Fred Issler'in kendisi yüzünden evden ayrılmış olabileceğini söyler. Evelin Freytag Stefan Borghorst ve Yaegher'in Fred Issler'in geçirdiği trafik kazası için dairede olmadıklarının farkındadır. İki polis memuru neden burada olduklarıyla ilgili bir açıklamada bulunacakken Evelin Freytag kendisini yalnız bırakmalarını ve daha sonra karakola gelerek onların bütün sorularına cevap vereceğini söyler. Stefan Borghorst bu duruma sıcak bakmamasına rağmen Yaegher, Evelin Freytag'a gitmesi için izin verir ve kendisini hazır hissettiğinde araba ile evinden alınıp polis merkezine götürüleceğini söyler.

Yaegher daha sonra Nördlinger'in kendisine verdiği anahtarla birlikte tekrardan Fred Issler'in evine gider. Dairenin içerisine girdiğinde ilk olarak televizyona doğru ilerler ve televizyonun yanında bulunan video oynatıcısına bakar. Yaeger kendisinin de henüz adlandıramadığı tuhaf bir şüphenin peşindedir yani aslında bir tür gerçeklik dönüşümü içerisine girebilecek durumdadır. Burada bulduğu kasetleri çantasına koyan Yaegher evi aramaya başlar. Yaegher arama işini bitirmek üzereyken Evelin Freytag'ın içeriye girdiğini görür. Eve unuttuğu birkaç eşyasını almak için gelen Evelin Freytag'a Yaegher tarafından izin verilir. Evelin Freytag'ın alacağı eşyalar Fred Issler'e ait değildir. Evelin Freytag daireye giren hırsızların dokunmadığı birkaç değerli eşyasını alır. Yaegher ise hırsızların evde ne aradığını bilir ama bunu Evelin Freytag'a söylemez. Yaegher, Evelin

Freytag'a Fred Issler'in filmlerini aldığı film koleksiyonunu sorar ve Evelin Freytag ise bu konuyla hiçbir zaman ilgilenmediğini söyler.

Bu olaydan günler sonra Yaegher, Evelin Freytag'a Stefan Borghorst'un da aynı soruyu soracağını düşünerek bu silahı kendisine Fred Issler'in verip vermediğini sorar ve bu soruyu Evelin Freytag gerçekten bilmiyorum şeklinde cevaplandırır. Evelin Freytag'a bu silahın sorulma nedeni ise ruhsatı olmamasıdır. Yaegher daha sonra Evelin Freytag'ı eve bırakır ve o da Yaegher'e kendisini yalnız bırakmadığı için teşekkür eder. Yaegher eve kadar ona eşlik etmek ister ama Evelin Freytag bunun gerekli olmadığını ve onu yarın tekrardan arayacağını söyler. Yaegher ise hastaneye Fred Issler'in yanına tekrardan gitmek ister ama birden bunu yapmaktan vazgeçer, arabasından iner ve hızlı bir şekilde Evelin Freytag'ın evine doğru gider. Yaegher'i tekrardan karşısında gören Evelin Freytag ise çok şaşırır ve Yaegher evde birilerini arar ama bulamaz. Evelin Freytag polise telefon etmek ister ama duvardaki kablonun koptuğunu görür. Yatak odasına giden Yaegher de kablonun koparıldığını görür. Evelin Freytag ise hala Yaegher'i beklemekte olan taksinin şoföründen polisi aramasını rica etmek için aşağı iner. Bu arada Yaegher evi aramaya devam eder ve ne aradığını bilemediği için de herhangi bir şey bulamaz. Evelin Freytag geri döndüğünde bütün videokasetlerin ve Cd'lerin raftan aşağı döküldüğünü görür ama pahalı aletler hala oradadır. Yalnız çalışır durumda olan video oynatıcılarından biri, içerisinde kaset bulunmadığı sinyalini verir. Yaegher eve girenlerin bir şey aramadıkları kanısına varır. Burada video oynatıcısı içerisindeki kaseti alan kişi aslında Yaegher'in kendisidir.

Daha sonra Evelin Freytag'ın bulunduğu daireye polisle birlikte Stefan Borghorst da gelir. Yaegher ise Stefan Borghorst'un buraya geleceğini beklemeyiz. Yaegher bunun üzerine Evelin Freytag'dan Stefan Borghorst içeri girdiğinde bir şey söylememesini ve her şeyi kendisine bırakmasını ister. Bu arada içeriye giren polis memurlarının içerisinde Nördlinger ve Stefan Borghorst da görülür. Evde gerçekleşen bu olayla hırsızlıkla mücadele bürosunun ilgilenileceği söylenir. Yaegher'in neden burada olduğu ile ilgili henüz bir şey sormayan Stefan Borghorst bununla ilgili onunla daha sonra konuşacağını söyler. Yaegher yine de açıklama gereği hissederek Evelin Freytag ile konuşma sebebinin bilgi almak olduğunu söyler. Evelin Freytag'ın ise kendisine herhangi bir bilgi vermediğini ve Fred Issler'in sorgu için iyileşmesini beklediği ifadesini ekler. Bu arada Stefan Borghorst ise Fred Issler'in öğlen sonu öldüğünü bildirir ve ayrıca Yaegher'e, Fred Issler'in onların ziyaretinden yarım saat sonra öldüğünü söyleyerek hastaneye yaptıkları

gizli ziyaretten haberinin olduğunu da ima eder. Stefan Borghorst bu ziyaret haberini de Mendel adlı polis memurundan ve hastanede kapının önünde duran yeşil üniformalı adamdan öğrenir. Yaegher ise her iki habere de çok şaşırır. Stefan Borghorst, Evelin Freytag'a da (eşi ya da nişanlısı) Fred Issler'in öldüğünü söyleyecektir. Bu arada sert bir dokunuşla televizyon çalışmaya başlar ama gece filmi ya da müzik videosu yerine ekran üzerinde ARD'nin televizyon ayar resmi parlar. Evelin Freytag bu haberi duyduğu andan itibaren evinde kalmak istemez ve bu nedenle herhangi bir otelde konaklamak ister. Bunun üzerine Evelin Freytag kendi arabasıyla yakında bilinen küçük bir pansiyona gider.

Bu arada Evelin Freytag bulduğu her fırsatta Fred Issler'in soruşturmasıyla ilgili bilgi almak için Yaegher'i arar ama Yaegher bu soruşturmayı amiri Stefan Borghorst'un yürüttüğünü söyleyerek bilgi vermekten kaçınır. Yaegher, Evelin Freytag'a kendisini bir polis olarak değil de konuşma arkadaşı olarak gördüğü sürece evine de gelebileceğini bildirir. Evelin Freytag aynı zamanda Fred Issler'in bu iki polis memuru tarafından neden arandığını araştırır ve bununla ilgili Yaegher'e bir şey sorduğunda da bilgi alamaz.

3.5.1.3 Yaegher'in Avukat Dr. Rugner'in Evini Ziyaret Etmesi Temelinde Gerçeklik Dönüşümü

Yaegher bir gün Evelin Freytag'ın telefon ettiği avukatlık bürosunun adını ve telefon numarasını bulur. Yaegher aynı zamanda Rugner'in özel numarasını da bulmaya çalışır ama özel numarasını değil de adresini bulabilir. Daha sonra Rugner'in evine giden Yaegher'e kapıyı açan kadın Rugner'in bir önceki akşam öldüğünü söyler. Rugner'in eşi Ellen Rugner de eşinin öldüğünü doğrular ve bu arada Yaegher Rugner'in eşinin daveti üzerine eve girer. Rugner'in iş ortağı olan ve o an bu evde bulunan Dr. Klaus Berthold da biraz zaman geçtikten sonra Yaegher'in daha fazla soru sorarak onları rahatsız etmesini istemez çünkü diğer polislerin bu sorgulamayı yani bilgi almayı daha önce yaptığını söyler. Rugner'in eşi ise Yaegher'in konuşmaya devam etmesine izin verir. Rugner'in kalp krizinden ölmüş olabileceği düşünülmesine rağmen eşi böyle bir şeyin olabileceğine inanmaz çünkü altı hafta önce muayene olan Rugner'e doktor kalbinin oldukça sağlam olduğunu söyler. Rugner evinin bodrum katında eşi tarafından ölü bulunur. Eşi çılgılık sesleri duyar ve eline bir bıçak alarak bodrum katına iner. O anda polise telefon etmek aklına gelmeyen Ellen Rugner eşinin cesedi ile karşılaşır. Verilen bu bilgiye istinaden Yaegher de incelemelerde bulunmak için bodrum katına iner ama burada dikkat çekecek

herhangi bir şey bulamaz. Daha sonra Rugner'in çatı katında bulunan çalışma odasına çıkan Yaegher odada halının üzerinde parçalanmış bir video oynatıcısı bulur. İçerisinde hala bir kasetin bulunduğu bu alet ona raftan düşerek kırılmış gibi görünmez aksine bu aletin neredeyse tamamı parçalanmıştır ve hatta prizın yarısı da duvardaki yerinden dışarı çıkmıştır. Yaegher bu kaseti video oynatıcısının içerisinden çıkarmaya çalışır ama başaramaz. Alet parçalanmadan önce içerisindeki kasette gösterilen filmin neredeyse üçte biri tamamlanmıştır. Yaegher'e tekrardan öfkeli bir şekilde davranan Dr. Klaus Berthold onun görevinin cinayet değil de disiplin olduğunu söyler ve mesleğini icra etmesiyle ilgili olarak şikâyetle bulunacağını da ekler.

Rugner'in orta yaş krizinde olduğuna değinen Klaus Berthold onun ölüm nedenini de buna bağlar. Bu arada Klaus Berthold'un masasının üzerindeki diafondan gelen sesler kendisini rahatsız eder çünkü Klaus Berthold her zaman kendisini hiç kimsenin ve hiçbir şeyin rahatsız edemeyeceğini düşünür. Ama aptal olarak nitelendirdiği kutu çalmaya devam eder ve burada makineye karşı dengesiz bir insan düellosu olduğu söylenir. Daha sonra bu düellodan vazgeçen Klaus Berthold anın büyüünün bu ahmak kutularla dolu mal ve mülkte saklı olduğunu ifade eder. Burada teknoloji ve insan arasında kurulan ilişkiye işaret eden Klaus Berthold buna benzer teknolojik gelişmelerin ortaya çıkmaya devam edeceğini düşünenlerden ve bunu destekleyenlerdendir. Aslında gösterinin devam etmesi gerekiyor ifadesiyle de böyle bir durumu ima eder.

“[...] natürlich war es in dem ungleichen Duell Mensch gegen Maschine Berthold, der am Ende aufgab. Der Zauber des Augenblicks war sowieso dahin, in Grund und Boden gesummt von diesem dämlichen Kasten, und schließlich: The show must go on. Er hatte nur nicht geglaubt, dass das so schnell gehen würde. Beinahe zornig drückte er einen der zahllosen Knöpfe auf dem Apparat. „Ja?“ (Hohlbein, 2014b: 160).

3.5.2 Yaegher'in Deneyimlediği Gerçeklik Dönüşümüne Zemin Hazırlayan Aracı Öğeler

3.5.2.1 “Video-Inn” Adlı Mağaza ve Buradan Ödünç Alınan Videokasetler

Yaegher romanın bir bölümünde Evelin Freytag'a Fred Issler'in videokasetleri nereden aldığını sorar. Evelin Freytag ilk önce bununla hiçbir zaman ilgilenmediğini söyler. Fred Issler'in video fanatığı olduğu için zamanının büyük bir bölümünü bunlarla geçirdiğini ve kendisinin ise film değil de televizyon izlemeyi sevdiğini söyler. Aradan biraz zaman geçtikten sonra Evelin Freytag'ın aklına Fred Issler'in videokasetlerini aldığı yer olan Video-Inn adlı mağaza gelir. Evelin Freytag aynı zamanda Fred Issler'in gerçeklik için

başka bir şeyle mücadele ettiğini ve bunu tam olarak tanımlayamadığını söyler ama Fred Issler içerisindeki bu şeyin giderek kuvvetlendiğinin de farkındadır. Fred Issler kendisi ile ilgili daha önceki bölümlerde ele alındığı gibi fiziksel gerçekliğin öte tarafında bulunan sanal gerçekliğin içerisinde ya da dışarısında olup olmadığının farkına varmadan ve sanal gerçekliğin ne olduğuna dair net bir tanımlama yapmadan mücadele etmiştir. Gerçeklik başta olmak üzere sanallaşan durumların tamamı tek bir kavramla tanımlanabilecek terminolojik kısıtlamadan bağımsızdır ve bu nedenle bunların tamamı teknolojik bağlamda elde ettikleri yenilikler sayesinde ayrı ayrı tanımlanabilir. Sanal gerçekliğin onun üzerindeki etkisinin giderek kuvvetlenmesi ise sanallaşan durumların en son yeni teknolojilerle çalışmasından kaynaklanır.

“[...] Was, zum Teufel, hatte er eigentlich erwartet? Fred war noch nicht einmal unter der Erde! In seiner Brust kämpfte sein Gefühl für Realität mit etwas anderem, das er noch nicht genau definieren konnte, das aber immer stärker bei ihm wurde“ (Hohlbein, 2014b: 195-196).

Yaegher bunun üzerine Evelin Freytag ile birlikte video fanatığı olan Fred Issler’in videokasetleri aldığı video mağazası olan “Video-Inn”i ziyaret etmek ister. Video mağazasının adı olan Video-Inn aynı zamanda İngilizce anlamda “video girişi” olarak da açıklanabilir. Yaegher daha sonra Fred Issler’in videokasetlerini aldığı Video-Inn adlı mağazanın adresini telefon rehberinden bulur. Yaegher mağazaya ulaştığında doğrudan satıcı kızla konuşmak yerine bir müşteri gibi davranarak etrafı gözden geçirir. Mağazada binlerce videokasetin yanı sıra CD’ler ve bilgisayar oyunları da vardır. Sonunda buraya birkaç soru sormak için geldiğini belirten Yaegher bu mağazanın daimi müşterisi olan Fred Issler ile ilgili bilgi almak istediğini söyler. Yaegher özellikle Fred Issler’in bu mağazadan son olarak aldığı katil örümceklerin olduğu filmle ilgilenir. Satıcı kız bu film yasaklandığı için kendilerinde olmadığını söyler. Bu film bir kez televizyonda yayınlanır ama kimse onu ödünç almaz. Üçüncü programa ait olan bu filmi programdan alan satıcı onu birkaç dolara satmıştır. Daha sonra Yaegher, Fred Issler’in son altı ay içerisinde aldığı ödünç videoların listesini ister. Bu arada mağaza yöneticisi Petersen gelir ve satıcı kıza müşteriyle ilgili bilgi verdiği için sinirlenir. Yaegher ise polis kimliğini göstererek kendisinin böyle bir şeyi rica ettiğini söyler. Yaegher ile bürosunda konuşmak isteyen Petersen Yaegher’in istediği listeyi arama izni olmadan veremeyeceğini söyler ama Yaegher’in de ona blöf yapması üzerine listeyi vermeyi kabul eder. Bettina adlı satıcı kız listeyi Yaegher’e verir ve Yaegher bu arada Petersen’den mağazanın kuryesi olan Brenner’in de adresini alır ama aslında Yaegher orada çalışan bir başka kuryeyi arar. Ona burada sadece Petersen ve Bettina’nın çalıştığı söylenir. Yaegher listeyi aldıktan sonra

mağazanın karşısında bulunan araba park yerinde Petersen onu görmeyecek şekilde orada bulunan iki arabanın arasına saklanır. Daha sonra Bettina da Petersen'e görünmeden Yaegher'in yanına gelir ve ona içerisinde yarım düzine katlanmış fotokopi bulunan bir zarf verir. Bu zarfın içerisinde Petersen'in çevirdiği kirlî işlerle ilgili bilgiler vardır. Yaegher'e telefon numarasını da veren Bettina giderken, Bettina'nın nöbetini devralmak için motosikletle Angelika gelir. Kendisini Angelika'nın görmesini istemeyen Bettina tekrardan iki arabanın arasına girer. Daha sonra etrafı kontrol eden Bettina oradan ayrılır. Söz konusu videokasetlerin bir şekilde insanları etkilediğine inanan Yaegher kendi bedeninde de bunu hissettiğini söyler ama bunun nasıl olduğu ile ilgili herhangi bir açıklamada bulunamaz. Videokasetlerin insanları öldürebileceği düşüncesi ise Evelin Freytag'a oldukça ilginç gelir. Yaegher ise bu şekilde öldürmenin arkada daha az iz bıraktığını söyler çünkü nesnelerin insanları doğrudan değil de dolaylı olarak etkileyerek öldüreceğini düşünür. Aynı zamanda bu videokasetler yanlış insanların eline geçtiğinde atom bombasından daha tehlikeli olabileceği düşünülür. Yaegher videokasetlerle ilgili bu tuhaf durumu aydınlatmak için işe koyulur ama bunu somut olarak kanıtlamanın kendisi için oldukça zor olduğunun da farkındadır. Daha sonra bu durumu hiç kimseye güvenemediği için anlatmak istememesine rağmen, amiri Stefan Borghorst'a anlatmak zorunda kalır. Bu sırada Yaegher, amiri Stefan Borghorst'a "Video-Inn" adlı mağazanın müşteri listesini gösterir ve bu listede ismi işaretli olan kişilerin tamamının öldüğünü söyler. Bunlardan biri olan avukat Dr. Rugner ölmüştür ve iki evli kadın ise televizyon önünde ölü bulunmuştur. Videoyu kendisinin de izlediğini söyleyen Yaegher henüz kendisine bir şey olmadığını ve belki de daha fazla izlemesi gerektiğini söyler. Yaegher'in gösterdiği bilgisayar çıktısında video kulübünün müşterilerinden olan şehrin önde gelen isimleri vardır. Bu durumda videokasetler gerçekten insanları manipüle edecek durumdadır yani şehir uygulamalı olarak Video-Inn'e aittir. Video-Inn kulübü görünürde Petersen'a aittir ama Yaegher tarafından Petersen'in de birine ait olduğu iddia edilir. Stefan Borghorst ise bu kişinin Strauss olduğu cevabını verir.

„Aber ich nehme Ihnen die Mühe gerne ab. Wenn man den Laden sieht, glaubt man es kaum – aber zu den Kunden dieses Videoclubs gehört praktisch alles, was in dieser Stadt Rang und Namen hat. Mit anderen Worten: Wenn Sie recht haben und diese Videobänder tatsächlich in der Lage sind, Menschen zu manipulieren-, (Hohlbein, 2014b: 248).

3.5.2.2 TNT-İletişim Ağına Ait Medya Kuruluşu

Romanda bir karakter olarak ortaya çıkan Dr. Berger'in bir gün insanların hepsini birer film yıldızına dönüştürecek olan sevilen bir projesi vardır. Stefan Borghorst da bu konuda kamusal bir çalışmanın kendilerini iyileştireceğini düşünür. Dr. Berger ve Stefan Borghorst karşılıklı olarak birbirlerini yenileyen iki karakterdir. Stefan Borghorst ise TNT-İletişim Ağının yapımcısı ile özellikle yakın bir ilişki kurmak ister. İş arkadaşlarının düzenledikleri hitlerin listesine göre Stefan Borghorst öne geçecektir ama Yaegher bu curcuna hakkında bireysel olarak bir şey bilmez. Özel bir televizyon yayıncısı olan TNT-İletişim Ağı 20 kilometre gibi sınırlı bir alan içerisinde birkaç saat süren programlar yayınlarken sayısız özel yayıncılardan biri olmuştur ve son yıllarda mantar gibi türemiştir ama bu televizyon ağının arkasında kimin olduğu kesin olarak bilinmez. Kesin olan bir şey vardır ki o da bu kişinin çok fazla paraya sahip olduğudur. Bu kişi özellikle de memurlarla özel olarak ilgilenir. Şehir yönetimine ve farklı görevlere yerleştirdikleri yirmi katılımcıyla polislerle ilgili detaylı bir rapor ortaya çıkartır ve bu rapor bir program gibi bölgesel olarak yayınlanır ama bölgesel olarak yayınlanmasına rağmen milyonlarca izleyiciye ulaşır. Yaeger ise Stefan Borghorst için bunun ne anlama geldiğinin farkındadır çünkü on binlerce televizyon ekranının etrafta parlıyor olması Stefan Borghorst için oldukça cezbedici bir durumdur.

Videokasetlerini ödünç alan Strauss da hem "Video-Inn" adlı mağazanın sahibidir hem de TNT-İletişim Ağının üç hissedarından biridir. Yaşanan olaylar içerisinde sadece küçük bir düzenbaz olarak görülen Strauss'un kendisi azmettirici olmazsa da onun diğerleri tarafından seçildiği tahmin edilir ve Strauss'un arkasında bulunan kişilerin en parlak kişiler olabileceği ihtimali üzerinde durulur. Bunlar önemli bir konumda bulunan kişilerden oluşan bir yeraltı dünyasıdır. Yararlı özel bir grup olabileceği de üzerinde durulmayan bir ihtimaldir. Bunlar gereksiz bir sansasyon uyandırmadan normal bir vatandaşın yapamayacağı şeyleri yapar. Onlara göre toplumun önde gelen birkaç düzenbazı kendisini öldürdüğünde, şöhret sahibi insanların yaptığındaki gibi ortaya çıkan gürültü ve patırtıdan endişe edilmez.

Romanda Berger tarafından sorgulanan Yaegher'e TNT- İletişim Ağına ait televizyon kanalının pazartesi akşamı saat 19:00'da resmi açılış kutlamasından sonra saat 21:00'de de 24 saat sürecek olan bir yayın programının yapılacağından bahsedilir. Yaegher ve amiri Stefan Borghorst Profesör Leismann ve eşi doktor Agnes'in evinde bir araya geldikleri sırada TNT-İletişim Ağına ait kanalın açılışından bahsedilir ve içerisinde

buldukları tarihin ertesi günü her şeyin biteceği söylenir. TNT-İletişim Ağına ait kanal videolar ile yayın yapacaktır ve bir akşam öncesinden de yayın çalışmasını kayıt altına alacaktır. Bu programın katil videolarla başlatılmayacağı düşünülür çünkü bu videoları izleyen 70 yaşının üzerindeki bütün emeklilerin ölebileceği ihtimali üzerinde durulur. Bunların gelecek hafta ya da ay içerisinde bir gün deneme yayını yapacağı beklenir. Profesör Leismann ise yayın kaydedilmeden önce onların hiç kimseyi alıkoymasına gerek olmadığını düşünür çünkü “Video-Inn” adlı mağazanın müşteri listesinde bu durumdan etkilenen çok sayıda insan vardır.

“”Wer sagt, dass sie das tun?“ unterbrach ihn Borghorst, noch immer im gleichen fast wütenden Ton, den Yaegher sich im ersten Augenblick nicht erklären konnte. Dann wurde ihm klar, dass es nichts anderes war als Angst. „Sie nehmen heute abend den Sendebetrieb auf. Das bedeutet sicher nicht, dass sie das Programm mit einem Killer-Video beginnen werde, das alle Rentner über siebzig umbringt. Wenn überhaupt, dann werden sie in den nächsten Wochen und Monaten ganz vorsichtig damit anfangen, die eine oder andere Probesendung auszustrahlen. [...] Er hatte die Kundenliste des VIDEO-INN gesehen, auf der praktisch jeder stand, der in dieser Stadt über irgendwelchen Einfluss verfügte. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 317).

Daha sonra Profesör Leismann, Stefan Borghorst ve sonrasında onlara katılan Yaegher ile birlikte TNT-İletişim Ağına ait kanalın açılış törenine gider. Onlar TNT-İletişim Ağının yayıncılarının bu video ile yayına girmesini engellemeye çalışır. Burada aynı zamanda etrafı iyice kontrol ederek kanıt bulmaya da çalışırlar. Yayın binasına ulaşan bu üçlü grup ellerindeki sahte davetiye ile içeri girmeyi başarır. Sanatçılar, hayalperestler, egzantirikler gibi şehrin ileri gelenlerinin davet edildiği görkemli bir açılış töreni söz konusudur. Uyuşturucu satıcısı ve kanalın küçük bir hissedarı olan Strauss da davetliler arasındadır. Yaegher duvardaki ekrandan Evelin Freytag’ın ve Berger’in de orada olduğunu görür. Burada gözetleme kameraları gibi teknik aletlerden anlayan tek kişi Profesör Leismann’dır. Profesör Leismann Stefan Borghorst ve Yaegher’e TNT-İletişim Ağının kırmızı sarı amblemini ve ekranın alt sağ köşesindeki dijital göstergenin geriye doğru saydığını gösterir. TNT- İletişim Ağının test imgesindeki dijital gösterge 23:21’e gelir ve 20 dakika sonrada hikaye gerçekleşir.

Evelin Freytag’ın sahnede konuşmaya başladığını gören Yaegher yayın yönetmenine yayına girmesi için emir verir. Yönetmen kendisine böyle bir emrin gelmediğini söylemesine rağmen mikrofona eğilerek yayına son 10 saniyenin kaldığını haber verir ve daha sonra yayın başlar. Sahnede yayının açılış konuşmasını yapan Evelin Freytag’a doğru elinde silahla giden Yaegher kapıyı açıp içeriye girdiğinde Berger, Strauss ve diğer üç kişinin kendisine baktığını görür. Henüz Yaegher’i fark edemeyen Evelin Freytag sahnede programın uluslararası video endüstrisi tarafından finanse edildiğini söyler. Bu

arada konuşmasına müdahale eden Yaegher'i karşısında görünce oldukça şaşırır. Yaegher, sahnedeki Evelin Freytag'a doğru hareket ederek neden konuşmaya devam etmediğini sorar. Yaegher, Evelin Freytag'dan şu anda açacağı harika bir program ile dışarıdaki insanların neler elde edebileceğini, bunun bir tür beyin yıkama olup olmadığını ve onların bunu isteyip istemediğini sormasını ister. Bunun üzerine hiçbir şey söyleyemeyen Evelin Freytag'ın yüzünde ve bakışlarında korku ve tereddüt değil de daha çok üzüntü vardır. Bu arada Berger ve Strauss da Yaegher'i engellemeye çalışır. Kendisine söylenenleri duymadan sahneye yaklaşmayı başaran Yaegher Evelin Freytag'ı ekranda dışarıda görüldüğünden daha iyi, güzel ve büyüleyici bulur. Bu durumda Evelin Freytag'ın acı ve tereddüt hissetmesi Yaegher'e oldukça imkânsız gelir. Bu arada aletlerin ve yayınların kapatılmasına çalışılsa bile yayın önce binanın tamamına daha sonra da ülkedeki milyonlarca alete yayılır. Ben istemediğim sürece bu yayını kapatamazsınız diyen Yaegher'in yanına daha sonra gözlerinde gözlük takılı olan Stefan Borghorst ve Profesör Leismann gelir. Yaegher tekrardan Evelin Freytag'a dönüp bütün bu olanların nedenini herkese açıklamasını ister ama Evelin Freytag susmaya devam eder ve bunun üzerine Yaegher olanları kendisi anlatma kararı alır. Bu arada izleyiciye dönerek Yaegher gibi bir zorbaya inanmamaları gerektiğini söyleyen Strauss'u Yaegher kolundan vurur. Yaegher izleyiciye dönüp izlediklerinin yeni bir televizyon kanalının programından daha fazlası olduğunu, onların manipüle edildiğini ve yayıncıların izleyicinin istekleri dışında içerikler yayınladıklarını söyler. Kısa bir süre sonra izleyicinin orada oturan ve programı belirleyen insanların kukllarına dönüşeceğini de ekler. İzleyicinin kafasından geçen programların bu ekranda yayınlanmadığını ve izleyici eğer kendi kararları doğrultusunda devam etmek isterse yayını kapatıp bir daha tekrardan açmaması gerektiğini ifade eder. Ayrıca bütün bu söylediklerinin hayal ürünü olmadığı konusunda izleyiciyi ikna etmeye çalışır. Dışarıdan gelen üç gözetmenin yumrukları altında kıvranan Yaegher, Strauss'a dönerek kendisini onların bir canavar gibi yarattığını ve belki de bunların daha başka ve daha kötü binlercesini oluşturduklarını söyler. Onların anlaşılmayan güçlerle oyunlar oynadığını da ekler.

„Sie denken vielleicht, Sie sehen das Programm eines neuen Fernsehsenders, aber das stimmt nicht. Was hier geschieht, ist mehr. Viel mehr. Sie werden manipuliert. Dieser Sender strahlt Impulse aus, die Ihren Willen ausschalten. Es dauert nicht lange, und Sie werden zu Marionetten der Leute, die hier sitzen und das Programm bestimmen- ein Programm, das in ihren Köpfen abläuft, nicht auf der Mattscheibe! Ich weiß nicht, ob es nicht jetzt schon zu spät ist, aber wenn diese Sendung vorüber ist, dann schalten Sie ab und schalten Sie diesen Sender nie wieder ein, wenn Sie weiter Herr Ihrer eigenen Entscheidungen bleiben wollen. Ich weiß, dass sich meine Geschichte fantastisch anhört, aber Sie müssen wir wirklich glauben! Irgend jemand

muss etwas gegen diese Leute unternehmen und ihnen das Handwerk legen, falls mir das nicht gelingt.“ [...] Yaegher hob mit einem Ruck den Kopf und starrte sie an, und gleichzeitig tat das Ding in seinem Inneren (nein, es waren beide: die Macht des Überwesens, gepaart mit der Blutgier der Bestie) etwas, von dem er selbst nicht verstand, wie er es tat. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 404-405).

Daha sonra Evelin Freytag izleyiciye dönerek Yaegher'in anlattığı her şeyin doğru olduğunu açıklar. Burasının ticari bir televizyon kanalı olmadığını aksine insanları etkileme için kullanılan bir araç olduğunu söyler. Bu şeyin televizyon sinyaline paralel olarak ortaya çıkan elektronik bir hareket olduğuna, bu hareketin insan beyninin bir kısmını etkilediğine ve bilinçli bir karar özgürlüğü sunduğuna değinir. Bu şehir ya da başka şehirler gibi her yerde bu hareketin başlatılabileceğini de sözlerine ekler. İzleyiciden televizyonlarını kapatmalarını ve bu komplonun azmettiricisini engelleyene kadar da televizyonlarını tekrardan açmamalarını ister.

„Evelin richtete ihren Blick direkt in die Kamera, sammelte sich und gerade begann mit sehr ruhiger, sehr gefasster Stimme: „Alles, was Sie gerade gehört haben, entspricht der Wahrheit. Dies ist kein kommerzieller Fernsehsender. Im Grunde ist es überhaupt kein Fernsehsender, sondern ein Instrument, um Menschen zu beeinflussen. Parallel zum Fernsehsignal wird ein elektronischer Impuls ausgestrahlt, der direkt auf bestimmte Teile des menschlichen Gehirns einwirkt und dessen bewusste Entscheidungsfreiheit ausschaltet. Es ist möglich, den menschlichen Geist auf diese Weise vollkommen zu beherrschen. Und es wurde bereits eingesetzt, in dieser Stadt und in anderen, und es wird weiter eingesetzt werden, hier und...an einem Dutzend anderer Orte. Schalten Sie ab. Schalten Sie ihren Fernseher ab und nie wieder ein, solange den Drahtziehern dieser Verschwörung nicht endgültig das Handwerk gelegt worden ist“ (Hohlbein, 2014b: 405-406).

Yukarıda romanda alıntılanan iki paragrafta izlediği programa müdahale edemeyen televizyon programı izleyicisinden ve gerçeklik-televizyonu (İng. Reality-TV) izleyicisine ve buradan da sanal gerçekliğe ait olayı deneyimleyen, eş zamanlı olarak oyuncu ve izleyici olabilen kullanıcı durumuna geçiş söz konusudur. Sanal gerçeklik içerisinde evrensel olarak her yerde deneyimlenebilen olay sırasında karar verme özgürlüğü kullanıcıya aittir. Yeni medya içerisinde dijital ve sanal olgularla ortaya çıkan simülasyon ve sanallaşan durumlar tüketim toplumu yani bir tür hayran topluluğu içerisinde duygusal sermaye ve duygusal ekonomiden beslenir. Bu durumda yeni medya içerisinde zevklerin metalaşmasından söz edilebilir ve burada “etkile beni” (İng. Impress me) ifadesinde olduğu gibi izleyiciyi duygusal olarak etkilemek hedeflenir. Romanda TNT-İletişim Ağı gibi bir medya kuruluşuna ait bir televizyon kanalı da tam olarak böyle bir altyapıya göre gerçekleştirilen olayları yayınlar. Bir tür medya ucubesi yaratmak ise asıl hedeflerindedir.

Olayın başından beri burada ne olduğunun farkında olan Berger de izleyen herkese cinnet geçirten şeyi engellemek için burada olduğunu söyler. Yaegher, Berger'in diğerleri tarafından satın alınmadığını öğrendiğinde çok şaşırır ve bir taraftan Berger'in söylediklerinin doğru olduğuna inanmak ister diğer taraftan da oyuna getirileceğinden korkar. Stefan Borghorst ise Berger'in bu konuda doğru söylemediğini iddia eder ve Berger de Stefan Borghorst'un söz konusu olayla ilgili bazı işlerde parmağının olduğunu iddia eder. Ayrıca her zaman Stefan Borgorst için çalışan Evelin Freytag da Fred Issler'in ölümüne neden olmuştur. Evelin Freytag başkası için çalıştığından dolayı istemediği işler yapmak zorunda olduğunu dile getirir. Berger Yaegher ve Evelin Freytag'a konuşmaya ara verip kaçmaları gerektiğini söyler. Evelin Freytag ise hiç kimsenin onlardan kaçamayacağını söyler. Evelin Freytag'ın bu işe karışma sebebi kendisine anlatılan düşüncenin onu büyülemiş olmasıdır. Berger ise bu düşüncüyü bütün insanları köleleştirmek olarak görür. Bu olayın arkasında bulunan ve her geçen gün biraz daha güçlenen grup neredeyse dünyanın yarısına sahiptir. Berger de bu grubu birer katil olarak nitelendirir.

„Welche Idee?“ fragte Berger. „Die gesamte Menschheit zu versklaven?“ [...] Es ist ...eine Gruppe. Eine unvorstellbar mächtige Organisation. Und sie wird von Tag zu Tag mächtiger. Sie beherrscht inzwischen schon die Hälfte der Welt.“ „Klar doch“, sagte Berger abfällig, „die große Verbrecherorganisation im Hintergrund, die an den Fäden des Schicksals zieht, ohne das es irgend jemand merkt. Aus welchem Comic haben Sie diese Idee eigentlich?“ (Hohlbein, 2014b: 412).

Evelin Freytag birkaç yıldan beri dünyada birçok şeyin hızlı bir değişim geçirdiğine ve bir zamanlar düşman olan halkların şimdi dost olduğuna değinir. Dünyayı neredeyse yarım yüzyıl titreten büyük savaşların artık olmadığını söyler ama bunun harika bir olay gibi ele alınmaması gerektiğini de ekler. Evelin Freytag ise insanlığın iki bin yıldan beri kendi batışını hazırladığını dile getirir. Bu durumda sürekli sorulan sorular arasında insanların özgürlüğünün elinden alınıp alınmadığının ve halkın tamamının mutluluğa zorlanma hakkının olup olmadığının yer aldığını söyler. On ya da yirmi yıldır hiç kimsenin savaştan korkmadığı, artık korkunun, kıskançlığın ve nefretin olmadığı ama özgürlüğün de olmadığı dile getirilir. Özgürlüğün büyük bir kelime olduğunun üzerinde duran Evelin Freytag özgürlük için ödenen ödülün de oldukça yüksek olduğunu söyler.

„Aber Sie bemerken es doch auch“, widersprach Evelin ruhig. „Machen Sie die Augen auf, Berger! Sehen Sie nicht, was seit ein paar Jahren in der Welt vorgeht? Wir leben in einer Zeit der Wunder! Völker die seit Jahrzehnten verfeindet sind, sind plötzlich Freunde geworden. Der große Krieg, vor dem die Welt ein halbes Jahrhundert lang gezittert hat, findet nicht statt! Tyranneien werden gestürzt. Aber das sind keine Wunder, Sie Narr. Das alles haben sie getan!“ [...] „Die Vorstellung, dass die Menschheit nach zweitausend Jahren, die sie emsig an ihrem Untergang

gearbeitet hat, innerhalb von fünf Jahren plötzlich vernünftigt wird? [...] „Ob es richtig ist, den Menschen ihre Freiheit zu nehmen, ob sie das Recht haben, ein ganzes Volk zu seinem Glück zu zwingen.“ [...] „Die Welt ist besser geworden, in den letzten Jahren, oder? Es spielt keine Rolle, aus welchen Gründen. Noch zehn Jahre oder zwanzig, und niemand muss mehr Angst vor einem Krieg haben. Es wird keine Furcht mehr geben, keinen Neid, keinen Haß-, „Keine Freiheit!“ sagte Berger. „Freiheit!“ Evelin schüttelte den Kopf. „Ein großes Wort. Aber der Preis, den die allermeisten dafür zahlen, ist zu hoch“ (Hohlbein, 2014b: 412).

Yukarıda bahsedilen görüş dijitalleşme ve sanallaşma bağlamında ele alındığında fiziksel dünya dijital ve sanal dünyalarla hızlı bir değişim içerisine girmiştir. Fiziksel dünyada artık büyük savaşların olmadığı görüşü ise sorgulanması gereken bir durumdur. Ama dijital ve sanal dünyaların içerisinde büyük savaşlar yoktur çünkü bu dünyalarda dost ve düşman gibi iki karşıt kavramın birbiri içerisinde erimesi söz konusudur. Bu nedenle hiç kimse diğerinin ne olduğuyla ilgilenmez aksine sadece kendisine haz verecek şeyi deneyimlemesine yardımcı olması ile ilgilenir. Bu durumda bu dünyalar içerisinde bir şeyler deneyimlemek sadece doyurulması gereken büyük bir haz için kullanılır. Doyuma ulaşmak artık en ileri teknoloji ile oluşturulan dijitalleşme ve sanallaşma olgularıyla sağlanır. Olumlu ve olumsuz her olayın sınırsız bir özgürlükle deneyimlenebilmesi söz konusudur çünkü sürekli olarak ilerleyen bir teknolojinin fiziksel dünya başta olmak üzere bu dünyada yaşayan bütün insanlar üzerinde egemenlik kurması ve buna bağlı olarak bu dünyada yaşamının mutsuzluk ürettiğini işaret etmesi aslında bu dünyanın batışını hazırlaması söz konusudur.

3.5.2.3 “CRAY” Adlı Bilgisayar

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın son bölümlerinde yani amiri Stefan Borghorst ve Profesör Leismann ile birlikte TNT-İletişim Ağının yayın odasını ziyaret ettikleri sırada CRAY olarak adlandırılan yetenekli bir bilgisayara rastlar. Profesör Leismann imgenin arkasında duran tuhaf yapıyı işaret ederek Yaegher’e gösterir ama Yaegher bu ana kadar bu aleti bilgisayar olarak kabul etmemiştir çünkü bu alet ona daha çok ayakta duruyor gibi gelir. Romanda anlatılan olaya göre bu bilgisayardan dünyada sadece üç adet vardır. Bu bilgisayarın televizyon kadar küçük olmasının yanında bir ekranı yoktur aksine akıcı renklerle ve ışıklarla dolu olan büyük ve yüksek bir duvarı vardır. Yaklaştıkça bu duvar giderek daha da genişler, yükselir ve kaybolur. Bunlar büyük boş bir hiçlik içerisinde sallanır ve sonsuza kadar uzanır. Yaegher’in gördüğü gölgeli bir taslak neredeyse düşünilemeyecek büyüklükten ve yapıdan kaynaklanan biçimsiz bir şeydir. Aydınlik bir ışık saçar ama alışılmadık şekilde yavaştır ve ışıkların çevrelediği

karanlık içerisinde parlayan bir güzergâh oluşturur. Çok uzak yerlere ulaşamadığında ise giderek daha da parlar. Bunların arkasında bulunan evren önlerinde bulunan evren kadar büyüktür ama boş değildir ve sadece böyle görünür. Siyah gezegenlerden oluşan kocaman duvar onların arkasında bulunan mekânı doldurur. Işıklarla buluştuklarında neredeyse her renk ışık saçarlar ve tekrardan da sönerler.

Yaegher'in burada bilgisayar olarak adlandırılan bir aletle karşılaşması aynı zamanda bir geçişi de işaret eder. Bu geçişin temelinde yatan asıl gelişme ise dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon ve buna bağlı olarak ortaya çıkan sanallaşan durumlardır. Çalışma kapsamında daha önce de açıklanan Fred Issler ve avukat Rugner'in televizyon ve video temelinde yaşadıkları olay burada bir tür bilgisayar olan bir alete aktarılır. Bu açıdan da bakıldığında bir geçişten söz edilebilir. Bu nedenle Yaegher romanda diğer karakterlerle karşılaştırıldığında sanal gerçekliğe ait olayı daha derinden deneyimler çünkü burada başta gerçeklik olmak üzere diğer sanallaşan durumların temelini oluşturan sanal ekran işlevi üstlenen büyük ekranlar, dolaylı ışık olarak adlandırılacak ışıklar, karanlık, hiçlik, boşluk, sonsuzluk, gölgeler ve biçimsizlik gibi karakteristik özelliklerden bahsedilir. Yaegher aslında daha önce bütün bu kavramlarla ilgili sorgulamalarına bu aletle karşılaştığında cevap bulur çünkü bütün bunları içerisinde bulunduğu fiziksel gerçeklik başta olmak üzere film, televizyon ve video gibi medyalarla açıklayamaz.

„Sie schwebten in einem gewaltigen, leeren Nichts. Endlos weit entfernt glaubte Yaegher einen schattenhaften Umriss zu erkennen, ein formloses Etwas von schier unvorstellbarer Größe und Struktur. Es schleuderte Blitze, hell [...], aber sonderbar langsam, [...], [...]. Die Blitze zeichneten lang nachglühende Bahnen in die Dunkelheit, die sie umgab, verfehlten sie in großer Entfernung und flackerten immer wieder und wieder auf. [...]. Das Universum hinter ihnen war so groß wie das vor ihnen, aber es war nicht leer. Es schien nur so. Eine ungeheuerliche Mauer aus schwarzen Planeten füllte den Raum hinter ihnen aus, unregelmäßig geformte, satanische Gebilde von der Farbe der Nacht, die aber immer dann, wenn sie von den Blitzen getroffen wurden, rot und grün und blau aufgeleuchteten und wieder erloschen. [...]" (Hohlbein, 2014b: 362).

3.5.3 Yaegher'in Dijital ve Sanal Olgular Temelinde Ortaya Çıkan Simülasyon ve Sanallaşan Durumları Deneyimlemesinin Aracı Kavramları

3.5.3.1 Fiziksel Gerçeklik, Arttırılmış Gerçeklik ve Karıştırılmış Gerçeklikten Sanal Gerçekliğe Doğru

Fiziksel dünyanın maddi temeli üzerinde olayların somut olarak deneyimlendiği fiziksel gerçeklik içerisinde sadece gerçek bireyler ve nesnelere vardır. Hem bireyler hem de

nesnelere fiziksel gerçeklik içerisinde kolaylıkla algılanabilir ve bunlarla gerçekleşen aktarımların tamamı gerçek olarak görülür. Ayrıca fiziksel gerçekliğin dünyası doğrudan yansıyan bir doğal ışık ile aydınlatılır ama bu doğal ışık fiziksel dünyadaki hiçbir şeyin oluşum aşamasında yer almaz.

Arttırılmış gerçeklik (Alm. erweiterte Realität) içerisindeki gerçeklik ise sanal bilgilerle tamamlanır. Arttırılmış gerçeklikte gerçek ve görsel dünya imge, video ve sanal nesnelere gibi bilgisayar tarafından üretilmiş sanal içeriklerle gerçek zamanda zenginleştirilir. Bunlar arttırılmış gerçeklik gözlükleri ya da akıllı telefonlar ve tabletler gibi mobil aletler üzerinden gerçekliği gösterir, örnekte daha doğrusu gerçek algıyı tamamlar. Arttırılmış gerçekliğin içerisine sadece gösterilen yansıma değil de aksine her hareketi kaydeden ve bunları dijital emir olarak yorumlayan akıllı kameralar ve sensörler de dâhil edilebilir.

Karıştırılmış gerçeklik (Alm. gemischte/vermischte Realität) ise fiziksel gerçeklik ve sanal gerçeklik arasında bulunduğundan ağa bağlı dünyayı arayüze dönüştürür. Böylece etrafı çevrelenen mekân gösterim yüzeyine dönüşür ve beden de veri aletine dönüşür. Karıştırılmış gerçeklik arttırılmış gerçeklik ve arttırılmış sanallıktan oluşur. Karıştırılmış gerçeklik bilimden oluşan bir yapıdır. Aslında fiziksel dünya ve sanal dünya arasında bulunan alanı içerisine alır. Karıştırılmış gerçeklikte gerçek ve sanal dünya birbiri içerisinde erir. Dijital ve fiziksel nesnelere etkileşime girilen bir ortam oluşturur. Dijital içeriklerle gerçek dünyanın nesnelleştirilmesinin yanı sıra sanal dünyadaki gerçek bireyler de gösterilir. Karıştırılmış gerçeklik içerisinde dijital içerikler gerçekliğin üzerinde ya da önünde değildir. Dijital öğeler gerçeklikle etkileşime girer yani bunlarla hareket eder ve boyutlara uyum sağlar.

Tamamen yapay bir dünyanın içerisinde hareket eden sanal gerçeklik (Alm. virtuelle Realität) içerisinde ise dolaylı ışıkla yapay olarak üretilen nesnelere yansıtılır. Sanal gerçeklikte birey tamamen bilgisayar tarafından üretilmiş üç boyutlu ortamın içerisine dalar. Sanal gerçekliği deneyimlemek için kullanılan aletler bireyin hareketlerine tepki verir ve bireyin sanal dünya ile etkileşime girmesine izin verir. Sanal dünyaya dalma bireyin sanal mekânda bulunmasına imkân verir.

Sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olay sırasında Yaegher'in bilincinin içerisinde bir fırtına gerçekleşir ve bu durumdan düşüncesi de etkilenir. Burada ele alınması gereken şey öncelikle sanal gerçeklik içerisindeki görünürlük ve görünmezlik durumlarıdır. Sanal gerçeklik bir tarafta fiziksel gerçeklik içerisinde var olan şeyin görünmezliğini sağlar yani bu şeyi belirsizleştirir diğer tarafta da olması muhtemel olmayan şeyi görünür yapar yani

aslında bu şeyi gerçekleştirir. Birinci durumda birey ve sanal ortam arasındaki arayüz görünmez olur yani sanal gerçekliğin kendisi görünmezdir. Sanal gerçeklik sayesinde gerçek ortam görünmez bilgilerle tamamlanır. Görünmez olanı görünür yapma durumunda ise sanal gerçeklik ve arttırılmış gerçeklik teknolojileri, sanal alanın sanal dünyasına yerleştirilmiş sistemlerin fiziksel olmayan özelliklerini kopya etmede ve deneyimlenmesini sağlamada başarılıdır. Böylece normalde görünmez olan şey siluet elde etmiş olur. Burada makineler ve aletlere entegre edilmiş yazılımın nasıl davrandığı gösterilir. Burada ürünler tehlikesiz bir şekilde test edilebilir ve mükemmelleştirilebilir. Sanal görünürlük ve görünmezlikten kaynaklanan böyle sallantılı bir durum içerisinde bulunan Yaegher bir anda sarsılmaya başlar ve bodrum katında kendisine dayanak olacak bir şey bulmaya çalışır. Zamansız bir anda dünyanın gözlerinin önünde kaybolduğunu görür ve bir şeyler olduğunu hisseder. Çok kısa bir anda birbirine geçmiş iki gerçeklik görür. Bu gerçekliklerden biri diğerine zarar vermez ya da diğerinin yerinin neresi olduğuyla ilgilenmez. Yaegher'in beyninin içerisinde bir şeyler isyan etmeye başlar ve bilinci söz konusu bu iki gerçekliği eş zamanlı olarak algılamaya ve işlemeye uygun değildir. Ayrıca bu konuda başarılı da değildir. Yaegher'in burada birbirinin içerisine geçmiş iki gerçekliğin eş zamanlı olarak yan yana bulunmasından söz etmesi aslında onun sanal gerçekliği deneyimlediğini açıkça gösterir. Yaegher burada iki farklı dünyanın eş zamanlı olarak yan yana bulunan gerçekliklerinden bahseder. Bu gerçekliklerden birisi fiziksel gerçekliktir, diğeri ise sanal dünyanın gerçekliğidir. Özellikle de sanal gerçeklik fiziksel gerçekliğin var olduğu için kendisini var eden bir gerçeklik değildir. Böyle bir durum ikili karşıtlıklar arasındaki ayrımın çözülmeye ya da parçalanmaya başlamasıyla çoktan ortadan kalkmıştır çünkü bu karşıtlıkların artık birbiri içerisinde erimesi söz konusudur. Bu konuyla ilgili özellikle ele alınması gereken ve yukarıda da açıklanan dört gerçeklik türü vardır. Bunlar fiziksel gerçeklik, arttırılmış gerçeklik, karıştırılmış gerçeklik ve sanal gerçekliktir.

“Ein unsichtbarer Sturmwind fuhr durch sein Bewusstsein und wirbelte den Gedanken davon. Für einen Moment schwindelte ihm. [...] Etwas geschah. Für einen zeitlosen Moment schien sich die Welt vor seinen Augen zu verbiegen, als betrachtete er sie durch einen Zerrspiegel, und für einen noch kürzeren Moment sah er zwei Wirklichkeiten, die gleichzeitig irgendwie über- und ineinandergeschoben waren, ohne dass die eine der anderen schadete oder ihr ihren Platz streitig machte. [...] Etwas in seinem Gehirn rebellierte, schlug für einen Moment die wildesten Kapriolen und schaltete dann einfach ab. Sein Bewusstsein war nicht dafür geschaffen, zwei Wirklichkeiten gleichzeitig wahrzunehmen und zu verarbeiten, und es sortierte einfach eine davon aus. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 180).

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayla ilgili iki imgenin birbirine karıştığı iki gerçeklik görür. Yaegher için bunlar anlatılamayacak ve hoş olmayan bir biçimden kaynaklanır. Yaegher her ne kadar elleriyle arabanın direksiyonunu tutmaya çalışsa da dikkati dağılır. Genel olarak arada bulunma ile tanımlanan sanal gerçeklik Yaegher'in de belirttiği gibi iki imgenin birbirine karıştığı iki gerçekliğin arasında ortaya çıkan bir gerçekliktir. Burada aynı zamanda bu şekilde ortaya çıkan sanal gerçekliğin bireyi tehlikeye sürükleyen taraflarına da değinilir. Bunlar sanal gerçeklik içerisinde deneyimlenen olayın anlatılamaması, bireye hoş gelmemesi ve bireyin dikkatini dağıtmasıdır.

“Für einen Moment sah er zwei Bilder; zwei übereinander-geschobene Wirklichkeiten, die sich auf schwer beschreibbar unangenehme Weise durchdrangen. Seine Hände hielten noch immer das Steuerrad umklammert, [...]. Dann versagte seine Konzentration. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 200).

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olay sırasında Evelin Freytag'ın otel odasına gittiğinde sanal gerçekliğin içerisine tekrardan dalar. Burada otel odası fiziksel gerçeklik tarafında somut olarak mevcuttur ama sanal gerçeklik tarafında ortadan kaybolur ve otel odasının yerini siyah bataklıktan oluşan sonsuz bir düzlem alır. Bu noktada karanlık, bataklık ve sonsuzluk gibi kavramlar sanal gerçeklikle ilişkilendirilebilir çünkü gerçeklik başta olmak üzere sanallaşan durumların hepsi sonsuz karanlık içerisinde akışkan bir şekilde bulunur. Romanda sanal bedenleri işaret eden bedensiz puslu şekiller ortalıkta dolaşır, bir yerlerden kuru ve şiddetli rüzgârlar gelir ve bu rüzgârlar da etrafa akışkanlığı işaret eden sıvı bir şeyler dağıtır. Görünürde hiçbir ışık kaynağı olmamasına rağmen ışığa benzeyen yaygın bir aydınlık vardır. Bu noktada da fiziksel dünyanın somut bir kaynaktan yansıyan doğrudan ışığının yerini sanal dünyada herhangi somut bir kaynaktan yansımaya dolaylı ışık alır ve sanal gerçeklik içerisindeki bu dolaylı ışığın kaynağı da ışığın kendisinden başka bir şey değildir yani tekrardan kendisi olur. Bunlar imkânsız olmasına rağmen hoş olmayan bir koku yayar. Burada da insan ait duyu organları (dokunma) ile algılanabilen sanal gerçekliğe dikkat çekilir. Yaegher bu durumda da mümkün olmayan iki gerçekliğin gergin yayları arasında bulunduğu farkına varır. Sanal gerçekliği deneyimleyen Yaegher aslında iki gerçekliğin arasında (Alm. Zwischenzustand) bulunur çünkü sanal gerçeklik de bu ara noktada oluşturulan bir gerçekliktir bu nedenle sanal gerçeklik sadece bir tarafı temsil eden bir gerçeklik değildir.

“Das billige Hotelzimmer war verschwunden. An seiner Stelle erstreckte sich vor ihm eine unendliche Ebene aus schwarzem Morast, die irgendwo zehntausend Jahre

entfernt mit einem Himmel von der gleichen, lichtscluckenden Farbe verschmolz. Körperlose rauchige Gebilde, die den zahlreichen Armen einer ungeheuerlichen großen Krake glichen, spannten sich zwischen diesen beiden Hälften einer unmöglichen Wirklichkeit, und von irgendwoher kam ein trockener, böiger Wind, der jedes bisschen Flüssigkeit aus seinem Körper heraussaugte und wie Sandpapier über sein Gesicht fuhr. Es gab keine sichtbare Lichtquelle; keine Sonne, keinen Mond, keine Sterne, aber es gab trotzdem Licht- oder etwas wie Licht, eine kranke, diffuse Helligkeit, die irgendwie klebrig aussah und einen unangenehmen Geruch verströmte, obwohl das eigentlich unmöglich war“ (Hohlbein, 2014b: 292).

Yaegher sanal gerçekliği deneyimlediği olayın bir bölümünde bir bilgisayar salonunda bulunur. Bu bilgisayar salonu Yaegher'e, amiri Stefan Borghorst'a ve Profesör Leismann'a oldukça tuhaf görünür. Salon hala oradadır ve henüz değişmemiştir ama bu salon onların aradığı bir çıkış yolu ya da onlara ait bir gerçeklik değildir. Burası onlara ötekinin rüyası gibi başka bir dünya olarak ve yan yana bulunan ya da iç içe geçmiş ve eş zamanlı olarak her yerde var olan sayısız gerçekliklerden biri olarak görünür. Ayrıca bunu her yerde bulunan ve doğadan oluşan güçten başka bir şey olarak da görürler çünkü doğadan oluşan bu güç bir dünyanın başka bir dünyaya rastgele dönüşmesini engeller. Ama temelinde birden fazla gerçekliğin bulunduğu sanal gerçeklik fiziksel maddeyi temel alan referanstan yoksun olduğu için ve geliştirilen en yeni teknolojilerle yapay olarak üretildiği için bir dünyanın başka bir dünyaya kolaylıkla ve rastgele dönüşmesine imkân sağlar. Sanal gerçeklik en yeni teknolojik gelişmelerle donatılan ve fiziksel dünyanın doğası üzerinde söz sahibi olmaya çalışan doğal gücün karşısındaki yapay bir güçtür. Burada karıştırılmış ve arttırılmış gerçeklikler temelinde yapılandırılan sanal gerçekliğin tuhaflığına, değişkenliğine, eşzamanlılığına, her yerde her zaman bulunabilmesine, birden fazla gerçeklikten oluşmasına, akışkanlık ve biçimsizlik temelinde her şeye kolaylıkla dönüşebilmesine ve uyum sağlamasına işaret edilir.

„[...] Der sonderbare Computersaal war noch immer da. Er war noch unverändert, aber das war nicht der Ausweg, nach dem sie gesucht hatten. Es war nicht die Wirklichkeit; zumindest nicht ihre Wirklichkeit. Es war eine andere Welt, vielleicht der Traum eines anderen, vielleicht eine von den zahllosen möglichen Realitäten, die neben- und ineinandergeschachtelt gleichzeitig und überall existierten, und etwas anderes, eine Macht, die allgegenwärtig und von unerahbarer Natur war, verhinderte einen beliebigen Wechsel von einer Welt in die andere“ (Hohlbein, 2014b: 384).

3.5.3.2 Sanal Gerçeklik

Kuramsal olarak neredeyse her şeyin mümkün olabileceği görüşünü savunan Profesör Leismann, Yaegher'e romanda ilk defa sanal gerçeklik ifadesinden bahseder. Profesör Leismann bu kelime yapısının kendi içerisinde bir çelişki ürettiğini düşünür ve bunu Amerika'dan gelen mükemmel bir devrim olarak değerlendirir çünkü sanal gerçekliğin

kökünü ilk olarak Amerika'dan kaynaklanır. Bu bağlamda bilimsel çalışmalar genel olarak kuramlardan ve uygulamalardan oluşur. Profesör Leismann'ın da belirttiği gibi bilimsel çalışmalarda neredeyse her şey kuramsal olarak mümkündür ve bu kuramlar uygulamada gerçekleşene kadar bilim insanına göre doğru bir varsayım olarak kabul edilir. Bu nedenle Profesör Leismann için “sanal gerçeklik” ifadesi kuramsal olarak ilk aşamada mümkündür. Onun bu kavram içerisindeki bir çelişkidenden bahsetmesi ise “sanal” ve “gerçeklik” kavramlarının yan yana ifade edilmesinden kaynaklanır. Bu durumda sanal olan bir şeyin gerçek olup olmayacağı, gerçek olan bir şeyin de sanal olup olmayacağı gibi çelişkili bir durum sorgulanır. Bu noktada aslında Profesör Leismann için çelişkili olan durum gerçek olmayan bir şeyin gerçeklik hatta gerçekten daha gerçek olanı üretiyor olmasıdır.

„Theoretisch beinahe alles möglich“, antwortete ihr Mann. [...] Haben Sie irgendwann schon einmal den Begriff virtuelle Wirklichkeit gehört?“ „Von der Wortkonstruktion her ein Widerspruch in sich“, antwortete Leismann. „Darüber hinaus aber etwas möglicherweise vollkommen Revolutionierendes, das natürlich wieder einmal aus Amerika zu uns kommt.“ [...]“ (Hohlbein, 2014b: 264).

3.5.3.3 Bilgisayar Oyunları

Profesör Leismann, Yaegher'in deneyimlediği olayın sanal gerçeklik ile ilişkilendirilebileceğini söylemesine ve bununla ilgili bir şeyler açıklamasına rağmen Yaegher bu kelimeye oldukça yabancıdır çünkü Yaegher bilgisayar ile ilgili hiçbir şey bilmez. Bu nedenle Profesör Leismann bu durumu bir de bilgisayar oyunları üzerinden anlatmayı dener. Profesör Leismann grafikler tarafından oluşturulan bilgisayar oyunlarını küçük hileli filmler olarak görür. Ayrıca bilgisayar oyunlarında oyun figürlerinin oyun kolu (joystick) ya da başka bir yönlendirici aletle ekran üzerine gönderildiğinden bahseder. Bu durumda ekranın önünde oturulmadığından aksine içerisine iki küçük renkli ekranın kurulduğu kasklar takarak imgenin üç boyutlu olarak gösterilmesinden ve hatta bu imgeden başka bir şey görülmediğinden söz eder. Hoparlörlerin uygun sesleri aktararak her tür şeyi izole edebileceğini ve ele takılan bir eldivenle doğrudan bilgisayara bağlanılabileceğini söyler. Artık burada oyun koluna ihtiyaç olmadığını ve kendi eliyle oyunu kavrayabileceğinin bilgisini verir. Bu durumda nesnelere dokunulabileceğinin de bilgisini verir. Profesör Leismann bütün bunların bir kostüm olarak giyilebileceğinin bilgisini de ekler. Böyle bir kostüm hareketlerin tamamını bilgisayara aktararak kullanıcının tekrardan oyuna dâhil olmasını sağlar. Böyle bir olay ortada bulunan bir sahne üzerinde gerçekleşmez aksine sadece deneyimlenir. Bilgisayar oyununda grafikler

mükemmel bir şekilde oluşturulduğunda gerçek ve oyun arasındaki fark tespit edilemez çünkü kostüm sıcaklığı ve soğuluğu simüle eder. Kullanıcı tarafından desteklendiğinde ellerdeki ve dizlerdeki acı verici sinirleri uyarır. Bir şeye dokunulduğunda eldivenlerdeki sensörler bu nesnenin yüzey yapısını taklit eder daha doğrusu simüle eder. Profesör Leismann da bu durumda bulunan Yaegher'e sıcaklığı ve soğuluğu hissedeceğini, parlayan şeyin demir parçası olmamasına rağmen parmaklarında yanık kabarcıklarının olabileceğini söyler. Burada sanal gerçeklik içerisinde deneyimlenen soyut durumların gerçek somut zararlara neden olabileceği işaret edilir. Profesör Leismann'ın burada anlattıklarından yola çıkarak sanal gerçekliğin her zaman en yeni teknolojik aletleri kullandığı işaret edilir. Sanal gerçeklik ilk aşamada kullanılabilen daha sonrasında ise giyilebilen teknolojik aletlerle deneyimlenir. Sanal gerçeklik tiyatro sahnesinden, sinemanın beyaz perdesinden ve televizyonun ekranından farklı olarak 360 derece dönüş sağlayan üç boyutlu sanal gözlüklerle, sanal kulaklıklarla ve veri eldivenleri ile içerisine d alınabilen ve sahnedeki gösterinin izlenmesinden farklı olarak deneyimlenebilen bir gerçekliktir. Bu nedenle sanal gerçeklik bir deneyimdir. Aynı zamanda sanal gerçeklik sahip olduğu giyilebilen teknolojinin yardımıyla görme, işitme ve dokunma gibi insana ait duyu organlarını da simüle eder.

„Okay- Sie wissen, was ein Computerspiel ist. Meistens sind es kleine trickfilmähnliche Sequenzen mit mehr oder weniger guten Grafiken, und Sie schicken Ihre Spielfiguren mit einem Joystick oder einem anderen Steuergerät über den Bildschirm. Haben Sie so etwas schon einmal gespielt?“ [...] Sie setzen sich nicht vor einen Bildschirm, sondern setzen einen Helm auf, in den zwei winzige Farbbildschirme eingebaut sind, so dass sie das Bild dreidimensional sehen, und zwar nur dieses Bild und sonst nichts. Ein Lautsprecher übermittelt Ihnen die passenden Geräusche und schottet alles andere ab. Ihre Hände stecken in Handschuhen, die direkt mit dem Computer verbunden sind. Sie brauchen keinen Joystick mehr, sondern können tatsächlich mit Ihren eigenen Händen in das Spiel eingreifen. Sie können Dinge tatsächlich berühren, [...]. [...], dass Sie einen kompletten Anzug überziehen. Dieser Anzug überträgt jede ihrer Bewegungen direkt auf den Computer, und der wiederum integriert sie in das Spiel. Sie sehen keine Szene mehr vor sich, Sie erleben sie. Und wenn die Grafiken dieses Spieles gut genug sind, dann werden Sie keinen Unterschied zwischen der Wirklichkeit und diesem Spiel mehr feststellen können. Der Anzug wird Hitze und Kälte simulieren. Wenn Sie stürzen, wird er Ihre Schmerznerve in Händen und Knien stimulieren. Wenn Sie etwas berühren, werden Sensoren in den Handschuhen die Oberflächenstruktur dieses Gegenstandes nachahmen.“ [...], „Sie meinen, wenn ...wenn ich in dieser Simulation glühendes Eisen anfassen würde-, (Hohlbein, 2014b: 265).

3.5.3.4 Sanal Alan

Profesör Leismann daha sonra da “sanal alandan” bahsetmeye başlar ve burada da kaskların ve eldivenlerin olduğuna değinir. Bilgisayar programlarının ışık yılımı gerçekçi

olandan uzaklaştırdığı görüşündedir. Bilgisayarın sürekli gelişmekte olan bir alet olduğunu ima ederek tarif edilemeyen bir hesaplama kapasitesine sahip olan bir bilgisayara ihtiyaç duyulduğuna da değinir. Her geçen gün gelişen teknolojiyle donatılan bilgisayar sahip olduğu sonsuz sayıda hesaplama yapabilme kapasitesiyle üretkenliğini sürekli olarak artıran bir makine ve medya olarak ele alınabilir. Profesör Leismann sanal gerçekliğe, bilgisayar oyunlarına ve sanal alana değinirken bilgisayarın henüz bugünkü kadar geliştirilmediğine ve gelişiminin ilk aşamasında olduğuna dikkati çeker. Profesör Leismann'a göre burada oluşturulan bir "hiçlik" ile düşünceyi düşünmeye devam edilir. Mucidini hayal ettiren bir işleve sahip olan sanal alan içerisinde imgeler doğrudan beyne yansıtılabilir. Sanal alanı duyularla ilgilenen ve beyinde oluşan merkezleri doğrudan cezbeden bir içgüdü olarak görür ve bunun insanlar için bir gerçeklik oluşturduğu görüşündedir. Burada beyin ve bilgisayar arasındaki arayüzle oluşturulan sanal gerçeklik işaret edilir. Yaegher ise Profesör Leismann'ın dediklerini kendi yaşadıklarıyla bütünleştirerek böyle bir şeyin oldukça gerçek olduğunu mırıldanır çünkü neredeyse bütün bu anlatılanları duymuş, görmüş, koklamış, anlamış ve hatta bunlar onu çok incitmiştir. Burada Yaegher sanal gerçekliği ve sanal alanı duyu organlarıyla birebir algıladığını kabul eder.

“[...] „Cyberspace“, sagte er. „Helm und Handschuhe gibt es bereits, und soweit ich weiß, auch schon die ersten Prototypen dieses Anzuges. Natürlich sind die Computerprogramme noch Lichtjahre davon entfernt, realistisch zu sein. Sie sind sogar ziemlich primitiv, soviel ich weiß. Aber im Prinzip funktioniert es bereits, das ist richtig. Der Rest ist im Grunde nur noch eine Frage der Zeit. Man braucht Computer, die es heute noch nicht gibt. Unvorstellbare Rechenkapazitäten, [...]. [...] „Vielleicht nichts“, sagte Leismann nachdenklich. „Aber denken Sie den Gedanken einfach einmal weiter. [...], Cyberspace würde tatsächlich so funktionieren, wie es sich seine Erfinder erträumen. [...], sie finden eine Möglichkeit, die Bilder direkt in Ihr Gehirn zu projizieren. Eine Art...Impuls, der Ihre normalen Sinne umgeht und direkt die entsprechenden Zentren im Gehirn reizt“ (Hohlbein, 2014b: 265).

Profesör Leismann hiç kimsenin beynin nasıl işlediğini ve aslında neden işlediğini bilmediğini söyler. Elektrikli olanın da içgüdüyü sardığını, onu kuvvetlendirdiğini ya da halüsinasyonlarla cevap verdiğini dile getirir. Beyinde yuvarlanan içgüdülerin her geçen gün daha da hızlandığını düşünür ve bu nedenle değişimin ilk öncekinden daha farklı olduğunu söyler. Her geçen gün ileri teknolojilerle donatılan başta sanal alan ve sanal gerçeklik olmak üzere bütün sanallaşan durumlar elinde bulundurdukları ileri teknolojiyle birlikte dolaylı ışığın ışık hızıyla giderek daha da hızlanan bir değişim ve döngünün içerisinde yer almaktadır. İlk olarak yaratıldığı andan itibaren insan beyninin nasıl çalıştığıyla ilgili bazı belirsizlikler söz konusudur. Ama dijital ve sanal olgular temeli üzerine inşa edilen

bilgisayar teknolojileri tarafından sunulan imkânlarla ve en başta da dolaylı ışığın ışık hızıyla insan beynine has belirsizliğin seviyesinin en aza indirilmesi hedeflenir.

“[...] Niemand weiß im Grunde so genau, wie das menschliche Gehirn funktioniert. Eigentlich nicht einmal, warum es überhaupt funktioniert, Vielleicht... ist es wie bei einer elektrischen Wicklung – es fängt die Impulse auf und verstärkt sie. Oder es antwortet seinerseits mit Halluzinationen. Möglicherweise haben diese Impulse in Ihrem Gehirn etwas ins Rollen gebracht, das jetzt von sich aus immer schneller und schneller läuft. Sie sagen, dass diese Visionen sich jedesmal mehr vom erstenmal unterscheiden?“ (Hohlbein, 2014b: 266).

Yaegher Profesör Leismann’a videokasetleri ile ilgili bir şey bulup bulmadığını sorar. Profesör Leismann ise henüz bu videokasetleri inceleme fırsatı bulamadığını söyler. Söz konusu videokasetleri meraklı gözlerle etrafında dolaşan iş arkadaşları yüzünden inceleyememiştir ve onları tehlikeye sürüklemekten korktuğu için yalnız başına incelemek istemiştir. Profesör Leismann “sanal alanla” ilgili Amerika’da en az iki tane, Almanya’da bir, doğu bloğunda ise daha fazla projenin yapıldığını ve bu projelerle ilgilenen iki şirketten birinin iflas ettiğini bildirir. Rusların ise böyle bir proje için paraya ihtiyaçlarının olduğunu söyler. Alman projesinde ise Profesör Leismann hiç kimsenin bir şey bilmediğini düşünür. Bu durumu yaklaşık on yıldan beri büyük bir mesele olarak gören Almanlar bu projenin uygulanamayacağını düşündükleri için vazgeçmiştir. Burada farklı devletlerdeki gelişmelerin ele alınmasıyla aslında sanal alanın ve sanal gerçekliğin gelişiminin henüz başında olduğuna işaret edilir.

“”Es gab sogar mehrere ernsthaft Projekte, die sich mit der Aufgabe beschäftigen. Informationen direkt über...“ Er unterbrach sich für eine Sekunde und setzte dann neu an: „Ich will Sie nicht mit Fachchinesisch langweilen, das nicht einmal ich richtig verstehe. Aber es gab Projekte, die in diese Richtung gingen. Mindestens zwei in Amerika, eines hier bei uns in Deutschland, und ein weiteres, möglicherweise auch mehrere, im Ostblock, ehe dort alles zusammengebrochen ist“ (Hohlbein, 2014b: 326).

3.5.3.5 Sanal Ekran

Romanda TNT-İletişim Ağı sanal gerçekliğin bireyler tarafından denenebilmesinin ticari boyutunu temsil eder. Romanda aynı zamanda sanal gerçekliğin ortaya çıktığı ilk yıllardan bahsedildiği için böyle bir gelişimin ticari değeri ise oldukça yüksektir. Profesör Leismann, Yaegher’in üzerinde yaptığı bir test denemesinde sanal gerçekliğin insana ait duyu organlarıyla algılanan bir gerçeklik olduğuna dikkati çeker. Burada aynı zamanda sanal gerçekliğin en iyi görüntü kalitesi ile deneyimlendiğinden bahsedilir. Bu bağlamda ele alınan sanal ekran tiyatro sahnesinden, filmin çekildiği sahneden, sinemadaki beyaz perdeden, fotoğraf makinesi, kamera ve televizyon ekranından farklıdır. Birey ister ekran öncesi olarak ele alınan tiyatro sahnesinde, ister ekrana geçiş dönemini temsil eden

sinemanın beyaz perdesinde, isterse de fotoğraf makinesi, kamera ve televizyonda olsun kendi kendisini eş zamanlı olarak izleyemez. Burada birey aynı anda hem izleyici hem de oyuncu olamaz. Gösterilen sahnenin ise sağını solunu, yukarısını aşağısını ve arkasını önünü eş zamanlı olarak görmek mümkün değildir. Birey ve sahne, birey ve ekran arasında her zaman belirli bir mesafe vardır. Bu sahnelerin ve ekranların izleyicisi olan birey oldukça pasiftir çünkü her zaman bir şeylerin sadece kendisine gösterilen kadarını izlemek zorundadır. İzleyici ve oyuncunun kolaylıkla ayırt edilebildiği tiyatro sahnesinde izleyici sahnelenen oyunu eş zamanlı olarak izleyebilir ama izleyici burada her zaman kendisini değil de bir başkasını izler. Sahnelenen oyunun içerisinde aktif bir şekilde bulunsa bile sadece oyuncu olur ama kendi kendisini izleyemez. Film sahnesinin bu bağlamda tiyatro sahnesinden farkı ise aktörün film sahnesinin çekiminden sonra film olarak kendisini izleyebilmesidir ama burada filmin çekildiği ve gösterildiği zaman kesinlikle birbirinden farklıdır. Burada hem aktör hem de izleyici olunur ama böyle bir durum eş zamanlı değil de aksine art zamanlı gerçekleşir. Televizyon her ne kadar canlı yayın programlarını aktarsa da durum filmdekinin aynısıdır. Canlı yayın içerisinde bulunan birey kendi kendisini eş zamanlı olarak izleyemez ve bu nedenle birey olayın içerisinde olsa bile aslında dışarıdadır. Etkileşim bakımından birey ve televizyon arasında her zaman bir mesafe söz konusudur. Kamerada ise birey bir başkasının görüntüsünü üretebilir ama kendi görüntüsünü kendisi üretemez. Başka birisi tarafından çekilen kendi görüntüsünü ise yukarıda da ifade edildiği gibi hem oyuncu hem izleyici olarak eş zamanlı izleyemez. Fotoğraf makinesinin ilk modellerinde buna benzer bir durum söz konusudur. Burada görüntüyü bulunduğu yerde sabitlemek ama daha sonra görebilmek mümkündür. Fotoğraf makinesinin diğer ekranlardan farkı ise hareketlendirilmiş değil de sabit imgeyi gösterir. Bu nedenle fotoğraf makinesi resim sanatının mükemmelleşmesi olarak görülebilir.

Sanal ekran (Alm. virtueller Bildschirm) ise kendisinden önceki bütün sahne ve ekranların dijitalleşmesinin ve sanallaşmasının sonucu olarak ortaya çıkar ve bu nedenle de diğerlerinden oldukça farklıdır. Ekran burada diğerlerindeki gibi bir araç değildir aksine bir şeyin kendisi tamamen ekrandan oluşur. Böyle bir ekran da dijital ve sanal olgular temelinde oluşturulur. Dijital fotoğraf makinası, dijital kamera, dijital telefon, dijital televizyon, tiyatro ve film sahnesini aratmayan dijital ortamlar sanal gerçekliğin deneyimlenmesinde kullanılan fotoğraf makinesine, kameraya, telefona, televizyona ve mekânlara aslında hepsi de ekrana dönüşür. Yani burada ortaya çıkan şey aslında sanal

gerçeklik gözlüğü ve kulaklığıdır. Aynı zamanda televizyonun içerisine dâhil olan sanal gerçekliktir. Birey bu aletleri kullanarak sanal ekran içerisinde deneyimlediği olayın eş zamanlı olarak hem oyuncusu hem de izleyicisi olur. Dolayısıyla birey burada kendi kendisini eş zamanlı olarak izleyebilir. Sanal ekran içerisinde diğer ekranların aksine ekranın içerisinde olmak yani ekran olmak söz konusudur çünkü sanal ekran 360 derecede yani sağ ve sol, ön ve arka, yukarı ve aşağı gibi kısıtlamalar olmadan üç boyutlu olarak içerisine dalınabilen bir ekrandır. Böylece sanal ekran sonsuz mekân imgesi üretir. Bu noktada birey ve ekran arasındaki mesafe sıfır noktasına iner ve sıfır noktasında bir etkileşim kurulur. Birey sanal ekran aracılığıyla kendi görüntüsünü kendisi üretir ve bu nedenle diğer ekranlardakinden oldukça aktiftir. Bireyin ekran ve ekranın da birey olması gibi bir tür özdeşleşmeden de bahsedilebilir.

Somut kanıt arayışı için Yaegher ve Stefan Borghorst'un müttefiki olmayı kabul eden Profesör Leismann'ın evinde daha önceki çalışmalara ek olarak tekrardan hummalı bir çalışma başlar. Profesör Leismann'ın doktor olan eşi Agnes de konuyla ilgili bir şeyler bulmak için mikroskopta çalışır, kitapları ve gazeteleri inceler. Burada dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyonun ve sanallaşan durumların farklı bilimsel alanlardan kaynaklanan disiplinlerarası ve işbirliğine dayanan çalışmalarla incelenmesi söz konusudur.

Yaegher, amiri Stefan Borghorst ve Profesör Leismann ise ekranın üzerinde TNT-İletişim Ağının ateş kızılı renkteki ambleminin bir imgesini görür. Bunun bir test sinyali olduğunu söyleyen Profesör Leismann aletin önünde çömelerek Yaegher'e bir şey hissedip hissetmediğini sorar. Yaegher de sinirli bir şekilde kafasını sallayarak uyuşturucu bir huzursuzluk hissettiğini söyler ve belki de bir daha hiçbir zaman huzursuzluk hissetmeden ekranı izlemeyeceğini düşünür. Bu sadece bir test denemesi olmasına rağmen Yaegher bu şekilde bir tepki gösterir ve ona bu şey insansı bir test aracı gibi gelir. Profesör Leismann ise bunun oldukça duygusal bir olay olduğunu düşünür. Yeni yayıncı ile ilgili birkaç bilgi toplayan Profesör Leismann, amir Stefan Borghorst'a Dat-Recorder ya da dijital bellek kullanmayı bilip bilmediğini sorar. Bu soruya hayır cevabını veren Stefan Borghorst da bu olayın gerçekten duygusal olduğunu düşünür. Bunun bir CD-video filmi olduğunu söyleyen Profesör Leismann'a göre bu ne bir videodur ne de normal bir filmidir. Ona göre sadece ses kayıt bandı ya da kaseti de değildir bu sadece en iyisinin en iyisi olan bir şeydir. Yayıncılar bunu 24 saat boyunca HDTV-niteliğinde yayınlar ve şehrin her yerinde bu yayım kalitesini işleyen düzinelerce alıcı

vardır. Bu bir 100-hertz imgesidir ama şimdiye kadar 50-hertz'den daha fazla çalışan hiçbir alet yoktur. Giderek daha da büyüyen böyle bir kurulum kaydeden bir nesne ya da beş yıldan sonra tekrardan durdurulan riskli bir girişim de değildir. Stefan Borghorst'a göre bu durum altında çok para yatan bir gelişmedir ve hedeflerine ulaşmak için çok paraya sahip olmak isteyen birilerinin olduğunu düşünür.

Romanda adı geçen karakterlerin söz konusu bu söylemlerinden yola çıkarak aslında fiziksel gerçekliğe daha yakın ekran görüntüsü üretmek yani Yaegher'in deneyimlediği olayda olduğu gibi kullanıcı ve ekran arasındaki mesafeyi sıfır noktasına indirmek için yayın kalitesini her geçen gün biraz daha artırmayı amaçlayan dijital ve sanal ekranlar oldukça pahalı teknolojik ürünler olarak piyasaya sürülür. Bireyin duyuşsal algısını doğrudan ve derinden etkileyen bu ekranlar büyüleyen, baştan çıkartan, huzursuzlaştıran yani duyuşsal yönü ağır olan her şeyi derinden hissettiren araçlardır. Bu ekranlar aynı zamanda dijital ve sanal ortamlarda bir şeyleri oluşturan temellerdir. Bu nedenle dijital ve sanal olgularla ortaya çıkan simülasyon ve sanallaşan durumların bu ekranlarla deneyimlenmesi söz konusudur.

“Seine Frau war den Tag abwechselnd über das Mikroskop gebeugt und in ihre Bücher und Zeitschriften vergraben, [...] Yaegher sagte nichts, aber er stimmte Borghorst im stillen zu, vor allem, als das Bild auf dem Monitor erschien und er das flammendrote Emblem des TNT-Network erkannte. [...] „Sie strahlen im Moment nur ein Testsignal aus. Aber das allein ist schon interessant genug.“ Er ließ sich vor dem Gerät in die Hocke sinken, fummelte einige Augenblicke lang an der Feineinstellung herum und verdrehte sich dann fast den Hals, um Yaegher anzusehen. „Spüren Sie irgend etwas?“ Yaegher schüttelte nervös den Kopf. Er spürte zwar schon eine kribbelnde Unruhe, aber das hatte Leismann wohl nicht gemeint. Wahrscheinlich würde er in seinem ganzen Leben nie wieder einen Bildschirm ansehen können, ohne sich unbehaglich zu fühlen. [...] -es ist nur ein Testsignal.“ [...] Ich nehme an, dass Sie mittlerweile sehr viel sensibler auf- diese Impulse reagieren als irgendein anderer Mensch.“ [...] Ich reagiere sogar schon darauf, wenn gar nichts da ist. Wie ein menschliches Testgerät. [...] „Das ist jedenfalls nichts als ein ganz normales Testbild.“ [...] betrachtete das Testbild mit leuchtenden Augen, als wäre es nicht ein langweiliges Firmenemblem, sondern eine verschlüsselte Nachricht, die alle Geheimnisse des Universums enthielt. Für den Wissenschaftler in ihm war es wohl auch etwas in dieser Größenordnung. „Das ist sensationell“, [...]. [...] Wissen Sie, dass sie ausschließlich DAT-Recorder und digitale Bildspeicher benutzen?“ [...] „Das ist wirklich sensationell.“ [...] „CD-Bildplatten. Keine Videos, keine normalen Filme, keine herkömmlichen Tonbänder oder Kassetten. Nur das Beste vom Besten.“ [...] „Und sie senden vierundzwanzig Stunden am Tag in HDTV-Qualität“, fügte Leismann hinzu. „Besser geht es gar nicht. Der Schönheitsfehler ist nur, dass es in dieser ganzen Stadt allerhöchstens ein Dutzend Empfänger gibt, die solche Sendequalität auch verarbeiten können.“ [...] Aber es gibt bisher kaum Geräte, die mit mehr als fünfzig Hertz arbeiten. [...] Sie meinen, es steckt Geld dahinter?“ fragte Borghorst. „Unvorstellbar viel Geld“, bestätigte Leismann. „Oder jemand, der nicht darauf angewiesen ist, Geld zu haben, um seine Ziele zu erreichen“ (Hohlbein, 2014b: 329-333).

Romanın sonuna doğru Profesör Leismann, Stefan Borghorst ve Yaegher TNT-İletişim Ağı'nın yayın odasına ulaşmayı başarır. Yaegher burada duvarlardaki ekranları görünce tekrardan kötüleşir ve içerisinde şiddetli bir rahatsızlık yayılmaya başlar. Televizyonun yakınlığı Yaegher'in içerisindeki bir şeyleri hareket ettirdiği için ekranlara bakarken oldukça zorlanır.

„Yaegher blickte aufmerksam auf die Monitorwand. Es ging ihm auf einmal wieder schlechter. Ein starkes, körperliches Unwohlsein begann sich in ihm breitzumachen. Offensichtlich reichte mittlerweile schon die bloße Nähe eines Fernsehgerätes, um etwas in ihm in Bewegung zu bringen“ (Hohlbein, 2014b: 354).

Ekranı baktığında titremeye başlayan Yaegher'in alnını soğuk ter kaplar. İki günden beri sağ elini tekrardan hissetmeye başlayan Yaegher'in parmak uçlarında etkili bir acı başlar ve omzuna doğru yayılır. Yaegher her ne kadar histerik olmasa da televizyon ekranından kaynaklanan ağır bir duygu onun içerisine kadar işlemiştir. Yaegher'e burada bir şeyler emici ve kışkırtıcı gelir. Milyonlarca görünmez karıncanın yani piksellerin hızlı ve merhametsiz bir şekilde ruhunun derinliklerine kadar işlediğini ve bunun karşı konulmaz bir güçten kaynaklanan bir emir olduğunu söyler.

„Aber das war nicht alles. Yaegher starrte wie gebannt auf den Monitor. Er begann zu zittern. Kalter Schweiß bedeckte seine Stirn und zum erstenmal seit zwei Tagen spürte er seine rechte Hand wieder. Ein ziehender Schmerz begann in seinen Fingerspritzen und breitete sich rasch bis in seine Schulter hinauf aus. [...] Es ging von diesem Fernsehschirm aus, ein Saugen und Wühlen, als fräße sich eine Million unsichtbarer Ameisen schnell und gnadenlos bis auf den Grund seiner Seele. Es war ein Befehl, ein Befehl von unwiderstehlicher Kraft, dem er nichts entgegenzusetzen hatte, [...]“ (Hohlbein, 2014b: 356-357).

Yaegher baktığı ekranlardan şüphelendiği için bakışları da yanılmaya başlar ve bu nedenle de nerede olduğunu ve nasıl görüldüğünü bilemez ve bu durumu romanda şu şekilde dile getirir:

„Etwas ...geschah. Jetzt. Sein Blick irrte mit wachsender Verzweiflung über die Monitore. Die Antwort auf all seine Fragen war darauf irgendwo zu sehen, das wusste er, aber er wusste nicht, wo sie war, und er wusste auch nicht, wie sie aussah“ (Hohlbein, 2014b: 360-361).

Yaegher'in deneyimlediği sanal gerçeklik her şeyden önce sanal ekranlarla deneyimlenen bir durumdur. Sanal ekranın ortaya çıkmasıyla birlikte birey ve ekran arasındaki mesafe ve etkileşim sıfır noktasına indirilir. Yukarıda da açıklandığı gibi sanal ekranın diğer ekranlardan farklı olarak birey üzerinde bıraktığı etki derecesi oldukça fazladır ve donatıldığı yeni teknolojilerle de etkisi her geçen gün biraz daha fazlalaşır. Diğer ekranlarla karşılaştırıldığında bireye çok yakın olan ekran türü sanal ekrandır ve bu nedenle sanal ekran bireyi derinden etkileyebilecek bir güce sahiptir. Bu durumda birey korkmaya, huzursuzlaşmaya, rahatsızlanmaya, yoğun ve oldukça ağır duygular

hissetmeye, yanılığa uğramaya, yönünü kaybetmeye ve gördüğü şeyin ne olduğunu bilmemeye başlar. Birey dijital ve sanal olgularla ortaya çıkan simülasyonu ve sanallaşan durumları sanal ekranların hızıyla deneyimler. Bu hızın etkisi altında kalan birey kendisini bir şey tarafından soğurulmuş gibi hisseder. Sanal ekran diğer ekranlardan farklı olarak birey için arzulanan bir şey haline geldiğinde ise kışkırtıcı bir şey olarak kendisini gösterir. Bu noktada sanal ekran ile sıfır noktasında özdeşleşen birey sanal ekranla deneyimlediği sanal gerçekliği karşı konulamaz bir güç olarak görür.

Yaegher romanın sonuna doğru amiri Stefan Borghorst ve Profesör Leismann yayın merkezine ya da buna benzer bir amacı gerçekleştiren stüdyoya ulaşır. Mekândaki bütün izleyiciler de bunun cazibesine kapılır ve bu nedenle ilk saniyelerde buraya giren hiç kimse kayıt altına alınmaz. Kalbi hızlı hızlı çarpan Yaegher'in duyuları da yüksek bir enerji ile çalışmaya başlar ve bu durumda Yaegher her şeyi hayali bir açıklıkla kaydeder. Televizyon stüdyosuna benzeyen bu mekânda bulunan düzinelerce kadın ve erkek ayarları yapmak ve ekranları gözetlemekle ilgilenir. Ekranların çoğunda cam duvarın diğer tarafında oynanan şeyden başka hiçbir şey görünmez. Burada başka mekânlar da olmasına rağmen izleyici dikkatini genellikle kanalın ambleminin yazılı olduğu büyük video duvarına yönlendirir. Dijital göstergeler ise televizyon istasyonunun resmi olarak yayına başlamasına kadar kalan süreyi gösterir. Yaegher tekrardan Evelin Freytag, Berger ve Strauss'un da orada olduğunu görür ve orada bulunanların bakışları altında inanmıyorum diye bağırır. Bunun üzerine ortaya çıkan bir adam Yaegher'in oradan hemen ayrılması gerektiğini ve 12 saniye içerisinde yayının başlayacağını söyler. Stefan Borghorst da silahını çıkararak hiçbir şeyin olmayacağını söyler ve adamlarla karşı karşıya gelir. Bu arada Yaegher ekrandan ona doğru bakan sayısız dijital saatlerden birini görür. Bu adamlar Yaegher'e onu cinnete kadar sürükleyen videolar göndermişlerdir.

Romanın sonuna doğru gerçekleşen bu olayda Yaegher sanal gerçekliğe ait olayı son kez deneyimlemektedir. Profesör Leismann'ın CRAY-Bilgisayar olarak adlandırdığı bir mekân içerisinde bulunduğu henüz farkına varamadığı için bu mekânı yayın merkezi, stüdyo, televizyon stüdyosu, televizyon istasyonu gibi farklı isimlerle tanımlar. Burada aynı zamanda Yaegher'in dijital ve sanal ekranlarla karşı karşıya geldiği an da betimlenir. Ekran olarak ele alınan şeyler ise cam levhalar, cam duvarlar ve monitörlerdir. Sanal gerçekliğin deneyimlendiği merkezlerdeki simülasyonlar da genellikle duvara yerleştirilen bu tür camlara yansıtılır. Güneş gözlüğüne benzeyen gözlükler ise sanal dünyaya girişe imkân verir. Bireyin kafa hareketleri cam duvarlar üzerinde bulunan

kameralar aracılığıyla kaydedilir. Yaegher'in bulunduğu yer ise kendi içerisinde buna benzer bir mekânı oluşturabilen CRAY-Bilgisayardır. Bu bağlamda cam dijital ve sanal imge üretir. Bu camdan kaynaklanan görüntüler oldukça saydamdır ve fiziksel gerçeklikten daha fazlasını verir. Dijital ve sanal içeriklerle zenginleştirilen parlak cam levhalarda videolar ve diğer içerikler de gösterilir. Ayrıca canlı olayların deneyimlendiği fiziksel mekân ekran yüzeyine dönüşür. Cam levhalar ya da vitrinler televizyon aleti olarak ortaya çıkar. Sanal gerçeklik içerisinde bu tür araçlarla deneyimlenen olay sırasında algılama insana ait duyu organları ile gerçekleştiği için Yaegher ekranları gördüğünde kendisini hasta edebilecek kadar heyecanlanır. Bu noktada Yaegher'in dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyonun ve sanallaşan durumların önemli bir rol oynadığı çağa yani ekran çağına geçişi söz konusudur. Bu çağ içerisinde deneyimlenen bütün olaylar ekranla gerçekleşir ve bu ekranın ötesi tekrardan kendisi olduğu için de ötesi yoktur çünkü söz konusu bu ekran yukarıda da bahsedildiği gibi maddi temelden uzaklaştırılan dijital ve sanal olgular tarafından elde edilen verilerle oluşturulur.

“[...] und sie führte zur Sendezentrale; oder zumindest zu einem Studio, das im Moment den gleichen Zweck erfüllte. [...]: Das Geschehen auf der anderen Seite der deckenhohen Glasscheibe, die den Raum in zwei verschieden große und unterschiedlich beleuchtete Hälften teilte, schlug alle Zuschauer in dem Raum so sehr in seinen Bann, dass in den ersten Sekunden niemand von ihrem Eintreten Notiz nahm. Es dauerte wirklich nur ein, zwei Herzschläge lang, aber Yaeghers Sinne arbeiteten mit höchster Energie, und er sah und registrierte alles mit fantastischer Klarheit, in Bruchteilen von Sekunden und auf einem Dutzend Ebenen der Wahrnehmung zugleich: Der Raum, der vor ihnen lag, glich mehr einem Ton- als einem Fernsehstudio. Vor der Glasscheibe war ein gewaltiges Mischpult mit buchstäblich Tausenden von Knöpfen und Schieberegler aufgebaut, an dem sicher ein Dutzend Männer und Frauen saßen, die gebannt dem Geschehen auf der anderen Seite der Scheibe folgten, soweit sie nicht damit beschäftigt waren, irgendwelche Einstellungen vorzunehmen oder einen Monitor zu überwachen, von denen es an die hundert in allen nur denkbaren Größen und Ausführungen gab. Auf den meisten war nichts anderes zu sehen als das, was sich auf der anderen Seite der Glaswand abspielte, aber eben nur auf den meisten. [...] Im Augenblick regte sich dort jedoch kaum etwas. Die Aufmerksamkeit der gut tausend Gäste und des Personals war gebannt auf eine gigantische Videoband gerichtet, auf der in zehn Meter großen Buchstaben das Emblem des Senders zu sehen war, und darunter, kaum kleiner und unbarmherzig rückwärts laufend, die Digitalanzeige, die die verbleibende Zeit bis zur offiziellen Inbetriebnahme des Senders anzeigte. [...] Auf anderen Monitoren waren Aufnahmen zu sehen, [...], das Leismann als CRAY-Computer bezeichnet hatte. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 397).

3.5.3.6 Sanal Gerçeklik Gözlüğü

Romanda figürlerin ilk olarak gördükleri sanal gerçeklik gözlüğünün (Alm. virtuelle Realität-Brille) görsel etkisi normal ekranlardan elde edilen görüntülerden oldukça

farklıdır. Sanal gerçeklik gözlüğünün stereoskopik illüzyonunun sayesinde üç boyutlu etki elde edilir. Stereoskopik görme üç boyutlu etki için temel olarak görülür. Burada nesneye yönelik işaret kolayca ayırt edilebilir. Sağ göz nesnenin sağ tarafından biraz daha fazlasını görür. Sol göz de nesnenin sol tarafından biraz daha fazlasını görür. Bu nedenle görme etkisi bilindik görmelerden oldukça farklıdır. Beyin ise bu farklılıktan mekânsal içeriği hesaplayabilir. Bu fenomen stereoskopik yani çift gözle görmek olarak adlandırılır. Böyle bir işlev biçimi de mekânsal yani üç boyutlu izlemenin temeli olarak adlandırılır. Normalde çift bir gözle sadece kafanın çevrildiği taraf görülür ama sanal gerçeklik gözlüğüyle çift göz her tarafı eş zamanlı olarak görür. Bu nedenle sanal gerçeklik içerisinde sağ ve sol, yukarı ve aşağı, alt ve üst gibi bakışın yönünü belirleyen durumlar birbirinin içerisinde eriyerek çözüme uğrar. Bu birleşim yön belirten durumların daha fazlasını verir. Böylece mekânsal boyut sıfır noktasına indirgenir ve sanal gerçeklik gözlüğü içerisinde tanınabilen sınırları olmayan geniş bir görüntü alanı vardır. Bununla imge içerisine dalma duygusu ortaya çıkar. Sanal gerçeklik gözlüğü içerisinde göz pikselleri teker teker algılayamaz ve bu nedenle burada elde edilen gerçeklikle sanal yani simülasyon ve gerçeklik arasında ayırım yapılamaz. Sanal gerçeklik gözlüğü içerisinde gösteri çok hızlı gerçekleşir ve bu gösteri statik sanal gerçeklik ortamlarının bir dizisinden oluşur. Köşesinde televizyon duran küçük bir oda vardır ve burası sallanan bilgisayar ekranları ile biçimsiz bir yer olur. Burada imgenin kalitesi oldukça iyidir. Ayrıca görüş alanının ortasında küçük saydam bir dikdörtgen bulunur. Bu dikdörtgenlerle imgeler artık sanal gerçeklik gibi değil de aksine gerçek hayat gibi görünür.

Profesör Leismann, tıp doktoru olan eşi Agnes, Yaegher ve amiri Stefan Borghorst yeni karşılaştıkları sanal gerçeklik gözlüğüyle sanal gerçeklikle ilgili bilimsel açıklamalarda bulunmaya çalıştıkları sırada eve bir yabancı girer. Yabancıyı karşısında gören Yaegher farklı bir şeyler hissetmeye ve korkmaya başlar. Profesör Leismann'ın daha önce deneme testi olarak ona gösterdiği televizyon ekranında hissettiği huzursuzluğu tekrardan hisseder. Yaegher bu durumda neredeyse tekrardan bilincini kaybedecek duruma gelir. Yabancı elindeki televizyonu bir silah gibi Stefan Borghorst, Profesör Leismann ve Yaegher'e doğru tutar. Profesör Leismann ise yabancıyı yumruklamaya başlar ve ikili arasında kavga çıkar. Bu arada Yaegher ise yabancıyı Stefan Borghorst'un asistanı Mendel olduğunu görür. Yaegher böyle bir şeyin yanılsama olmadığını aksine fazlasıyla gerçek olduğunu farkına varır ve bu nedenle bir şeyleri değiştirmek ister ama yapamaz. Mendel video oynatıcısının durdurma tuşuna bastığında imge de durur ve burası aynı

zamanda ötekiler gibi donup kalan filmin bir bölümüdür. Daha önce kendi kendisine mücadele eden Yaegher bu sefer de Mendel'in elindeki makineye karşı mücadele etmeye başlar. Evin koridoru da bu üç boyutlu video heykeline dönüşür. Bu arada Yaegher tekrardan televizyon-video birleşimini sabitlemeye çalışır. Yaegher en sonunda Mendel'in kendisine zarar vermek için geldiğini düşünür ve onu öldürür. Bu arada ortaya çıkan bu kavga sırasında Mendel de Profesör Leismann'ın doktor olan eşi Agnes'i öldürmüştür.

“[...] Es war wieder anders als zuvor. Es ...war keine Illusion. Es war unmöglich und sprach allen Naturgesetzen und jeder Logik Hohn, aber es geschah wirklich! Und er konnte nichts daran ändern. Er versuchte es. Er befahl Mendel in Gedanken, zu Staub zu zerfallen, und konzentrierte sich mit aller Energie auf diese eine Vorstellung. [...] Das Bild hatte angehalten, als er die PAUSE-Taste des Recorders betätigt hatte, und er war ein Teil des Films. [...] Er kämpfte diesmal nicht gegen sich selbst, sondern gegen die Maschine in Mendels Hand- und er spürte, dass er diesen Kampf nicht beliebig lange durchhalten würde. [...] Seine Kraft ließ bereits nach, und er glaubte ein ganz leichtes zittern in dem dreidimensionalen Videostandbild zu sehen, in das sich Hausflur verwandelt hatte“ (Hohlbein, 2014b: 336-338).

Yaegher, amiri Stefan Borghorst ve Profesör Leismann burada aslında sanal gerçeklik gözlüğünü ilk defa görür. Onların bulunduğu eve sanal gerçeklik gözlüğünü ilk olarak getiren figür ise Mendel'dir. Mendel'in elinde gördükleri aletin sanal gerçeklik gözlüğü olduğunu bilmedikleri için bu aleti daha önce bildikleri şeylerle adlandırır ve bu nedenle sanal gerçeklik gözlüğünü televizyon ve video birleşimi ya da üç boyutlu video heykeli olarak tanımlarlar. Sanal gerçeklik gözlüğü onlar için daha önce kullandıkları medya aletlerinin devrimsel olarak nitelendirilebilecek gelişmiş halidir. Dolayısıyla onların bu aletle ilk olarak tanışması da dijital ve sanal olgular temelinde oluşturulmuş bilgisayar yani yeni medya çağına geçildiğini ve hatta bu çağın en ileri teknolojilerle oluşturulan farklı yenilikleri ortaya çıkartmaya devam ettiğini gösterir. Romandaki söz konusu figürlerin de ifade ettiği gibi sanal gerçeklik gözlüğü bu çağın en kuvvetli silahıdır.

Stefan Borghorst ise yerde yatan Mendel'in kafasındaki oldukça ağır ve tuhaf bir şekli olan gözlüğü alır. Yaegher gözlükten baktığında gri bir renk görür. Bu gözlük aslında yan yana duran iki gözlükten oluşur ama bunlar özdeş değildir. Yaegher gözlükte bulunan küçük bir noktaya dokunduğunda gözlük belirsizleşir ve düğmeye ikinci kez dokunduğunda ise iki LCD ekran içerisindeki akışkan kristaller ışık saçmaya başlar. Böyle bir gözlüğü daha önce hiç görmeyen Stefan Borghorst, Profesör Leismann ve Yaegher bu duruma çok şaşırır. Bu üçlü grup söz konusu gözlüğü büyüleyici ve fantastik

teknik bir parça olarak ele alır, böyle bir şeyin bu dünya üzerinde icat edildiğine inanamaz ve bir taraftan bu gözlüğü büyümlü olanla ilişkilendirirler diğler taraftan da bunun oldukça gerçek olduğunu iddia ederler.

„Leismann sah ihn traurig an, aber er zog es vor, nicht darauf zu antworten, sondern wandte sich nach kurzem Zögern an Yaegher. „Haben Sie diese Brille eingesteckt?“ Yaegher gab sie ihm, und Leismann untersuchte sie im schwachen Licht des Wageninneren, so gut er konnte. „Faszinierend“, sagte er. „Das ist das fantastischste Stück Technik, das ich je in den Händen gehalten habe. Ich wusste nicht einmal, dass es so etwas gibt.“ „Vielleicht gibt es das auf dieser Welt auch gar nicht“, murmelte Yaegher. Leismann sah auf. „Sie meinen, es stammt von einem anderen Planeten? Ist das nicht ein bisschen fantastisch?“ „Auch nicht fantastischer als das, was ich in den letzten Tagen erlebt habe“, antwortete Yaegher. Leismann beugte sich ein zweites Mal über die Brille und untersuchte sie gründlich. Dann schüttelte er den Kopf. „Nein. Dieses Ding ist eindeutig auf der Erde gefertigt worden. In Japan, den USA oder meinetwegen in Radevormwald. Aber nicht auf dem Mars.“ „Mir kommt es vor wie Zauberei“, sagte Borghorst. „Vielleicht ist es das auch“, antwortete Leismann ernst. „Ich habe darüber nachgedacht, wissen Sie? Vielleicht ist es das wirklich“ (Hohlbein, 2014b: 344).

Sanal gerçeklik içerisinde deneyimlenen olay sırasında Yaegher ve diğlerleri bir tarafta fiziksel dünyadan oldukça farklı olan diğler taraftan da fiziksel dünya ile bir o kadar aynı olan sanal dünyaya sanal gerçeklik gözlüğü gibi giyilebilen teknoloji yardımıyla kolaylıkla uyum sağlayabilir. Romanda Yaegher ve diğlerlerinin sanal dünyaya çok az uyum sağladıklarının belirtilmesine rağmen sonunda sanal dünya ve birey birbirine kolaylıkla uyum sağlar. Yaegher ve diğlerleri sanal gerçeklik gözlüğünün ekranında gördükleri bir salon içerisinde bulunur. Burada sanal gerçeklik gözlüğünün ekranının televizyon ekranının görüntüsünden daha farklı bir görüntü ürettiğine işaret edilir. Burası o kadar büyüktür ki bilgisayar noktaları ve şalterin bulunduğu noktalar büyük bir kare oluşturur. Burada var olmayan duvarların bulunduğu her yer karanlıktır. Romanda büyük gözlük olarak tarif edilen sanal gerçeklik gözlüğü takan bayanlar ve baylar aletlerin yanında durur. Diğlerleri ise yapacak işleri olduğundan aceleci davranır ya da birbirleri ile konuşur ama hiç kimse not almaz çünkü fiziksel dünya ve sanal dünyanın birbirine karıştığı ara yerde bulunan birey her yerde arkasında otomatik olarak kaydedilen dijital notlar ve anılar bırakır.

„[...] Sie befanden sich jetzt in der Halle, die sie auf dem Monitor gesehen hatten und die in Wirklichkeit einen noch bizarrereren Anblick bot als auf dem Fernsehschirm. Sie musste gigantisch sein, denn ihre Wände waren nicht zu sehen. Die Computerbänke und Schaltpulte deuteten ein grobes Quadrat an. Alles, was sich jenseits seiner nicht existierenden Wände befand, war Dunkelheit. Männer und Frauen in weißen Kitteln und mit großen, kupferfarbenen Skibrillen standen an den Geräten und bedienten sie, andere hasteten geschäftig umher oder redeten miteinander, aber niemand hatte von ihnen bisher Notiz genommen!“ (Hohlbein, 2014b: 381).

3.5.3.7 Dijitalleşme

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olay sırasında kendisine henüz dijitalleşme kavramından bahsedilmeden önce dijitalleşmenin temel birleşenlerinin birkaçına işaret edilir. Bunlardan birincisi dijitalleşme ve kaos arasındaki bağlantıdır. Dijitalleşme sürecinde artık bir değer olarak görülen kaos genel olarak olumsuz algılanır çünkü yıllardan beri yapı ve sürekliliğin iyi bir şey olduğu üzerinde durulur. Değişimin olumsuz olarak görüldüğü bu durumda hareket ve hareketliliğin iyi olduğunu kabul etmek de oldukça zordur. Buna bağlı olarak hızlı bir şekilde sürekli olarak gelişen bir ortam kabul edilemez. Dijital çağda ise kaos ile ilgilenebilme bir erdem olarak görülür. Bu durumda hareketsizlik değil de aksine hareket ön plandadır çünkü hareket etmemek sağlıksız olarak görülür. Bu nedenle kaos dijital çağ içerisinde olumsuz bir şey olarak değil de aksine cezbedici bir güç olarak hizmet eder. Burada ilerleme kaos ile sağlanır. Kaos olmadan ne dijitalleşme ne de diğer projeler olur. Kaosa her zaman ihtiyaç duyulur. Kaos olmadan yeni olarak hiçbir şey yaratılmaz ama burada dijitalleşme bağlamında ele alınan kaos yeniyi yaratmaktan ziyade var olanı iyileştirme yönünde gelişme gösterir. Dijital çağda yatırım yapılan şey kaostur. Dijitalleşme sürecinde artık bir değer olarak görülen kaos zorla uygulanmaz ve emirler kaosa neden olsa bile kaos emirle elde edilemez. Kaostan başarılı düşünceler ve yenilikler oluşur. Bu durumda daha küçük boyutlar daha yüksek esnekliğe imkân verir.

Romanda dijitalleşme ve kaos arasında kurulan bağlantıda ise Yaegher henüz dijital ve sanal olgular temelinde oluşturulan simülasyona ve sanallaşan durumlara geçiş aşamasındayken ve sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği her olaydan sonra kaos ortaya çıkar. Bu durumda Yaegher kaostan sorumlu tuttuğu şey ile karşılaşır ve bu şeyin hala bulunduğu yerde olduğuna inanarak her şeyin düzen içerisinde olduğu sinyali verilene kadar neredeyse her yeri arar. Burada kaos ve düzenden aynı anda bahsedilmesi Yaegher'in henüz dijitalleşme sürecindeki kaosla kesintili bir şekilde karşılaştığını işaret eder. Karşılaştığı bu kaos Yaegher'e bazen çoğu şeyden daha büyük ve daha şiddetli görünürken bazen de o kadar büyük görünmez.

„Yaegher gab ihr erschrocken ein Zeichen, sie sollte still sein. Er glaubte zwar nicht, dass die, die für dieses Chaos verantwortlich waren, noch da waren. Trotzdem durchsuchte er die drei übrigen Räume flüchtig, ehe er ins Wohnzimmer zurückkehrte und Evelin signalisierte, dass alles in Ordnung war. [...] Yaegher ersparte sich die Frage, ob sie getan hatte, worum er sie gebeten hatte, sondern fragte übergangslos mit einer umfassenden Geste auf das Chaos auf dem Fußboden:[...] Das Chaos hier war genauso groß wie in der übrigen Wohnung, unterschied sich aber in seiner Zusammensetzung: [...] Er musste sich ihr im Slalom nähern, denn

Nördlinger und seine Kollegen waren emsig damit beschäftigt, Spuren zu sichern und das Chaos nach besten Kräften zu vergrößern. [...] Das Chaos ähnelte dem in Freds Wohnung, nur dass es irgendwie gewalttätiger aussah; während dort Männer am Werk gewesen waren, die vollkommen rücksichtslos nach etwas gesucht hatten, war das hier das Ergebnis bloßer Zerstörung, gründlicher Zerstörung. [...] Das Chaos war nicht größer geworden, das war sicher auch unmöglich, obwohl sich die Jungs von der Spurensicherung alle nur erdenkliche Mühe gegeben hatten, das Ganze noch zu verschlimmern. [...] Wieder deutete er auf das Chaos, das Yaegher angerichtet hatte. [...] Mindestens zwei Dutzend quiekender Schweine liefen kopflos auf der Straße umher, und ein gutes Stück hinter diesem Chaos bemühten sich einige Passanten um einen Motorradfahrer, der neben seiner zertrümmerten Maschine lag und sich unsicher aufzurichten versuchte. [...] Inmitten des Chaos lag eine silberfarbene Injektionspritze mit verbogener Nadel. [...] Inmitten des Chaos auf dem Tisch stand eine Kanne, mit einem Rest, der inzwischen kalt geworden war. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 105, 106, 109, 115,125, 156, 186, 253, 321, 332).

Dijitalleşme ve kaos arasında kurulan bağlantı bağlamında romanda silüetleri oluşturan sayılar ve şifreler bir anlığına birbirini içerisine girer. Tekrar gruplanmadan ve birbirileriyle hareket etmeye başlamadan önce durum bu şekilde gerçekleşir. Bu hareketleri birkaç saniye boyunca gerilim içerisinde inceleyen Yaegher’i, izlediği görüntü yavaş yavaş kandırmaya başlar. Kendi içerisinde derin sarsıntılar hisseden Yaegher buradaki her şeyin hayalden kaynaklandığını düşünür ve ayrıca düzen içerisinde olmadığını da hisseder. Çünkü çizgisel olmayan dinamik bir sistem söz konusu olduğunda ve düzenleyici güçler uzaklaştırıldığında Yaegher’in deneyimlediği dijitalleşme sürecindeki gibi bir kaos elde edilir.

“Die Zahlen und Ziffern, aus denen das Gespenst bestand, wirbelten für einen Moment wild durcheinander, ehe sie sich wieder grupperten und ihren gewohnten, kreisenden Tanz umeinander begannen. Yaegher sah dem Treiben einige Augenblicke lang gebannt zu, bis ihm von dem Anblick schwindelig zu werden drohte. „Hoffentlich habe ich nichts durcheinandergebracht“, sagte er [...]. Yaegher [...] war bis ins Innerste erschüttert. Wenn das alles hier nur seiner Einbildung entsprang, dachte er, dann war mit ihm wirklich einiges nicht in Ordnung. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 373).

Romanda dijitalleşmenin temel birleşenlerinden ikincisinin de ağ olduğu işareti verilir. Dijitalleşme ağın üzerinden işlev gördüğü için ağ dijitalleşmenin temelini oluşturur. Dijital çağda bu ağın temelini oluşturan şey ise internettir. Ağ insanları bilgiye ve nesneye bağlar. Ayrıca nesnelere ve insanları da insanlara bağlar. İnsanlar ağda görünebilir olduğunda ve yüzünü gösterdiğinde insanlar arasında ağa bağlanma gerçekleşir. Ağa bağlanan kullanıcı dijital olarak her zaman yollardadır. Ağ insanların birbirleriyle nasıl iletişim ve ilişki kurduğunu düzenler. Ağ sayesinde kullanıcılar birbirleriyle takas yapabilir. Medyal içerikler bireysel ve toplumsal olarak üretilir. Ağ bağlanmanın sonucu olarak her alanda yeni kullanım alışkanlıkları elde edilir. Her şey ve

herkes şeylerin ağı üzerinden birbirine bağlanır. Ağa bağlı bir toplum içerisinde büyük bir saydamlık, özerklik ve mutlak açıklık talep edilir.

Titreyen bilgi taşıyıcıları arasında maddesi ve nesnesi olan başka büyük biçimler ortaya çıkar. Bunlar 8 bacak değil de 12 bacağa sahip olan, arka bacakları üzerinde giden, bedenleri kıllı değil de oldukça düz ve kuvvetli olan, gümüş renginde bir metalden oluşan bir örümceğe benzer. Bunların düz ve gözleri olmayan kafatasından bir şey ortaya çıkmaz ve bunlar tek ve çeşitli olarak sınıflandırılmış duyargalar olarak görünür, her bilgiye dâhil olur ve sonrakine yönelmeden önce de her saniye duyargalara dokunur. Bunların içerisinde bulunan Yaegher ise hiçbir şekilde duyu organlarını tanımaz. Burada ağın yani internetin görevinin bilgi aktarmak olduğu işaret edilir. Aynı ya da farklı bir şeyi öteki bir şeye bağlayan internet bu bağlama sürecinde her zaman bilgiyi kullanır. Aslında bu bölümde ağın yani internetin örümcek ağı gibi duyargalara sahip olduğu işaret edilir ve internetin canlı olarak ele alınan bu duyargaları da söz konusu ağın kendisine has algılama biçimi olduğunu gösterir.

„Zwischen den flackernden Informationsträgern waren andere Gestalten aufgetaucht. Sie waren größer, massiger und hatten mehr Substanz. Entschieden mehr Substanz. Sie waren an die zwei Meter groß und glichen massigen, aufrecht auf ihren beiden hinteren Beinpaaren gehenden Spinnen, die aber mindestens zwölf statt acht Gliedmaßen hatten. Ihre Körper waren nicht haarig, sondern glatt und hart und schienen aus einem mattsilberfarbenen Metall zu bestehen. Yaegher konnte keinerlei Sinnesorgane erkennen; aus den flachen, augenlosen Schädeln wuchs allerdings etwas, das wie ein einzelner, vielfach untergliederter Fühler aussah. Es waren drei. Obwohl sie sich sehr rasch mit kleinen, schnellen Rucken bewegten, kamen sie nur ganz allmählich von der Stelle, denn sie traten an jede einzelne Information heran und betasteten sie eine Sekunde lang mit ihren Fühlern, ehe sie sich der nächsten zuwandten“ (Hohlbein, 2014b: 374).

Örümceklerden biri olduğu yerde kalır ve duyargalarını kontrol ettiği bilgi biriminin bedenlerine dokundurur. Yaegher böyle bir şeyin imkânsız olduğunu bilmesine rağmen yanardöner bir silüet üzerindeki öfkeli işareti tanır. Altı ya da yedi bacağını birden toplayan örümcek hızlı ve sessiz bir şekilde yoluna devam eder. Gümüş renkli iğneyi gözlemcinin bedeninden çekip çıkartır ve bu nedenle kurbanı oldukça fazla acı çeker. Bu arada ışıklı silüet parlamaya devam eder. Acı çeken kişinin kavramasıyla son kez yerinden fırlar ve ortadan kaybolur. Burada canlı olarak görülen ağın duyargaları teker teker bilgi birimlerine dokunarak parlayan ışıklı bir silüet yani bir beden oluşturur. Bu beden fiziksel bedeninin içerisinde birden fazla beden oluşturabilir ama bu bedenlere hiçbir şekilde somut bir şekilde müdahale edilemez ve elde tutulamaz.

„Tatsächlich war eine der Spinnen stehengeblieben. Ihr Fühler tastete immer wieder über den Körper der Informationseinheit, die sie kontrollierte, und obwohl Yaegher wusste, dass es absolut unmöglich war, glaubte er für einen Moment doch deutlich

Anzeichen von Nervosität an der schillernden Gestalt zu erkennen. Plötzlich packte die Spinnen mit ihren vorderen sechs oder acht Beinen zu. Es ging ganz schnell und vollkommen lautlos. Ein silberner Stachel zuckte aus dem Leib des Kontrolleurs heraus und durchbohrte das Opfer. Die Lichtgestalt flackerte, bäumte sich ein letztes Mal im Griff ihres Peinigers auf- und verschwand“ (Hohlbein, 2014b: 375).

Dijitalleşmenin temel birleşenlerinden üçüncüsü de bu noktada parçalanma olur. Dijitalleşme ve parçalanma arasında sıkı bir bağ vardır. Dijitalleşme toplumu parçalayan uzlaşmazlıklarla mücadele edilen bir yer olarak hizmet eder. Dünyanın parçalanması anlamına gelen dijitalleşme sürecinde dijital dünya da parçalanmıştır. Bu bağlamda internet de geniş bir şekilde bireyselleştirilmiş bir parçalanma olarak ortaya çıkar. İnternette farklı dünyaların öngörülemez çeşitliliği yan yana ve birbirine bağlantısız bir şekilde var olur. Parçalanma sadece çevrimiçi bir dünya ile sınırlandırılmaz. Gerçek dünyada da ayrılma ve parçalanma giderek artmaktadır (Boehme-Neßler, 2018: 31-34). Romanda ise örümceklerin ayrılmış kol ve bacaklarının parlayan pis bir su birikintisinde parçalandığı ve bu nedenle artık var olan bir kol ve bacadan bahsedilemediğine değinilir. Bunlar hareketli yüzlerce küçük damlacığa ayrılır ve tekrardan ikiye bölünür. Sanki zemin bütün bunları yutmuş gibi bir saniye sonra her şey ortadan kaybolur. Bu şekilde yok olmayı başaran bedenler başka bedenler oluşturmak için parçalanmaya başlar. Parçalanma burada fiziksel olarak var olan bir şeyden kaynaklanan bir parçalanma değildir. Parçalanma hareketli yüzeyde sonsuza kadar devam eder. Aslında mekân olmak üzere diğer bütün fiziksel şeyler onları yutmuş gibi ortadan kaybolur.

„Die abgetrennten Gliedmaßen der Spinne lagen nicht still. Es waren auch keine Gliedmaßen mehr. Sie zerfielen zu spiegelnden Pfützen, die sich binnen Sekunden in Hunderte von winzigen Quecksilbertröpfchen aufspalteten, die auch ihrerseits wieder auseinanderbrachen. Nach einem Augenblick war alles verschwunden, als hätte der Boden es verschluckt“ (Hohlbein, 2014b: 376).

Yaegher örümcek yaratıklarının kendilerine özgü bir yaratık olmadığını aksine içerisinde buldukları trenin bir parçası olduğunun farkına varır. Hareket eden, titreyen ve sallanan kapının ortasında bulunan parlak bir çıkıntı canlı bir varlık gibi titrer, hızlı bir şekilde büyür ve mekâna yayılır. Bu hareketler sırasında da örümceğe benzeyen büyük bir beden oluşur ve bu örümcekler Yaegher’in etrafını sarar.

„Genau das hatte er auch. Irgendwie begriff Yaegher plötzlich, dass die Spinnenkreaturen keine eigenständigen Geschöpfe waren, sondern Teil dieses Zuges. Die Tür bewegte sich. Sie glitt nicht wieder auf, sondern zuckte und vibrierte, und dann erschien in ihrer Mitte eine silberne schimmernde Beule, zuckend und sich windend, wie ein lebendes Wesen. Sie wurde rasch größer und floß dann wie ein gewaltiger Lötzintropfen zu Boden. Noch während dieser Bewegung bildete sich der riesige spinnenähnliche Körper weiter aus“ (Hohlbein, 2014b: 376-377).

Bunun Yaegher'e verdiği duygu hoş, iğrenç, acı ve keyif verici olarak net bir şekilde tarif edilemez. Bu duygu onun için tarafsız da değildir aksine daha önce hissettikleri şeylerden oldukça farklıdır. Yaegher'in bedenini sadece örümcekler sarmakla kalmaz aynı zamanda zihnini de görünmez bir şeyler sarmaya başlar. Bunların her biri Yaegher'in varlığının bir parçası olur ve Yaegher içerisinde bulunduğu bu durumu sonsuzluk zanneder. Yaegher, Stefan Borghorst ve Profesör Leismann'ı rahatsız eden bu örümcekler iç dengelerini kaybeder, birbirine karışır ve parçası olduğu arabanın metaliyle tekrardan bütünleşir ve ortadan kaybolur. Burada ağ beden ve zihnin içerisini eş zamanlı olarak görünmez bir şekilde tamamen sardığında ağın birey ile bütünleşmeye başladığından söz edilir. Canlı varlık olan bireyin içerisindeki ağ da bireyle bütünleştiğinde canlı bir varlık oluşturur. Buna benzer bir durum içerisinde bulunan Yaegher de sonsuzluk etkisini hissetmeye başlar çünkü birey üstün yaratıcı tarafından kendisine verilen ölümlü candan daha çok tekrardan ölümsüz olarak canlandırılmış olarak canlanır. Canın canlandırılması sonlandırıldığında ise kaos ortaya çıkar ve kaybolma gerçekleşir. Bütün bunlardan dolayı Yaegher deneyimlediği bu olayın iğrenç ve acı, hoş ve keyif verici olup olmadığı ile ilgili net bir tespit bulunamaz.

„Es war ein unbeschreibliches Gefühl. Weder angenehm noch unangenehm, weder Schmerz noch Lust, aber es war auch nicht neutral, sondern völlig anders als alles, was er je zuvor gespürt hatte. Er wurde sondiert Etwas unsichtbares griff in seinen Geist, sortierte, begutachtete und beurteilte ihn, aber nicht nur ihn, sondern auch seinen Körper, jedes einzelne Molekül, jedes noch so winzige Stück seines Seins- und der Kontrolleur wandte sich Leismann zu. Der Vorgang, den Yaegher schon bei Borghorst und am eigenen Leib erlebe hatte, wiederholte sich. Es dauerte nur wenige Sekunden. Yaegher war es vorgekommen wie eine Ewigkeit, aber in Wirklichkeit vergingen nur Augenblicke, bis das Geschöpf auch von Leismann zurücktrat. Und verschwand. Es ging nicht oder sickerte auf dieselbe unheimliche Weise durch die Tür, auf die es hereingekommen war, sondern verlor einfach seinen inneren Halt, floß auseinander und wurde wieder eins mit dem Metall des Wagens, von dem es ein Teil war“ (Hohlbein, 2014b: 378).

Profesör Leismann'ın bedeninin üzerinde mavi çizgili bir parmaklık oluşur ve bu şey elektrikli bir koordinat ağına benzer. Profesör Leismann'ın üzerindeki bu ağ giderek daha da yoğunlaşır ve derine kadar ilerler. Beden milyarlarca küçük elektrikli paralel kenarlara ayrılır. Bu tür bir parçalanma görünmez olana kadar devam eder. Bu durumda parlayan tek bir kitle eritilerek tekrardan birleştirilmez çünkü dijitalleşme süreci sürekli parçalanarak gelişme gösteren bir durumdur. Bu durumda dijital çağın üretimine yardımcı olan temel birleşenlerden biri de parçalanmadır.

„[...] Etwas geschah mit Leimanns Körper: Ein Gitter haarfeiner, blauer Linien erschien auf seinem Körper, ein dünnes, filigranes Gespinnst, das sich wie ein leuchtendes elektrisches Koordinatennetz über seine Haut legte und immer

feinmaschiger und enger wurde. [...] wie das Netz dichter wurde und dabei in die Tiefe wuchs: Leismanns Körper wurde gleichsam durchsichtig, als würde er in Milliarden und Abermilliarden winziger elektrischer Rhomboide zerlege, die sich ihrerseits immer weiter und weiter aufgespalteten und schon bald nicht mehr einzeln sichtbar waren, so dass sie scheinbar wieder zu einer einzigen, leuchtenden-pulsierenden Masse zusammenschmolzen“ (Hohlbein, 2014b: 382-383).

Bunun sonucu olarak dijitalleşme ve parçalanma arasında bağlantı kurulabileceğini fark eden Profesör Leismann da öncelikle böyle bir değişimi tanımlanamayan bir değişim olarak ifade eder ve daha sonra da parçalanmış olduğu hissine kapılır. Ona göre bu değişime en uygun olan ifade belki de dijitalleşmedir. Dijitalleşme parçalayıcı teknolojilerin ürünüdür, akışkan, hareketli ve dinamik bir düzlemde bulunduğu için de değişimden yanadır. Bu bölümde aynı zamanda dijitalleşme diğer karakterlere uzman bir kişi tarafından ilk olarak açıklanmış olur.

„[...] auch dies war eine Veränderung, die nicht definierbar, aber da war. „Ich ...ich hatte das Gefühl...zerrissen zu werden“, sagte er stockend. [...] Dann sagte er: „Vielleicht wäre digitalisiert der passendere Ausdruck“ (Hohlbein, 2014b: 383).

Dijitalleşme sürecinin yeni yeni farkına varan Yaegher, amiri Stefan Borghorst ve Profesör Leismann içerisinde buldukları dijital ve sanal dünyanın düşüncelere merhametsizce tepki gösterdiğini, bir şeylerin sessizce ve farkında olmadan hemen değiştiğini, hissedildiğini ve hoş olmayan bir gerilimin deneyimlendiğini ifade eder. Yerçekiminin olmadığı dijital ve sanal dünyada dolaylı ışıklarla dolu hiçlikten, parlayan sayılardan ve sembollerden oluşan dijital eller de birbirlerinin etrafında hızlıca döner. Ama parçalar tekrardan bir araya gelmez aksine birbiri ardına sönene kadar birbirlerini sürüklemeye devam ederler çünkü dijitalleşme bu tarz bir sürüklenmenin sonucu olarak ortaya çıkar.

„Er begriff zu spät, wie gefährlich ein solcher Gedanke in einer Welt war, die ebenso prompt unbarmherzig auf Vorstellungen reagierte wie die andere auf Taten. Etwas geschah, lautlos und fast unmerklich im allerersten Augenblick, aber das änderte sich schnell. [...] und mit einem Male war da eine fühlbare, unangenehme Spannung. [...], dass eines der Geschöpfe mit einer leuchtenden Digitalhand nach ihm gegriffen hatte und ihn festzuhalten versuchte. [...] Die Hand, die nur aus leuchtendem Nichts und flimmernden Ziffern und Symbolen bestand, wirbelte auseinander wie ein Mückenschwarm, in den der Sturm gefahren ist. Doch die Bruchstücke fanden sich nicht wieder zusammen, sondern trieben weiter voneinander, bis sie wie kleine, ausgebrannt Sterne einer nach dem anderen erloschen“ (Hohlbein, 2014b: 386-387).

Dijital dünyanın işleyişi hakkında yeni yeni fikir sahibi olan Yaegher, amiri Stefan Borghorst ve Profesör Leismann kendilerine gösterilen fiziksel gerçekliğe giden yoldan devam etmek ister ama bunu başaramazlar çünkü orada aşamayacakları görünmez bir sınır vardır. Şifre olmadan ya da herhangi bir kimlik kartı olmadan bu kapıdan çıkılamaz. Kapıyı açması için kapıdaki güvenliği ikna etmeye çalışırlar ve güvenlik de şifreyi

vermemekte ısrar eder. Dünyanın görünmeyen bir dijital altyapısı vardır ve dijital dünya da görünmezdir. Bu durumda görünmez dünyanın sınırları sadece veriler yardımıyla aşılabilir. Bu nedenle fiziksel olarak var olan bir kilit, anahtar, zincir vb. şeylerden bahsedilemez.

“[...], aber durch und durch entsetzliche Sekunde war Yaegher davon überzeugt, dass sie ihnen in den Flur hinaus folgen würden und den Weg in die Wirklichkeit einschlagen würden, den sie selbst ihnen gezeigt hatten. Sie konnten es nicht. Sie versuchten es, aber es gab noch eine Grenze, die sie nicht überschreiten konnten, unsichtbar zwar, aber für sie undurchdringlich wie eine Wand aus Panzerglas, die die Liftkabine verschloss. [...] drängten sich immer mehr der lodernen Gestalten an die unsichtbare Barriere, [...]“ (Hohlbein, 2014b: 388-389).

Yaegher deneyimlediği bu olayın değişimlerin soyut dünyasında değil de gerçekliğin düzleminde olduğunu ifade eder. Yaegher bu düzlemde kapalı kapının önünde sonsuza kadar duracağını farkındadır. Herhangi bir şey gerçekleşmeden de kapıya açılma emri verilecektir. Sürekli bir değişimin hüküm sürdüğü soyut dijital dünya aslında hem fiziksel gerçeklik hem de sanal gerçeklik tarafında etkilidir. Yaegher ise burada dijital dünyayı fiziksel gerçeklik tarafında deneyimler. Dijital dünyada deneyimlenen her olay aslında somut olarak bir şeyler gerçekleşmeden deneyimlenir.

„Er war sich der Tatsache bewusst, dass er Unsinn redete, die waren hier nicht mehr in der abstrakten Welt der Visionen, sondern auf einer Ebene der Realität, auf der er vor dieser beschissenen Tür bis zum sAnkt-Nimmerleins-Tag stehen und ihr befehlen konnte, sich zu öffnen, ohne dass irgend etwas passierte. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 392).

Daha sonra Yaegher, Profesör Leismann ve Stefan Borghorst bekçiden şifreyi alarak kapıyı açmayı başarır ama geçtikleri bu kapıdan sonra başka bir kapı daha vardır ve güvenlikten bu kapının şifresini de rica ederler. Yaegher parmak uçlarının yok olduğunu görür ve bu durum ona oldukça gizemli ve anlaşılmaz gelir. Elektronik kumanda aletleri tablosu içerisinde bulunan bilgisayar birden bire Yaegher’in bedeninin bir bölümüne dönüşür. Bu durum dramatik olmayan ve kendiliğinden anlaşılır bir şekilde gerçekleşir. Çipler ve basılmış bağlantılar organizmanın bir bölümü gibi görünür ve bu durumda organizmanın tenini ve sinirlerini oluşturur. Burada da dijital dünya ve birey arasındaki bir özdeşleşmeden/bütünleşmeden bahsedilir.

„Es dauerte nur Sekunden, aber es blieb, wie es begonnen hatte- unheimlich und geheimnisvoll und selbst für Yaegher nicht ganz verständlich. Seiner Fingerspitzen waren nicht nur seinen Blicken entzogen, sondern schienen gar nicht mehr zu existieren. Dafür war der Computer im Inneren der Schalttafel plötzlich Teil seines Körpers geworden. Es geschah auf eine erschreckend undramatische, fast selbstverständliche Art: Chips und gedruckte Schaltungen schienen Teil seines Organismus zu sein, wie es bisher Haut und Nervenenden gewesen waren, und er bediente sich ihrer ebenso selbstverständlich, wie er es wollte. Ein scharfes Klicken war zu hören, und die Tür vor ihnen glitt zur Seite“ (Hohlbein, 2014b: 394).

3.5.4 Yaegher'in Dijital ve Sanal Olgular Temelinde Ortaya Çıkan Simülasyon ve Sanallaşan Durumları Deneyimlemesinin Sonuçları

Yaegher'in dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon ve sanallaşan durumları deneyimlemesinin sonuçlarının ortaya çıkmasına yardımcı olan en önemli şey tersine çevrilebilirlik (Alm. Reversibilität) esasıdır. Bu bağlamda Strehle (2012: 108-109,181) simülasyon ve sanallaşan durumların her zaman merkezi bir düşünce hareketi olan daha fazla olmak istemesinin temelinde modernin sonuna kadar devam eden artma mantığının durduğunu ifade eder. Radikal çift düşünce modernin çift kodundan ayrılmaya izin verir. Modernin çift kodu içerisinde bir taraf diğer tarafa karşı her zaman baskın gelir. Çiftliğin her iki tarafı da uzlaşmaz bir şekilde karşı karşıya durur ama statik ve genel geçer değildir. Bunlar karşılıklı olarak birbirine meydan okur, alabora olur, durmadan karşıtına dönüşür ve dünyanın oyununu hareketlendirir. Burada tersine çevrilebilirlik bir esas olarak görülür. Bu esas durmayan bir hareketi hızlandırır ve dünyanın radikal belirsizliğine kapı aralar. Simülasyon ve sanal gerçeklik içerisinde de imge ve gerçeklik birbirinden ayırt edilemez ve bu durumda günlük hayat ve evrenin varlığı birbirine girer. Yaşam alanı ve imge dünyası arasında ayırım yapılamaz. Buna bağlı olarak hayattaki fiziksel gerçekliğin çözülmesi ve sanal gerçeklik içerisindeki hayatın çözülmesi söz konusudur. Bu olay artık birbirinden ayrılmayan kimyasal bir çözülme olarak görülür. Sosyal hayatın kendisi imgelerin taklidine dönüşür. Yönlendirici modellerle ve hazırda tutulan simülasyon modelleriyle özdeşleşmenin cinneti içerisinde bulunan her şeyden söz edilebilir. Fiziksel gerçeklik imge biçiminde imge dünyasıyla üretilen özellikleri kabul eder. Dünya benzerliğe göre ölçülür ve bu benzerlik imgelerle elde edilir. Kopya ve orijinal, illüzyon ve gerçeklik, kurgu ve gerçeklik, hayal ve gerçeklik, rüya ve gerçeklik, doğru ve yanlış, bilinç ve bilinçsizlik, güç ve güçsüzlük, uyumak ve uyanmak, halüsinasyon ve gerçeklik, olası olan ve olası olmayan, düşünülebilen ve düşünilemeyen, güven ve güvensizlik, hareket ve hareketsizlik, kural ve kuralsızlık bir daha uzlaşmayacak bir şekilde parçalanır. İmge dünyası ve dışarıdaki imge gerçekliği de bu şekilde parçalanır. Her şey uzlaşmaz olur. Böyle bir durum da kodun egemenliğinin karakteristik bir etkisi olarak görülür çünkü bu kod nötrleştirme ve farksızlık esasına dayanır. Ayrımların birbiri içerisine geçmesi sabit bağların acı çekmesi, gerçeğin ve akılcı olanın acı çekmesi ve farksızlığın baş döndürücü etkisi anlamına gelir.

Tersine çevrilebilirlik aynı zamanda dijital ve sanal olgularla ortaya çıkan simülasyon ve sanallaşan durumların tek bir kavramla tanımlanamamasına ve açıklanamamasına da

neden olur. Bu durumda bireyin sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olay da net bir şekilde tanımlanamaz ve açıklanamaz çünkü sanal gerçeklik romanda Yaegher'in de belirttiği gibi gerçek ve gerçek olmayan, uyumak ve uyanmak, orijinal ve kopya, düzen ve düzensizlik (kaos), ilkellik ve teknoloji gibi çift karşıtlıkların birbiri içerisinde eridiği bir yerdir. Bunlar arasında her zaman farklılıklar daha doğrusu küçük nüanslar vardır ama bunların arasında ortaya çıkan şeyler her zaman bir hiçliği yani tekrardan kendilerini işaret ettiği için birey tarafından kolaylıkla açıklanamaz. Birey için sanal gerçekliği deneyimlemek tuhaf, korkunç, komik ve kaotik olmasına rağmen gerçektir ve aslında gerçekten daha gerçektir. Rüyanın asıl olana ve gerçeğe dönüştüğü yer olan sanal gerçeklik gerçek olurken herhangi bir öncüyü maddeye bağlı olarak taklit etmez aksine herhangi bir referansı olmadan yani simülakrlarla kendisini kendisinden yani bir hiçlikten oluşturur daha doğrusu simüle eder ve bu nedenle de asıl ve gerçek olan tekrardan kendisi olur. Başta gerçeklik olmak üzere sanallaşan durumların açıklanamama nedeni de buradan kaynaklanır.

„Ja“, antwortete Yaegher verwirrt. „Nein. Es war eher...absurd. „Er sah nachdenklich von einem zum anderen. „Verstehen Sie- es war nicht wie die letzten Male. Es war nicht wie die letzten Male. Es war entsetzlich und sehr realistisch, aber zugleich auch fast komisch. Ich ...ich weiß nicht, wie ich es ausdrücken soll.“ Er brach hilflos ab. Es hatte einen Unterschied gegeben, aber wusste einfach nicht, wie er ihn in Worte kleiden sollte. Der Traum war so echt und realistisch gewesen wie seine Vorgänger, aber er hatte...ein anderes Niveau gehabt. Irgendwie war er...„...primitiver“, sagte er laut“ (Hohlbein, 2014b: 321-322).

Romanın bir bölümünde de Stefan Borghorst, Yaegher'e Evelin Freytag'ın kaçırılmadığını aksine sadece arabasına binip otelden uzaklaştığını söyler. Yaegher'e otel odasındaki televizyon ile ilgili küçük sürprizi yani deneyimlediği sanal gerçekliğe ait olayı da Evelin Freytag'ın hazırladığını söyler. Stefan Borghorst, Yaegher'in deneyimlediği bütün bu olayların Evelin Freytag tarafından hazırlandığını iddia eder. Bu durumu şaşkınlıkla karşılayan Yaegher'in üzüldüğünü gören Stefan Borghorst da ona ne hissettiğini anladığını söyler. Yaegher, Evelin Freytag'ın kendisini kullanmış olduğuna inanamaz. Bu olayın sonrasında Yaegher deneyimlediği şeyin yani sanal gerçekliğin illüzyondan ve gördüğü rüyadan farklı olduğunu anlamaya başlar ama henüz bunun ne olduğunu açıklayabilecek durumda değildir.

„Aber darum geht es nicht“, flüsterte Yaegher. „Sie verstehen nicht, was wirklich geschieht. Ich verstehe es ja selbst nicht. Aber es ...es sind nicht nur Illusionen. Und es passiert nicht nur, wenn ich träume“ (Hohlbein, 2014b: 307).

Yaegher romanın sonuna doğru hala tanımlanamayanın dünyasından kaynaklanan bir şeyi tanımlamak için hiçbir kavram bulamaz çünkü Yaegher dijital ve sanal olgular ile

ortaya çıkan simülasyon ve sanallaşan durumlarla yeni yeni tanışmaya başlar ve bütün bunlar ona yabancı gelir. Burada tanımlanabilen dünya ile fiziksel dünya kastedilirken, tanımlanamayan dünya ile de sanal dünya kastedilir.

„[...] Yaegher spürte es, ehe er es wirklich sah, und sein Schrei ließ Leismann mitten in der Bewegung erstarren, ehe Yaegher bewusst begriff, was da vorging. Leismanns Kopf, Schultern und Arme befanden sich bereits ein Stück außerhalb des Zuges und sie begannen sich aufzulösen. Vielleicht war es das falsche Wort, mit großer Wahrscheinlichkeit sogar, aber Yaegher fand keine Begriffe, um etwas zu beschreiben, das aus der Welt des Unbeschreibbaren stammte“ (Hohlbein, 2014b: 382).

Yaegher dijital ve sanal olgularla ortaya çıkan simülasyonu ve sanallaşan durumları tersine çevrilebilirlik etkisinin sonucu olarak tanımlayamaz ve açıklayamaz. Bunun için de aşağıdaki başlıkların her birinde ayrıntılı bir şekilde değinildiği gibi bu durumu öncelikle farklı alanlardan bildiği kavramlarla ve daha sonra da alanında uzman kişilerle bir araya gelerek yaptığı ortaklaşa çalışmalarla tanımlamaya ve açıklamaya çalışır.

3.5.4.1 Sürrealist Görüşün Dijital ve Sanal Dönüşümü

Yaegher dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon ve sanallaşan durumlar içerisinde deneyimlediği olaylar sırasında bu olgularla sürrealist görüş arasında bağlantı kurulabileceğini işaret eder ama aslında Yaegher böyle bir bağlantının farkında değildir ve bu olgularla deneyimlediği olayları sadece daha önce bildiği bir kavram olan sürrealist örneklerle açıklamaya çalışır. Buna bağlı olarak sürrealist görüşlerin dönüşüm geçirdiği yer ise dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan olanaklardır.

Yaegher'in romanda sürrealist örnekten ve tanınmayacak dereceye gelene kadar parçalanmış televizyon yani sıfır medya bilgisayar imgesinden bahsetmesi sürrealist görüş ve sanal gerçeklik arasında bağlantı kurulabileceğini kanıtlar niteliktedir. Çünkü hem sanal gerçekliğe hem de sürrealist görüşlere dayandırılarak üretilen imgenin orijinal olduğundan söz edilemez ama orijinal olmadığından da söz edilemez. Dolayısıyla sürrealist görüşler çağdaş sanat içerisinde her geçen gün biraz daha gelişen sanal gerçeklik ile yeniden canlanır. Belirsiz ve bilinmeyen gerçeklik düzlemlerine doğru giden bir seyir ortaya çıkar. Bu durum en iyi gösteren şey ise sanal dünyanın gerçekliğidir. İmgenin dijital olarak işlenmesi sınırsız bir imkân sunduğu için güvenilen motiflere yabancılaşma ya da bunları sürrealist kolajlarda birleştirme ortaya çıkar. Tarihsel sürrealizm ise bu duruma karşı çıkar çünkü estetik araçların bu şekilde hesaplanabilen bir kullanım alanı bulması sürrealizmin ifade gücünün azalmasına neden olduğu düşünülür. Bu durumda bilgisayar oyunlarının ve internetin ticari olarak kullanılması sanata olan

ilgiyi teknikle sınırlandırır. Burada daha çok insanın görme alışkanlıklarıyla izlenebilen bir oyun söz konusudur ve bu oyun da görsel yanılgılara neden olur. İmgenin teknik olarak oluşturulması saklı tutulur ya da imge çok yönlü bir şekilde parçalanmış olarak ortaya çıkar. Yüzey ise tamamen düz bir şekilde düzenlenir ama orijinalin karşısında duran bilinen değişiklikleri uygular. İzleyici de bu imgenin önünde yanılgıya uğrar ama burada ne bilinen resim ne de eksik bir yapı gösterilir çünkü her şey mükemmel derecede aynıdır yani yeni bir orijinaldir.

Yaegher, Fred Issler'in izlediği video film ile bağlantılı olabilecek ölüm nedeninin ne olduğuna dair içerisinde barındırdığı şüpheyile ilgili bilincinde eş zamanlı olarak iki şey düşünür. Bunlardan birincisi Fred Issler'in apartman dairesindeki televizyonu ve avukat Dr. Rugner'in evinden gizlice aldığı videokasetidir. Daha sonra bu kaseti laboratuvarında incelemeye başlayan Yaegher video oynatıcısının içerisinden takırtılar ve çatırtılar geldiğini duyar. Ekran üzerinde düzenli zaman aralıklarında elektrik akım gücünün parladığı renklerden ve dalgalardan oluşan neredeyse sürrealist bir örnek görülür. Ekranı dikkatli bir şekilde bakıldığında renklerin isteğe göre dağılmadığı fark edilir ve bütün bunlar tanınmayınca kadar sonsuz sayıda parçalanmış bir televizyon imgesine aittir.

“[...] auf dem Monitor erschien ein fast surrealistisches Muster aus Farben und Streifen, in dem in regelmäßigen Zeitabständen weiße Störimpulse aufblitzten. Wenn man genau hinsah, konnte man erkennen, dass die Farben nicht willkürlich verteilt waren. Vielmehr gehörten sie zu einem bis zur Unkenntlichkeit verzerrten Fernsehbild“ (Hohlbein, 2014b: 136).

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın bir bölümünde bir caddede bulunur ve tam arabasına bineceği sırada bir motosikletin patladığını görür. Patlama aralıksız diğer araçlarda da gerçekleşir. Patlamanın etkisiyle her taraf ateş içerisinde kalır ve her taraf oldukça sıcaktır. Etrafta bulunan her şey patlamadan zarar görür. Patlamanın etkisiyle savrulan milyonlarca küçük parça havayı doldurur. Yangın Yaegher'in binmek üzere olduğu arabaya kadar ulaşır ama Yaegher bütün bu olumsuzluklara rağmen arabayı çalıştırıp oradan uzaklaşmayı başarır. Bu arada Yaegher bedeninde oluşan yanıklardan dolayı çok fazla acı çeker ve dokunduğu her şey yangından dolayı eriyerek yok olur. Diğer şeyler de erir, kararır, küle döner ve çok eski zamanlardan kalma bir şeylere benzer. Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği patlamanın ortaya çıktığı, sonrasında yangının medyana geldiği ve her şeyin harabeye döndüğü olayı sürrealist bir imgeyi deneyimlemekle açıklar çünkü henüz deneyimlediği şeyin ne olduğunu yeni bir kavram ile açıklayacak durumda değildir.

“Es war ein unheimliches, fast surrealistisches Bild, selbst für einen Alptraum zu schlimm. Der ganze Asphalt war geschmolzen, und die brennenden Wagen begannen langsam in der schwarzen Masse zu versinken, wie bizarre Urzeittiere, die in einem Teersee ertranken. Vielleicht würde in Zehntausenden von Jahren tatsächlich ein Archäologe kommen und sie ausgraben, und Menschen würden die liebevoll restaurierten Wracks in einem Museum bewundern können, so wie sie heute die Dinosaurierskelette betrachteten, die aus anderen, älteren Teerlöchern stammten“ (Hohlbein, 2014b: 284).

3.5.4.2 Bilinçsizleştiren Gerçekliğin Etkisi

Bilinç ve bilinçsizliğin birbiri içerisinde eridiği yer dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon ve sanallaşan durumlardır. Bunlar birey için bilinçli bir şekilde deneyimlenebilecek olgular değildir ve birey bu olgular aracılığıyla deneyimlediği olayların sonunda bilinçsizleşir.

Dijital ve sanal olgularla bilinçsizlik arasında kurulan bağlantıya çalışmada yer veren Heyde'ye (2005: 211-212) göre ara mekân, bilinçsiz mekândır. Karakter burada olaya rastgele dâhil olur, etrafında olup biten şeye karşı da kördür ve düşüncesini kaybettiği gibi yolunu da kaybeder. Kendi kendisini hâkim olamayacak karakter yabancı'nın yönlendirmesine güvenir. Bu durumda bilinçsizlik giderek daha da fazlaşır. Kimliğini, yönlendirmeyi ve eylem yetisini kaybeder. Beden ve etrafını çevreleyen mekân birbiriyle uyumlu hale gelir. Bu noktada karakter tepki verebilir ama eylemde bulunamaz. Uyandığında ise rüya ve gerçeklik arasındaki sınırlar ortadan kalkar. Görür, duyar, koklar ve kendisine doğru yaklaşmakta olan silüetleri hissederek ama onlarla iletişime geçemez. Her sorudan kaçır ve mücadeleye girmez. Her zaman hedefini kaybetme tehdidinin etkisi altındadır. Karakter bilgi almayı denediğinde ise çözülmeye başlar. Değişen bakış açılarıyla başka bakış açıları oluşturmada başarılı olamaz. Bu durumda iç ve dış bakış açısı aynı derecede geçerli olur. Karakter anlam veren olay olarak eylemde bulunmaz, aslında anlam ve duyu ile bağlantılı olmadan hareket olarak davranış izlenebilir. Nesnenin gerçek olmayan varoluş biçimi tanınabilir ve varoluş kategorileriyle ele alınmaz. Bu durum felsefi söylemde sanallık olarak adlandırılır. Yol bu şekilde sanal dünya içerisindeki sanal yola dönüşür. Yeni başka bir dünyaya ulaşmak için bu yol geçilir. Ara mekân, mekânın eşiğine dönüşür. Statüsüzün ara mekânında karakter ne buradadır ne de oradadır.

Yaegher'in içerisinde bulunduğu bilinçsizlik durumunda da dijital ve sanal olgular ile bilinçsizlik arasında bağlantı kurulabilir. Bu bağlamda deneyimlediği olay sırasında video oynatıcısını elinde tutan Yaegher durdurma tuşuna basar ve bir dakikadan daha uzun süredir boy heykelini izler. Bunun kalitesi işlemde olan imgeninkinden daha kötüdür ve

bu imgede Yaegher'i rahatsız eden bir şeyler vardır. Bu şey gizemli yüz içerisinde, yanlış renklerde ya da tuhaf kulislerde bulunamayacak bir şeydir. Yaegher burada daha önce izlediği imgenin dönüşmeye başladığını hisseder ama ortaya çıkan bu yeni imgenin arka planında nelerin olduğunu henüz tam anlamıyla ortaya koyabilecek durumda değildir. Bu durumdan Yaegher'in neden korktuğu ise belirsizdir yani burada nedensizlik söz konusudur. Bu korku ona gösterilen şeyden kaynaklanmaz aksine bu imgeler Yaegher'in içerisindeki bir şeylere dokunur, onun bilinçli bir şekilde hareket etmesini engeller.

Yaegher gördüğü imgenin burada olduğunu bilmesine rağmen bu imge onu giderek daha derinden etkilemeye başlar. Bu şeyi içgüdüsel olarak hisseden Yaegher'e bu durum oldukça yabancı gelir ve aynı zamanda bu şey zihninin bir bölümünü kendisinin düşmanına dönüştürür. Hiçliğin ya da sonsuza kadar devam eden boşluğun dünyası olan sanal dünya içerisinde hiçbir şeyin nedeni yani kanıtlanabilecek maddi ya da bağlantılı bir arka planı yoktur. Yaegher'in kendisi ve izlediği imge arasındaki etkileşim derecesinin sıfır noktasına inmesi Yaegher'in zihninde mücadele etmek zorunda kaldığı iki farklı dünyanın ortaya çıkmasına neden olur. Bunlardan biri fiziksel dünya diğeri ise sanal dünyadır ama Yaegher'in burada deneyimlemeye başladığı şey bu iki farklı dünyanın birbiri içerisinde erimesiyle ortaya çıkan farksız gerçekliktir. Bu gerçeklik Yaegher'in bedeninin ve zihninin derinliklerine kadar etki eder ve onu bilinçsizlikle karşı karşıya getirir. Ortaya çıkan bu gerçekliğin Yaegher'e yabancı gelmesi ise sanallaşan durumların sürekli olarak yeni ile işlem görmesinden kaynaklanır. Bu durumda yabancı gelen her şey aslında yenidir.

“[...] Es war etwas ungemain Beunruhigendes an diesem Bild, etwas, das nicht in diesem unheimlichen Gesicht, den falschen Farben oder der bizarren Kulisse zu finden war. [...] Völlig grundlos, nicht wegen dem, was es zeigte, sondern einfach durch die Tatsache, dass es da war. Die Bilder schienen etwas in seinem Inneren zu berühren, das sich seinem bewussten Zugriff entzog. Und obwohl er jetzt wusste, dass es da war, schien es einen immer stärker werdenden Einfluss auszuüben. Ganz instinktiv spürte er, dass er etwas berührt hatte, das er besser nicht kennenlernen sollte, einen Teil seines Geistes, der möglicherweise zu seinen eigenen und schlimmsten Feind werden konnte“ (Hohlbein, 2014b: 138).

3.5.4.3 Yön Kaybettiren Gerçekliğin Etkisi

Bilinçsizleşmesine neden olan olayın ardından Yaegher, Martin Klemm tarafından bürosunda bilinçsiz bir şekilde bulunur ve buna bağlı olarak Yaegher kendisine ne olduğunun farkında değildir. Martin Klemm onu bulduğunda cinnet geçiren birisi gibi bağırıp çağırır. Yaegher'in bu duruma gelene kadar gördüğü her şey birbirine girer. Bilinçsizlik ve cinnet sanal gerçeklik içerisindeki ikili karşıtlıkların birbirine girmesinin

sonucu olarak ortaya çıkan farksızlıktan yani hiçlikten kaynaklanır. Bu nedenle Martin Klemm'in Yaegher'e sürekli olarak ne oldu sorusunu sorması üzerine Yaegher hiçbir şey cevabını verir. Aslında Yaegher sanal gerçeklik içerisinde çok şey denemiştir ama bunları bir başkasına anlatacak kadar birbirinden ayırt edemez. Ellerini ve parmaklarını havaya kaldırarak gerçekten orada olduğunu hisseden Yaegher bu soruya yönümü kaybetmiş olabilirim ifadesini de cevap olarak ekler çünkü sanal gerçeklik içerisinde birey hem gerçekten buradadır hem de oradadır. Ama bu ikili karşıtlık arasında ayırım yapamadığı için yönünü kaybetmekle tehdit edilir. „Nichts“, sagte Yaegher hastig. [...], dass sie noch vollständig und wirklich da waren, [...] „Nichts. Ich ...muss irgendwie die Orientierung verloren haben“ (Hohlbein, 2014b: 186).

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olay sırasında her şeyi aynı olarak görür, bir şeyleri gerçekten yapıp yapmadığından emin değildir ve yönünü kaybetmekten de korkar. Yaegher rüyasında Steiger ile kavga eder ve Steiger duvarları sonsuzluk olan bir hapishaneye kapatılır ve herhangi bir yere ulaşmadan milyonlarca yıl yürümesi gerektiğini bilir çünkü burada herhangi bir yer yoktur ve her yer de herhangi bir yer olur. Yaegher burada benzerlikler ve farklılıklar, gerçek ve gerçek olmayan arasında ayırım yapamaz. Burada aynı zamanda sonsuzluk ve hapishaneden aynı anda bahsedilmesi de aslında çelişkili bir durum olarak kendisini gösterir çünkü sanal dünya Yaegher'in de işaret ettiği gibi fiziksel mekâna sahip değildir. Sanal dünyanın daire şeklinde oluşan sonsuzluğu içerisinde belirli bir hedefe ulaşmak söz konusu değildir. Her yerin, herhangi bir yer olduğu sanal dünya içerisinde aslında belirli bir yer yoktur. Bu durumda yön kaybetmek ise kaçınılmaz olur.

“[...] Der Anblick war überall gleich; er war nicht einmal sicher, ob er wirklich eine, eine halbe oder vielleicht auch anderthalb Drehungen gemacht hatte. Gleichzeitig wurde ihm voller Schrecken klar, dass er die Orientierung verloren hatte. [...] Er war gefangen, eingesperrt in einen Kerker, dessen Mauern die Unendlichkeit waren. Er wusste, dass er eine Million Jahre laufen konnte, ohne irgendwo anzukommen, weil es hier kein Irgendwo gab, weil überall ein Irgendwo war. Er...” (Hohlbein, 2014b: 299).

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayda CRAY adlı bir tür bilgisayarın içerisinde amiri Stefan Borghorst ve Profesör Leismann ile birlikte bulunduğu sırada tanrısal bir güç olarak gördüğü sanal gerçekliğin gerçekten orada olduğunu ve gerçek olduğunu düşünür. Bu nedenle Yaegher düşünölebilenin dünyasına yani fiziksel dünyaya tekrardan döndüğünde ise yolunu bulamayacağını ya da yolunu bulmak istemediğini ifade eder. Yaegher yukarıda sanal gerçeklik içerisinde yön kaybetmekten bahsederken,

fiziksel dünyada da yönünü kaybedecek olmaktan bahsetmeye başlar ve ayrıca yönünü bulamamış olmayı da arzular.

„[...] , aber sie war da, und sie war sogar äußerst real: dass er nämlich den Weg zurück gar nicht mehr finden würde, wenn er sich zu lange in der Welt des Denkbaren auffiel. Oder dass er sie dann vielleicht auch nicht mehr finden wollte“ (Hohlbein, 2014b: 370).

Romanda sanal gerçeklik içerisinde deneyimlenen olayın sonunda Yaegher, amiri Stefan Borghorst ve Profesör Leismann'ın birlikte yaptıkları yolculuk karanlık hiçliğin içerisinde hızlı bir şekilde devam eder. Bu hiçliğin içeriği insanların duyu organları ile tanıyamayacağı nesnelere doludur. Bu durumda yolun her zaman gitmesi gerektiği yere doğru gitmediğinin farkında olan tren de gideceği yönünü değiştirir. Bu bağlamda sonsuz karanlık içerisinde ve maddeyi temel alan referanstan yani sabit temelden yoksun hiçlik içerisinde her zaman belirli bir yöne doğru gitmek mümkün değildir çünkü dinamik olarak hareket eden hiçlik içerisinde anı anına değişen yönler söz konusudur.

„Die Fahrt wurde immer schneller, eine rasende Jagd durch ein wirbelndes schwarzes Nichts, das nicht leer war, sondern voller Dinge, die zu erkennen den Menschen mit ihren Sinnen unmöglich war. Trotzdem spürten sie, dass sich etwas änderte. Der Weg führte nicht mehr dorthin, wo er immer hingeführt hatte und wo er hinführen sollte, und der Zug spürte es ebenfalls und reagierte darauf. Er veränderte sich“ (Hohlbein, 2014b: 380).

3.5.4.4 İradesizleştiren Gerçekliğin Etkisi

Dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyonu ve sanallaşan durumları deneyimleyen Yaegher bilinçsizleştiği için yönünü kaybeder ve bunun yanı sıra da deneyimledikleri ile mücadele edemeyecek kadar güçsüzmeye de başlar. Bu nedenle Yaegher romanda yanan adamla karşılaştığı olay sırasında yanan adamın kendisine yaklaşmasına ve saldırmasına karşı koyamayacak güçtedir aslında kendisini tamamen güçsüz hisseder. Burada dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon yani sanallaşan durumlar ve güçsüzlük arasında bağlantılı kurulabilir. Strehle'ye (2012: 51-152) göre simülasyona bağlı başta gerçeklik olmak üzere sanallaşan durumların büyüdüğü dünyası içerisinde gizemli, anlaşılabilir ve baştan çıkarıcı olan şeyler bulunur. Bu bağlamda her yerde bulunan tersine çevrilebilirlik esası üstesinden gelinemeyen bir kural olarak ortaya çıkar. Bu kural dünyanın başkalığını garanti eder. Burada nesnelere tamamı tek anlamlı olmaktan uzaklaşır. Bunun yerine ise radikal illüzyon ve nesnenin yabancılığı geçer. Özne burada güçsüzdür ama tersine çevrilebilirlik oldukça fazla etkilidir ve dünyanın sonunda uçurumun önünde duran insanları kurtarır.

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği bu olaydan sonra tam olarak bayılmaz ama bilincini kaybetmek üzeredir, aslında bilincini de tekrardan kaybetmez ve buna rağmen tekrardan uyanamayacağını düşünür. Böyle bir şey olduğunda Yaegher çaresizce savunmaya geçer. Bayılmak ve ayılmak, bilinç ve bilinçsizlik, uyumak ve uyanık olma, güç ve güçsüzlük arasında ortaya çıkan sallantılı ara durumlar içerisinde bulunan Yaegher bütün bu olanlara karşı çaresizce mücadele etmeye çalışır. Aslında Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın yoğun etki derecesi karşısında mücadele edecek bir güce sahip olmadığını da farkındadır.

“[...] Er war nicht ohnmächtig geworden, aber in einen Zustand gefallen, der einer Bewusstlosigkeit so nahe kam, wie es nur ging. Dass er das Bewusstsein nicht wirklich verloren hatte, lag vermutlich nur an der Tatsache, dass etwas in ihm wusste, dass er nicht noch einmal aufwachen würde, wenn das geschah, und dass er sich mit verzweifelnder Macht dagegen wehrte. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 255).

Yaegher aynı zamanda yol üstünde uğradığı bir eczaneden bedenindeki yaralar için ağrı kesici ve uyanık kalmak için de başka bir ilaç ister. Eczacı da yarasının kötü olduğunu ve hastaneye gitmesi gerektiğini söyler. Eczacı ağrı kesici ve uyanık kalmak için bir şeyler vermeme konusunda ısrarcı olmasına rağmen Yaegher istediği ilaçları almayı başarır. Yaegher’in eczaneden aldığı bu ilaçlar çok fazla etki göstermez ama Yaegher bunları almazsa daha fazla acı çekeceğinin de farkındadır. Yaegher’in sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olay sırasında hem bedensel hem de ruhsal olarak zarar görmesi ve yukarıda da bahsedildiği gibi bu zararlara karşı mücadele edecek gücü kendisinde bulamaması onun eczaneden bu ilaçları almasına neden olur.

““Ich weiß“, antwortete Yaegher. Er hatte Mühe, so zu tun, als fände er die Freundlichkeit des Mannes als das auf, was sie war. „Ich werde zum Arzt gehen, sobald ich kann. Aber im Moment geht es einfach nicht.“ Ganz bewusst legte er eine Pause ein und tat dann so, als wäre ihm nachträglich noch etwas eingefallen. „Noch etwas. Ich brauche irgendeinen Wachmacher. Kaffeetabletten vielleicht.“ „Schmerzmittel und Wachmacher?“ Der Apotheker riß verblüfft die Augen auf. „Das schließt sich praktisch gegenseitig aus. Also wirklich... Ich meine, es geht mich nichts an, aber-“,“ (Hohlbein, 2014b: 257-258).

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayı cehennem gibi bir hayalden başka bir şey olarak görür ama elinde bu durumu sonlandırma fırsatı yoktur. Beyninin içerisinde kontrolsüz bir şekilde hareket eden şey yatışana kadar ya da kendiliğinden durana kadar beklemek zorunda olduğunu bilir. Daha sonra Yaegher kendisini tekrardan gerçeklik içerisinde bulur ve Yaegher’in içerisinde bulunduğu bir önceki gerçeklik ise ona kâbusu tekrar tekrar yaşatan bir gerçekliktir. Fiziksel gerçeklik ve sanal gerçeklik arasında gidip gelen Yaegher yukarıda da bahsedildiği gibi sanal gerçekliği deneyimlemeyi sonlandırmak ve ona karşı mücadele etmek için oldukça güçsüzdür. Bu güçsüzlüğünün

nedeni aslında sanal gerçekliğin kontrol edilemez olmasından kaynaklanır. Eylemde bulunan bireyi tamamen kontrol altına alabilmesine rağmen rüyanın deneyimlenmesine yardımcı olan sanal gerçekliğin kendisinin rüyada olduğu gibi kontrol edilemez bir tarafı vardır.

“[...] Er wusste jetzt, dass es auch diesmal nichts anderes war als eine höllische Vision, aber das änderte nichts; er hatte keine Möglichkeit, sie zu beenden. Er musste einfach abwarten, bis das außer Kontrolle geratene Etwas in seinem Gehirn sich ausgetobt hatte und es von selbst aufhörte, und er musste versuchen, so lange am Leben zu bleiben. [...] Die Vision erlosch. Von einem Sekundenbruchteil auf den anderen fand sich Yaegher in der Wirklichkeit wieder. [...] Allerdings war es eine Wirklichkeit, die selbst schon wieder etwas Alpträumhaftes hatte“ (Hohlbein, 2014b: 285, 288).

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın bir başka bölümünde ise TNT-İletişim Ağının yayın odasında bulunur. Burada sanal ekranlardan olumsuz etkilenen Yaegher'in etrafında bulunan şeyler dönmeye ve düşmeye başlasa bile Yaegher bütün gücüyle görünen şeye karşı mücadele etmeye çalışır çünkü burada deneyimlediği şey ile ilgili biraz da olsa bilgi sahibi olmuştur ama bunun da yeterli olmadığını daha sonra görecektir. „[...] Es fiel ihm jede Sekunde schwerer, die Monitore anzusehen. Alles in ihm schrie danach, sich herumzudrehen und davonzustürzen, aber er zwang sich mit aller Gewalt, dem Anblick standzuhalten“ (Hohlbein, 2014b: 354).

Yaegher sinyalleri hissetme konusunda amiri Stefan Borghorst ve Profesör Leismann'dan daha duyarlı olmasına rağmen sanal ekranlarla deneyimlediği sanal gerçekliğe karşı kendisini savunup savunamayacağını bilemez çünkü her defasında denemesine rağmen tekrardan savunmasız kalır. Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın sonuna doğru kendisi için kötü, yıkıcı ve vahşi olan şeyin hala orada olduğunu görür. Bu şey zincirlerini büyük bir kuvvetle çekerek daha da kuvvetlenir, çoğalır ve geriye doğru değil de ileriye doğru adım atan bir gelecek olur. Madde ve enerjiye hâkim olmadığı için elle işaret edilemeyen bir varlığa dönüşür. Ayrıca kendi içerisinde verdiği sessiz mücadele iki yaratık arasında gerçekleşir ve hangi tarafın zafer kazanacağı ise bilinmez. Yaegher için bu şey adlandırılmayacak kadar yabancı bir nesnedir ve bunun içerisindeki hayvandan daha kötü olup olmadığını da bilmez ama Yaegher kazanamayacağını farkındadır.

Yoksunluktan ve hiçlikten üretilmesi nedeniyle kötü, yıkıcı ve vahşi olumsuz olanın gücüne sahip olan sanal gerçeklik her zaman daha fazla kuvvetlenmeyi, artmayı ve ilerlemeyi hedeflediği için gelecekteki dünyanın gerçekliği olarak kabul edilecek durumdadır. Bu nedenle sanal dünyanın gerçekliği bireye geleceği şimdiden göstererek

aslında bir gelecek olur. Maddeye dayanan bir temelden de yoksun olan sanal gerçeklik somut olarak elde edilen bir varlığa sahip olmadığı gibi fiziksel gerçeklik (varlık) ve kendisi (sanal varlık) arasındaki mücadeleyi yani bir tür meydan okumayı da hiçbir zaman sonlandırmaz. Böyle bir meydan okuma durumunda da fiziksel gerçekliğin mi yoksa sanal gerçekliğin mi zafer kazanıp kazanmadığı bilinmez. Bu nedenle Yaegher tam da bu noktada kazanamayacağını düşünür çünkü henüz gerçekliğin hangi tarafında olduğunu ayırt edebilecek durumda değildir ve bundan dolayı da güçsüzeleşir. Yaegher aynı zamanda kendisine yabancı gelen sanal gerçekliği (varlığı) herhangi bir şekilde adlandıramadığı için yani neyle mücadele etmesi gerektiğini bilmediği için de güçsüzdür. Sonuç olarak Yaegher’i güçsüzleştiren şey belirsizliktir.

“Yaegher sagte auch jetzt noch nicht. Er lauschte in sich hinein. Dieses Wilde, Böse, Zerstörerische war noch immer da, stärker und heftiger an seinen Ketten zerrend denn je, aber daneben war plötzlich noch etwas anderes, nicht nur die Bestie, sondern etwas Zukünftiges, als hätte er nicht nur einen Schritt zurück getan, sondern zugleich einen ebenso großen nach vorne. Er hatte sich zu einem Wesen weiterentwickelt, das nicht länger auf seine Hände angewiesen war, um Materie und Energie zu beherrschen. Und zugleich spürte er, wie in seinem Inneren ein lautloser Kampf zwischen diesen beiden Geschöpfen entbrannte. Er wusste noch nicht, welche Seite den Sieg davontragen würde, das Ungeheuer oder dieses andere, fremde Ding, für das er keinen Namen hatte, von dem er sogar nicht einmal wusste, ob es nicht vielleicht schlimmer war als das Tier in ihm. Aber eines wusste er mit unerschütterlicher Sicherheit: dass er, Yaegher, nicht der Sieger sein würde“ (Hohlbein, 2014b: 399-400).

Sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın sonunda bütün bedeni ve sesi titreyen Yaegher’in içerisindeki baskı giderek daha da dayanılmaz bir hal alır ama Yaegher buna karşı mücadele etmek ister ama yapamaz çünkü hızlı bir şekilde ortaya çıkan öfkenin sessiz bir şekilde patlamasıyla ruhunun içerisindeki canavarın serbest bırakıldığı görüşündedir. Bu durumda sanal gerçeklik sesin ve sessizliğin birbiri içerisinde eridiği bir yerdir. Sanal dünyada aslında çok büyük seslerin derin sessizliği yani bir tür dinginliği ve sakinliği söz konusudur. Yaegher tarif edilemez büyüklükteki yıkıcı gücü yani sanal gerçekliği Evelin Freytag’ın yanındaki geniş omuzlu silüete yönlendirir ve buna hiç kimse karşı koyamaz.

“[...] Seine Stimme schwankte. Er zitterte am ganzen Leib. Der Druck in seinem Inneren wurde unerträglich, aber er kämpfte nicht mehr dagegen an. Er wollte es. Und er tat es. In einer einzigen, lautlosen Explosion rasender Wut entfesselte er die beiden Ungeheuer in seiner Seele und lenkte ihre ganze, unvorstellbar große, zerstörerische Kraft auf die breitschultrige Gestalt neben Evelin wie einen unsichtbaren Blitz mentaler Energie von der Zerstörungskraft einer Atombombe, der nichts widerstehen konnte“ (Hohlbein, 2014b: 413).

3.5.4.5 Uyuyarak Sanal Gerçekliği ve Uyanarak da Fiziksel Gerçekliği Deneyimlemek

Dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyonu ve sanallaşan durumları deneyimlemenin bilinçsizleştiren bir tarafının olduğundan bahsedilmesi, bu tarafın aynı zamanda uyutan bir taraf olduğuna da işaret eder. Bu bağlamda Yaegher uyumak ve uyanık olmak yani sanal gerçekliği ve fiziksel gerçekliği deneyimlemek arasında ortaya çıkan sallantılı bir durumu deneyimler.

Yaegher romanın bir bölümünde birden bire uyanır ama bu uyanmayı fiziksel gerçeklikten başka bir gerçekliğe (sanal gerçeklik) kayıp gitme olarak ele almaz çünkü kendisini illüzyon ve rüya deneyimlemiş gibi hissetmez. Bu durumda Yaegher'in burada uyuması sanal gerçekliği deneyimlediği zaman dilimini gösterirken, uyanması fiziksel gerçekliğe döndüğü anı gösterir. Böylece illüzyon ya da rüyanın deneyimlendiği yer sanal gerçeklik olur. Bu arada Yaegher'in gördüğü ışık saçan siluet de ortadan kaybolur. Yaegher önünde duran Martin Klemm'i tekrardan görünce ve sesini de tekrardan duyunca kendisini güven içerisinde hisseder. Bu noktada Yaegher'in sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayla olan bağlantısını kaybettiği ve fiziksel gerçeklikle tekrardan bağlantı kurduğu gösterilir. Yaegher aynı zamanda deneyimlediği sanal gerçekliğe karşı kendisini oldukça yabancı hissettiği için fiziksel gerçekliği hala güvenilen tek bir gerçeklik olarak görür.

“[...] Es war ein plötzliches Erwachen gewesen, kein Hinübergleiten aus einer Wirklichkeit in die andere, da war nicht das Gefühl, eine Illusion oder einen Traum erlebt zu haben. [...] und vor ihm stand Martin, dessen Gesicht aufgehört hatte zu brennen und dessen Stimme ihm jetzt wieder vertraut war“ (Hohlbein, 2014b: 185-186).

Yaegher romanın bir bölümünde bürosuna filmi bıraktığı andan itibaren birkaç dakika içerisinde fiziksel gerçeklikle olan bağlantısını kaybeder ve daha sonra kendisini korku filminin kâbus dolu dünyası içerisinde yani sanal dünyada yeniden bulur. Sanal gerçeklik karıştırılmış ve arttırılmış gerçeklikten farklı olarak bireyin gerçeklikle olan bağlantısını tamamen kaybetmesine neden olur. Ama buna rağmen sanal gerçeklik fiziksel gerçeklikle doğrudan bağlantılı olmazsa bile fiziksel gerçeklik dayanılmaz olduğunda gerçek, sanal olur. Bu durumda et ve kandan oluşan bedenden uzaklaşmaya ve çift koddan oluşan figürleri benimsemeye duyulan bir özlem ortaya çıkar. “[...] Es war nicht so wie am Vormittag, als er oben in seinem Büro den Film eingelegt und für ein paar Augenblicke jeden Bezug zur Realität verloren hatte, nachdem er sich in der Alptraumwelt des Horrorfilms wiederfand. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 177).

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın bir bölümünde uyanmayı başardığında sanal gerçekliğin ve ortaya çıkardığı tehlikelerin de kendisinden uzaklaştığını dile getirir. Yaegher'e göre uyanmak sanal gerçeklik ile olan bağlantısını kaybetmek anlamına gelir. Yaegher romanda bu durumu da şu şekilde ifade eder: „[...] Aber er wusste auch, dass er ihnen entgehen konnte, wenn es ihm gelang, wieder aufzuwachen“ (Hohlbein, 2014b: 200).

Yaegher her defasında içerisinde bulunduğu cinnetten kendisini kurtarmaya çalışır. Yaegher'in parmaklıkları kavrayan elleri buradaki metallerin bir parçasına dönüşür. Parmaklıkların içerisinde geçen bedeninin atomları ise tamamen birbirinden çözülmez. Yaegher'in cildinin bir bölümü pas ve ince çatlaklardan oluşan renklerle kaplıdır. Daha sonra Yaegher'in kendisi de ete ve parçalanmış kanlı bir cilde dönüşür. Yaegher'in elleri çözülmez bir şekilde parmaklıklara tutunur. Uçurumdan yukarı doğru çıkan sıcaklık giderek daha da artar. Yaegher bu parmaklıklardan kendisini kurtaramazsa öleceğinin farkındadır. Ellerindeki et çok incelendiği için elleri parmaklıklardan yavaş yavaş çözülmeye başlar. Sıcaklığın ulaştığı parmaklıklar da ete dönüşür. Bedenindeki acıyı hisseden Yaegher birden bağırmaya başlar. Yaegher tekrardan uyandığında her şeyin geçtiğini görür ama gerçekliğin diğer tarafında çektiği acının neredeyse tamamını burada da çekmeye başlar.

Yaegher'in sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği bu olay kesitinde demir parmaklıklara tutunması fiziksel gerçeklik içerisindeki dayanak noktası olarak görülebilir ama Yaegher'in sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın etkilerinin bu demir parmaklıklara kadar ulaşması sanal gerçekliğin onun üzerindeki bedensel etkilerinin fiziksel gerçeklik içerisinde de devam ettiği anlamına gelir. Burada gerçekliğin diğer tarafıyla kastedilen şey sanal gerçeklik olarak ele alınırken, gerçekliğin bu tarafı ifadesi de fiziksel gerçeklik olarak ele alınır. Yaegher'in burada uyanmış olması da artık sanal gerçeklik ile olan bağlantısını kesmesi ve fiziksel gerçeklik içerisinde de sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın tehlikelerden uzak kalması için yeterli değildir.

“Seine Hände hielten nicht einfach das Geländer umklammert. Sie waren irgendwie...damit verbunden, zu einem Teil des Metalls geworden, als hätten sich die Atome seines Körpers und die des Geländers für einen Moment durchdrungen, ohne sich wieder ganz voneinander zu lösen. Ein Teil seiner Haut bestand aus Metall, rostig und von haarfein gesprungener Farbe bedeckt, die hier und da abblätterte. [...], verwandelte es sich in Fleisch und zerrissene, blutige Haut. [...] Es war vorbei. [...], und auch der Schmerz war nicht ganz auf der anderen Seite der Realität zurückgeblieben:[...]“ (Hohlbein, 2014b: 201).

Bütün bunlara rağmen Yaegher yine de uyuduğunda sanal gerçekliğin içerisinde deneyimlediği olaya tekrardan dalacağına inanır. Bu nedenle gerçekliğin diğer tarafında yani sanal gerçeklik içerisinde bulunan uçuruma yuvarlanma korkusu taşıyan Yaegher gözlerini kapatmaya cesaret edemez ve bu durumu da romanda şu şekilde ifade eder: “Yaegher sank erschöpft über dem Lenkrad zusammen. Aus Angst, wieder in den Abgrund auf der anderen Seite der Wirklichkeit zu stürzen, wagte er nicht, die Augen zu schließen, [...]“ (Hohlbein, 2014b: 206).

Yaegher romanın sonuna doğru da her şeye rağmen gerçekliğin diğer tarafına yani sanal gerçekliğe yaptığı ziyaretlerin hiçbirinin sonuçsuz kalmayacağına inanır. Yaegher sanal gerçeklik içerisinde hiçliği hissettiğinin farkındadır ama sanal gerçekliğe geri döndüğünde daha büyük bir ödülle mükâfatlandırılacağı görüşündedir. Burada fiziksel gerçekliğin öteki tarafı olarak ele alınan sanal gerçeklik her zaman farklı yeniliklerle ortaya çıkacağına vaadinde bulunduğu için birey tarafından arzulanan ve güvenilen bir gerçeklik halini alır.

„[...] Keiner seiner Besuche auf der anderen Seite der Wirklichkeit war folgenlos geblieben. Solange er hier war, spürte er nichts, aber es konnte sein, dass er bei seiner Rückkehr feststellen musste, dass der Preis diesmal ein wenig zu hoch gewesen war“ (Hohlbein, 2014b: 370).

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın sonuna geldiğinde, bu ana kadar soyut düşünceler içerisinde sallanıp durduğunu ve bu soyut düşüncelerin arkasındaki anlamı kelimelere dökerek durumda olmadığını ifade eder. Ayrıca evrenin büyüklüğüne ve arkasındaki düzene saygı duyan Yaegher bütün bunlardan yola çıkarak bir sonraki durağın gerçeklik yani gerçekliğin bu tarafını işaret eden fiziksel gerçeklik olduğunu söyler. „Also gut“, sagte er. „Haltet euch fest. Nächster Halt: WIRKLICHKEIT“ (Hohlbein, 2014b: 379).

Sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olay sırasında uyanık kalmaya çalışan Yaegher bu kez de Evelin Freytag ve Stefan Borghorst ile buluştuğu restoranda yine anlayamadığı o korkunç durumun içerisine girer. Böyle bir durumda ona her şey bozulmuş ve eski görünür. Mekânın üzerinde bulunan, gri ve bir perde gibi ağır olan toz tabakası üzerinde örümcek ağı kuruludur. Masanın üzerinde ise çürüğe benzeyen zombi biçiminde ölümler vardır. İskeletten oluşan bu varlıklar mavimsi ve siyahlaşan gözlere sahiptir. Bu yaratıkların yedikleri her şey kendi boş bedenleri içerisine, yani sandalyelere ve mekâna da düşer. Yaegher gözünü açtığında durum daha da kötüleşir. Kulağına kahkahalar, bardak ve çatal sesleri gelir. Yan masada bulunan ölü kadın Yaegher’in bakışını algılar ve ona güler. Bu karşılaşma kuru bir ceset derisiyle gerçekleşir ve kadının yüzünde

şeytani bir sürüngen gülümsemesi vardır. Böyle bir durum içerisinde bulunan Yaegher kendi kendisine uyanması gerektiğini söyler. Garson hesabı getirmek için masaya gelir ve masanın üzerindeki pas tutmuş gümüş tablet ortalıkta iğrenç bir şekilde dönüp duran kahverengi örümceklerle doludur. Kurtlar yırtık fırakların kolundan dışarıya doğru sürünür. Diğer kurtlar ise yüzünde ve boş göz çukurları içerisinde dolaşır. İçerisinde örümceklerin dolaştığı kafatasının sağ tarafı saman kurusu gri bir saçla örtülüdür ve böyle boş kemikler görülebilir. Hesabı getiren garsonun yüzü ağırlığa dayanabilecek durumda değildir ve bu nedenle sağ yanağı yırtılarak bir kâğıt parçası gibi yuvarlanır, alt çenesine düşer ve Yaegher'in elinin yanında masada parçalanır. Kemik parçaları ve dişler parçalanmış örtü üzerine saçılır. Yaegher'e bakan herkesin onun acı acı bağırdığını ve havaya sıçradığını görür. Yaegher'in oturduğu sandalye de devrilir ve kırılır. Ölü misafirler sohbet etmeyi ve yemeyi durdurur ve hepsi Yaegher'e bakar. Garson da yüzünde şaşırılmış bir ifadeyle geri döner. Bu arada bağırma devam eden Yaegher masaya doğru sendeler. Orada oturan ve kenarı çatlamış bardaktan bira içen iskelet sandalyeden ayrılır ve altçene kemiği olmadığı için sesi tiz çıkan garson bağırma başlar. Restoran içerisinde çıldırılmış gibi dolaşan Yaegher'i başta garson olmak üzere hiç kimse durduramaz. Düşe kalka caddeye kadar çıkan Yaegher ölülerin dolaştığı yaya kaldırım ve otoyol üzerinde bilinçsizce bağırma devam eder. Burada bulunan evler yıkıntılarla doludur, eskidir, çürümüştür, çatıları çökmüştür, etrafta kir, toz ve döküntüler vardır. Cantları aşınmış paslanmış arabalar Yaegher'e doğru gelir ve iskelet şeklinde oturan Yaegher ise sigara içer. Kendisine doğru gelen paslı arabadan bir anda kurtulur ama bu arabadan sonra gelen araba da bir öncekiyle çarpışır. Arabalar Yaegher'in gözünün önünde parçalanır ve frenlerinden gıcırdayan sesler gelmeye başlar. Sonraki gelen arabadan kıl payı kurtulan Yaegher kaldırım taşına fırlatılır ve burada küçük bir iskelet çocuk gibi görünür. Yönlendirme sütunlarına doğru atlayan Yaegher beyaz kemik girdabında çözülür. Buradan arabasıyla ayrılan Yaegher kendi kendisine uyan ve uyanık kalmaya çalış diye bağırır. Yaegher'in bu şekilde bağırmasının nedeni hissettiği acıların ve çektiği işkencelerin dayanılmaz olmasıdır ve Yaegher çok kötü bir durumdadır. Ama Yaegher tanıdığı gerçeklikle tekrardan yüzleşir. Deneyimlediği diğer kâbusun geri gelip gelmediğini denemek için gözlerini kapatır ve bu kâbus geri gelmez.

Mekân, fiziksel gerçekliğin ve sanal gerçekliğin birbiri içerisinde eridiği yer olan Emniyet Müdürlüğüne ait bir binada bulunan bodrum katından sonra bu kez de bir restoran olarak ortaya çıkar. Yaegher fiziksel gerçeklikten tanıdığı gerçeklik olarak bahseder ve bu

durumda onun tanımadığı gerçeklik ise sanal gerçeklik olur. Restoranın fiziksel gerçeklik tarafında bulunan misafirlerin ve garsonların normal olarak davrandığı somut yeni bir mekân söz konusudur. Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın etkisinden uyandığında burayı net olarak görür. Restoranın sanal gerçeklik tarafında ise burada bulunan misafirlerin, garsonların ve hatta nesnelere bile olağandışı görüldüğü soyut eski bir mekân söz konusudur. Burası aynı zamanda Yaegher'in uykuda olduğu taraftır. Yaegher bu iki gerçeklik içerisinde birinden diğerine geçip geçmediğini gözlerini kapatarak ve açarak anlamaya çalışır. Yaegher'in sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın etkisi oldukça kuvvetli olduğu için çıldırtan durumlardan, bilinçsizlikten, dayanılmaz acı ve işkencelerden, uyuma ve uyanma arasında denge kurulamaması gibi durumlardan bahsedilir. Sanal gerçekliğin tarafında her zaman ölmeye ve yok olmaya devam eden bir dünya imgesi üretilir. Bu durumda yeni ve eskinin birbiri içerisinde çözüldüğünden yani eridiğinden bahsedilebilir. Böylece iki farklı dünyanın farksız gerçekliği aracılığıyla bu dünyaların yeni ve eski durumu eş zamanlı olarak deneyimlenir.

„[...] Die Welt, die draußen vor der Windschutzscheibe einen irrsinnigen Tanz aufführte und dann schaukelnd zur Ruhe kam, war wieder die Wirklichkeit, die er kannte, eine Welt mit lebenden Menschen, intakten Häusern und Autos, die auf Rädern aus Gummi fahren und nicht auf nackten Felgen. [...] Aber der Alptraum war nicht zurückgekommen, als er es schließlich tat. Wozu auch? Die Wirklichkeit war schlimm genug“ (Hohlbein, 2014b: 253).

Daha sonra Yaegher bedenine bakar ve bir şeylerin normal olduğunu görür. Bu nedenle Yaegher yaşadığı şeyin hiçbir zaman gerçek olmadığını düşünür. Yaegher yaşadığı olayı kendisinin gördüğü bir rüya olarak değerlendirir ve daha sonra da uyanma zamanının geldiğini söyler. Yaegher burada sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olay sırasında gerçek ve rüya arasında ayrım yapamaz duruma geldiğinde fiziksel gerçeklikle bağlantı kurabilmesi ve sanal gerçeklik ile olan bağlantısını da kesmesi için uyanması gerektiğini düşünür. “Seine Hand war ganz normal. Sie bestand aus Fleisch und Blut. Dies war nicht die Wirklichkeit. Sie war es nie gewesen. [...] „Dies hier ist mein Traum. Und nun wird es Zeit, aufzuwachen“ (Hohlbein, 2014b: 413-414).

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olay sırasında bir silüetle karşılaştığı anda yine korkmaya devam eder ama Yaegher her durumda neredeyse dikkatinin bir kısmını fiziksel gerçekliğe doğru yöneltir ya da her zaman içerisinde yer aldığı şeye döner ve böylece sanal gerçekliğin daha derinlerine dalmayı engellediğini düşünür. Yaegher burada deneyimlediği sanal gerçeklik içerisinde dengede kalabilmek için fiziksel

gerçeklik ile olan bağlantısını tamamen koparmaz ve bu durumu romanda şu şekilde ifade eder: “[...] Erschrocken wandte er einen Teil seiner Aufmerksamkeit wieder die Wirklichkeit –oder was immer ihren Platz eingenommen hatte- zu und hörte auf, tiefer zu sinken“ (Hohlbein, 2014b: 298).

3.5.4.6 Hayal ve Rüya Gerçeğe Dönüştüren Gerçekliğin Etkisi

Yaegher yaşadığı olayda ilk olarak sanal gerçekliğin gerçek dışı olan tarafına dikkati çeker. Bu bağlamda fiziksel gerçeklikte maddi biçimde var olma ve gerçeklikle bağlantılı olma söz konusudur. Gerçek dışı durumda ise gerçeğe uymayan kullanım örnekleri vardır. Hayal, sanal ve gerçek dışı da fiziksel gerçekliğin karşıt kavramları olur. Ama sadece gerçek dışı olmak sanal gerçekliğin gerçeklik ölçütünü tek başına belirleyemez çünkü sanal gerçekliğin hem gerçek hem de gerçek olmayan tarafı vardır. Bu konuda Baudrillard (1993b: 261) sanal ile ilgili yaptığı tespitlerde sanalın ne gerçek ne de gerçek dışı, ne içkin ne de duyular üstü, ne içerisi ne de dışarısı olduğunu ortaya koyar. Bu durumda sanalın, bütün belirlemeleri ortadan kaldırdığını ifade eder.

Yaegher izlediği filmi rüya olarak değil de gerçek olarak görür çünkü yüzündeki ve gömleğindeki kan gerçektir. Bu durum aynı zamanda hayalin ve rüyanın gerçeğe dönüştüğü yer olan sanal gerçekliği işaret eder. Alet bozulduğu için ekran kararır ama burada kaybolmayan tek bir şey vardır o da Yaegher’in elindeki kandır ve bu nedenle Yaegher’in her tarafı kan kokar. Böyle bir durum da sanal gerçekliğin birey üzerindeki somut etkisinin gerçekliğini ortaya koyar. Bu açıdan bakıldığında sanal gerçeklik hayal ve rüyanın gerçek olmak adına ortadan kaybolduğu ama gerçekliğin seviyesinin de maddi temelden uzaklaştığı gerçekliğin gerçekliğidir. Yaegher her ne kadar yaşadığı şeyin rüya değil de gerçek olduğunu belirtse bile böyle bir şeyin gerçek olmayacağını ve gerçekten deneyimlenemeyeceğini düşünmekten de kendisini alıkoymaz çünkü sanal gerçeklik hayal ve rüyanın gerçeklikle birleştiği yani birbiri içerisinde eridiği bir yerdir.

“Selbst der Film gab jetzt zu, dass die Bluthochzeit nur ein Alptraum gewesen war, aus dem die Hauptdarstellerin gerade mit einem Schrei erwachte, aber für Yaegher war es kein Traum, das Blut auf seinem Hemd und seinem Gesicht war echt, er konnte die Nässe fühlen, den schweren, warmen Geruch, die klebrige Feuchtigkeit, die langsam an seinem Gesicht und Hals herunter und in seinen Kragen lief. Er spürte, wie sich etwas in seinem Inneren zusammenzuziehen begann, wie eine Stahlfeder, die mehr und mehr belastet wurde, bis sie zerbrechen musste. [...] Das ist nicht wahr, dachte er hysterisch. Ich erlebe das nicht wirklich” (Hohlbein, 2014b: 141).

Yaegher’in bulunduğu mekân tamamen karamadan önce ışık ona oldukça göz kamaştırıcı görünür ama bu ışık merdivenlerin nereye doğru götürdüğünü bulmak için

yeterli değildir. Yaegher deneyimlediği sanal gerçekliğin gerçek olmadığına hala ısrar eder. “[...] Ich erlebe das nicht wirklich, dachte er, das ist nicht wahr. Ich –, (Hohlbein, 2014b: 180).

Her defasında sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın gerçek olmadığını düşünen Yaegher bunun bir tür hayal ya da sanrı olduğunu öne sürerek bilincini tamamıyla saran korkuyu bastırmaya çalışır. Yaegher burada da sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın gerçek ve hayal olup olmadığı ile ilgili ayrım yapamaz. Yaegher içerisinde bir o yana bir bu yana sallandığı gerçekliğe yani hayal olarak gördüğü dünyanın tehlikesine yanan bacağını kanıt olarak gösterir. Bu durumda sanal gerçeklik içerisinde olayın sabit durarak değil de bir o yana bir bu yana sallanarak yani dinamik bir şekilde deneyimlenebileceği işaret edilir. Sanal gerçeklik içerisinde olayın deneyimlenmesi uzay boşluğunda hareket eden nesnelere benzer.

“Das geschieht nicht wirklich! dachte er. Es ist eine Vision. Der Gedanke half ihm, die Angst niederzukämpfen, die wie eine schlammige braune Flutwelle über sein Bewusstsein hereinbrechen wollte. Es war nicht wirklich. Er war sich der Gefahr bewusst, in der er schwebte. Sein verbranntes Bein bewies, dass die Gefahren dieser Traumwelt real waren.“ [...] Nein! dachte Yaegher fast hysterisch. Das! Ist! Nicht! Wahr! [...] Nein! dachte Yaegher. Er schloss die Augen und dachte, jedes Wort bewusst und übermäßig betont artikulierend: Das! Ist! Nicht! Wirklich!“ (Hohlbein, 2014b: 200,201,249).

Yaegher’in sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayla ilgili görüşünü bildiren başka bir karakter ise amiri Stefan Borghorst’tur. Ona göre de Yaegher’in deneyimlediği olay gerçek değildir. Stefan Borghorst aynı zamanda videolarla ilgili yaşanan olayların zararsız olabileceğinden ve şu ana kadar her şeyin sadece bir kuramdan ibaret olduğunu söyler. TNT-İletişim Ağı gibi televizyon kanallarının bu videolarla ne yaptığı ile ilgili kanıtlarının olmadığını da ekler. Stefan Borghorst’un bu ifadeleri kendisinin henüz sanal gerçeklik ile ilgili doğru bilgiye sahip olmadığını gösterdiği gibi dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyona yani sanallaşan durumlara geçiş evresini de gösterir.

„Vorausgesetzt, Sie wissen überhaupt, dass das, was Sie erleben, nicht die Wirklichkeit ist“, sagte Borghorst ruhig. [...] „Vielleicht ist es ja alles ganz harmlos“, sagte Borghorst. „Bisher ist es lediglich eine Theorie. Wir haben keinen einzigen Beweis, dass diese Fernsehleute etwas mit den Videos zu tun haben““ (Hohlbein, 2014b: 323).

Stefan Borghorst da romanın sonuna doğru sanal gerçeklik içerisinde deneyimlenen olayın içerisine dahil olur ve o da Yaegher gibi deneyimlediği sanal gerçekliğin gerçek ve hayal olup olmadığı ile ilgili ayrım yapabilecek durumda değildir. Stefan Borghorst yukarıda Yaegher’in deneyimlediği sanal gerçekliğin gerçek olmadığını düşünmesine

rağmen romanın sonuna doğru deneyimlenen sanal gerçekliğin hayal olmadığını ifade etmeye ve bundan korkmaya başlar.

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın bir başka bölümünde de deneyimlediği tehlikeli olayın oldukça gerçek olduğunu ifade eder. Profesör Leismann'ın kendisine anlattıklarını hatırlayan Yaegher bu kâbusun içerisinde ölmeyi hayal ettiği anda öleceğinin ya da bunun en kötüsünü deneyimleyeceğinin de farkındadır. Burada sanal gerçeklik içerisinde hayalin gerçek ve hatta gerçekten daha fazla gerçek olabildiği işaret edilir. “[...] Die Gefahr war so real, als wäre sie echt. Er hatte nicht vergessen, was Leismann ihm erzählt hatte. Wenn er sich in diesem Alptraum einbildete zu sterben, dann war er tot. Oder Schlimmeres“ (Hohlbein, 2014b: 285).

Yaegher'in amiri Stefan Borghorst ise bunun sadece Yaegher'in rüyası olduğunu söylese ve kendilerine zarar vermeyeceğini düşünse bile onlar gerçekten buradadır ve buldukları ortam da içerdiği tehlikeler kadar gerçektir. İçerisinde buldukları taraf yani sanal gerçeklik tarafı romanda Tanrı'nın gücünün yıkıcı ve karanlık tarafı olarak ele alınır. Böyle bir gücün oluşturmak ve iyileştirmek için değil de yıkmak ve yok etmek için kullanıldığı düşünülür. Bu durumda sanal gerçeklik bir şeyleri hiçlik oluşturarak üretir. Rüyanın gerçeğe dönüştüğü yer olan sanal dünya maddeden yoksun olmasına rağmen maddeden kaynaklanan fiziksel dünya kadar varlığını gösterebilecek durumdadır ve aynı zamanda fiziksel dünya ve ötesindeki tehlike ya da zararları hissettirdiği ölçüde de gerçek olur.

„[...] Sie waren wirklich hier. Ihre Umgebung war so real wie die Gefahren, die sie beinhaltete, und vielleicht hatte er die Macht eines Gottes, aber wenn, dann war es nur die dunkle, destruktive Seite dieser Macht- die Macht, zu zerstören und zu vernichten, nicht die, zu schaffen und zu heilen“ (Hohlbein, 2014b: 369).

Profesör Leismann ise alıcı tarafından televizyona gönderilen verilerin kendilerine zarar vermeyeceğini düşünür çünkü veriler işlenmeden önce bilginin doğruluğunu inceleyen kontrol mekanizmalarının olduğundan bahseder. Bu durumda bir şeyleri birbirlerine karıştırmamayı ümit eden Profesör Leismann buradaki silüetleri tuhaf ve çok güzel yaratıklar olarak görür ve bu nedenle de onlara acı çektirmek istemez çünkü Profesör Leismann canlı olan her varlığa karşı derin bir saygı duyar. Profesör Leismann her şeyin oldukça fazla hayal içerdiğini, burada en değerli zamanlarını korkarak geçirdiğini, heyecanlandığını, macera yaşadığını ve ister rüya olsun isterse de gerçek bunun inanılmaz bir şey olduğunu ifade eder. Sanal gerçekliğin oluşturulduğu temelin işleyişini yavaş yavaş anlamaya başlayan Profesör Leismann burada rastladığı silüetleri canlı bir varlık olarak ele alır ve aynı zamanda diğerleri ile birlikte deneyimlediği sanal gerçekliği henüz

gerçek ve gerçek olmayan olarak ayırt edememesine rağmen daha önceki düşüncelerinin aksine gerçek olarak ele alma eğilimi içerisindedir.

„[...] „Außerdem ist das alles hier viel zu fantastisch, als dass ich kostbare Zeit damit verschwenden könnte, Angst zu haben. [...] „Das ist das größte Abenteuer meines Lebens, verstehen Sie nicht? Ganz egal, ob ich das nun träume oder wirklich erlebe, es ist unglaublich!“ (Hohlbein, 2014b: 374).

Yaegher de sanal geçeklik içerisinde deneyimlediği olayın son bölümlerinde canlı varlık ve yaratma üzerinde durur. Bu bağlamda Yaegher bir zamanlar imgenin gerçekliğinin gerçekten olan şeylerle ilişkilendirildiğinden bahseder ve ona göre bu imgeler canlı olduğu için gerçek olarak ele alınır. Burada elektrikli hareketlenmelerin ya da bilgilerin olup olmadığı ve hayal ürünü olup olmadığı herhangi bir rol oynamaz. Yaegher dünya olmayan bu tuhaf yerin içerisinde her şeyin canlı olduğunun farkına varır. Ona göre burada varlık ve canlı arasında herhangi bir ayırım yoktur ve her ikisi de aynı anlamda kullanılır. İnsanın böyle bir varoluş için sorumlu tutulup tutulmamasında da herhangi bir ayırım yapılamaz. Burada Tanrı'nın elindeki gücün elde edildiğinden bahsedilebilir. Evrendeki her insan yani düşünen her varlık dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon ve sanallaşan durumlar sayesinde herhangi bir şey yaratabilecek durumdadır. Aynı zamanda yaratmak tanrısal olandan başka bir şey değildir ve açılanamayacak kadar da değerlidir. Dolayısıyla tanrısal olanla ilişkilendirilen böyle bir güç yani sanal dünyanın yaratma gücü de açıklanamayacak bir sorumluluk anlamına gelir ama bunun farkında olan henüz çok az insan vardır. Bütün bunlar incelendiğinde sanal dünya içerisinde yaratılan varlıkların canlıymış gibi görünmesi Yaegher'in sanal gerçekliği fiziksel gerçeklikle eşdeğerde tutmasına neden olur. Bunun sonucu olarak yaratma üzerinde de düşünmeye başlayan Yaegher aynı zamanda Tanrı'nın doğal biricik yaratıcı gücünün en yeni teknolojinin çeşitli yaratıcı güçleriyle eşdeğerde tutulduğuna da dikkati çeker.

„Das Bild [...] –damals waren es Bilder gewesen, Bilder von sterbenden Menschen zwar, aber eben nur Bilder. Dies hier war Realität. Und irgendwie... lebten sie. Es spielte keine Rolle, ob es sich um elektrische Impulse oder bloße Informationen oder vielleicht wirklich nur um eine Ausgeburt seiner Fantasie handelte. [...], seit sie diese bizarre Nicht-Welt zu erkunden begonnen hatten, war, das alles lebte. Es gab keinen wirklichen Unterschied. Existenz war gleichbedeutend mit Leben, und es machte überhaupt keinen Unterschied, ob sich der Mensch einbildete, für dieses Existieren verantwortlich zu sein. [...], er hätte hier die Macht eines Gottes. Er hatte sie, aber nicht nur er, sondern jeder Mensch, jedes denkende Wesen im Universum, das in der Lage war, irgend etwas zu erschaffen. Denn schöpfen bedeutete nichts anderes als genau dies – etwas Göttliches, unvorstellbar Kostbares zu tun. [...], welch unvorstellbare Verantwortung diese Macht zugleich auch bedeutete, und wie wenig sich die meisten Menschen darüber im klaren waren. Und wenn, wie wenig es ihnen bedeutete“ (Hohlbein, 2014b: 385).

Yaegher romanın bir bölümünde Steiger adlı silueti görür. Sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği bu olayın her durumda gerçek ve gerçek olmadığı (hayal ya da rüya) konusunda kafa karışıklığı yaşayan Yaegher, Steiger’i de içerisinde bulunduğu dünya gibi hayal ürünü olarak görür ve onun gerçek olmadığını düşünür. Bu nedenle de Yaegher gerçekten hayalinde var olan şeyin kendisini etkileyemeyeceğini düşünür. Ama bir olay olarak deneyimlenen sanal gerçekliğin Yaegher’in burada ifade ettiğinin aksine fiziksel gerçeklikten daha gerçek olan bir tarafı vardır. Bu durumda sanal gerçeklik aynılığın ya da benzerliğin sıfır noktasında yaratılan mükemmel bir gerçeklik olarak görülür. Bu nedenle sanal gerçekliğin Yaegher’i hem fiziksel hem de ruhsal olarak somut bir şekilde etkileme olasılığı da vardır. Yaegher ise burada sanal gerçekliğin bu tarafını görmezden gelir. “[...] Er war nicht echt. Er war ebenso ein Produkt seiner Fantasie wie diese ganze Welt hier. Aber wenn es war, wenn dies alles hier wirklich nur in seiner Einbildung existierte, dann konnte er es vielleicht...beeinflussen“ (Hohlbein, 2014b: 295).

3.5.4.7 İllüzyonun İllüzyonu Tarafından Üretilen Gerçekliğin Etkisi

Dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyonun ve sanallaşan durumların illüzyon ile nasıl bir ilişki kurduğunun sorgulanması söz konusudur. Bu sorunun cevabı ise illüzyonun kendisini iki katına çıkararak bu olgularla sıkı bir bağlantı kurmuş olmasıdır. Bu bağlamda sanal gerçeklik gerçeği ve illüzyonu birbirine bağlar ve bir deneyim mekânı kurar. Sanal gerçekliğin teknolojisi gerçek dünyanın illüzyonunu üretir. Bilgisayarda üretilen illüzyon gerçekliğin yerine konan kurgusal bir dünyadır. Böylece sanal gerçekliğin illüzyona dayandığı ve aynı zamanda bilinen illüzyonlardan da daha güçlü illüzyonlar ürettiği de söylenebilir. Bu nedenle sanal gerçeklik illüzyonun ve kurgunun ötesindedir. Bir tarafta sanal gerçeklik ve illüzyon arasındaki bağlantı bu şekilde değerlendirilirken diğer tarafta da sanal gerçekliğin sadece doğal ve yapay olan arasındaki ayrımı ortadan kaldırmadığı aksine bilinen film medyasını kullanabilen ayrımı yani illüzyon ve kurguyu da ortadan kaldırdığı düşünülür. Bu bağlamda sanal gerçeklik ne illüzyondur ne de kurgudur. Sanal nesnelere aldatıcı değildir aksine bunlar gerçekten algılanabilir, manipüle edilebilir, değiştirilebilir ve kontrol edilebilir. Ayrıca öznelere de sahip olabilir. Bu nesnellik ise ne rüyaya ne de halüsinasyona uygundur. Sanal nesnelere kurgusal değildir ve burada başka bir şeyi temsil eden gerçek nesnelere söz konusu değildir. Sanal nesnelere kendisinden başka hiçbir şeyi temsil etmez ve bu nedenle sanal nesnelere kendisi dolaylı olarak referanstır (Kruse, 2004: 137). Her iki taraf

üzerinde de inceleme yapıldığında sanal gerçekliğin illüzyon ve kurguyla olan ilişkisi illüzyonun illüzyonu ve kurgunun kurgusu olarak değişiklik gösterir yani burada bu kavramların gücünün sanal gerçeklik içerisinde ikiye katlanması söz konusudur. Ayrıca illüzyon ve kurgunun tamamen ortadan kaldırılması söz konusu değildir. Sanal gerçekliğin saf bir illüzyon ve kurgu olduğu söylenemediği gibi olmadığı da söylenemez. Sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın imkânsız olduğunu düşünen Yaegher bunu bazen film olarak ve bazen de illüzyondan farklı olmayan bir şey yani tam bir illüzyon olarak görür. Bu şeyin kendisinin aklının sesi olduğunu bilir ama bunu kanıtlayabilecek durumda değildir. Yaegher deneyimlediği bu şeyi görür, duyar, koklar ve hisseder. Bu tür duyu belirtileri Yaegher'e mantıksal düşüncesinden daha kuvvetli gelir. Yaegher bağırır, kendisini oraya buraya fırlatır ve gözlerinin önünde kollarını açar. Yaegher her ne kadar beş duyu organı ile sanal gerçekliğin etkilerini hissetse bile ve sanal gerçeklik teknolojisi akla dayanan bir mantıkla ortaya çıkartılmış olsa bile sanal gerçeklik içerisinde deneyimlenen şeyler ona göre mantıksal olarak açıklanamayacak niteliktedir. Çünkü sanal gerçeklik olası olmayan, sihir, büyü, rüya, hayal, kâbus, cinnet, baştan çıkarma vb. gibi olağanüstü güçlerle de işbirliği içerisinde.

“Das kann nicht sein! dachte Yaegher. Das ist völlig unmöglich. Es ist ein Film! Illusion! Nichts als Illusion! Aber das war nur die Stimme seines Verstandes, und obwohl er sehr genau wusste, dass sie recht hatte, nutzte dieses Wissen ihm jetzt nichts. Zugleich sah und hörte und roch und fühlte er, und diese Sinneseindrücke waren im Moment einfach stärker als sein logisches Denken. Er schrie auf, warf sich herum und zu Boden und riss schützend die Arme vor das Gesicht“ (Hohlbein, 2014b: 141).

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın bir başka bölümünde gördüğü, duyduğu ve hissettiği şeyden bağımsız olan düşüncesinin ikiye bölündüğünden bahseder. Bu tür ikiye bölünme fiziksel gerçekliği ve sanal gerçekliği işaret eder. Bu durumda Yaegher mantıksal gerekçelendirmeye ihtiyaç duymadığı için bir şeylerin nedeni de her zaman belirsiz kalır. Bu bağlamda insana ait duyu organları fiziksel gerçeklik içerisinde bir şeyleri somut olarak algılar. Sanal gerçeklik içerisinde ise bir şeyler maddeden kaynaklanan bir referansı olmayan göstergeler yani simülakrlar sayesinde soyut olarak algılanır. Somut olarak algılanan belirli olanı işaret ederken soyut olarak algılanan ise belirsiz olanı işaret eder. Bu iki durumu da aynı anda algılamaya çalışan insana ait duyu organları yanılmaya başlar. Bu yanılığın sonucu olarak somut ve soyut, belirli ve belirsiz, mantık ve büyü birbirine karışır ve bu durumda herhangi bir mantıksal gerekçelendirme de yapılamaz. Başta Yaegher'in deneyimlediği sanal gerçeklik olmak üzere diğer sanallaşan durumlar da bu tür bir karışımdan ortaya çıkar.

„[...] Sein Denken hatte sich irgendwie zweigeteilt. Da war das, was er sah, hörte und fühlte, und parallel und unabhängig davon das, was er wusste, ohne dass es irgendeiner logischen oder sonstigen Begründung bedurfte. Sie würden nicht warten. Aus irgendeinem Grund, der ihm nicht klar, konnten sie nicht warten“ (Hohlbein, 2014b: 360).

Romanın bir bölümünde Profesör Leismann sanal gerçeklikle ilgili bilimsel açıklamalarda bulunurken Yaegher de sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın mükemmel bir illüzyon olduğunu ifade eder. Yaegher'e göre sanal gerçeklik, gerçeklikten ayırt edilemeyen bir illüzyondur. Bunun üzerine Profesör Leismann da Yaegher'in sanal gerçeklik içerisindeki gerçeklik ve illüzyon ile ilgili söylediklerini onaylayarak sanal gerçeklik içerisinde mükemmelleşen illüzyonun gerçeklik olarak görüldüğünü ifade eder. Bu durumda sanal gerçeklik içerisinde gerçekliğin ve illüzyonun karşı karşıya getirilmesi söz konusu değildir aksine bunlar birbirinin içerisinde erir. Gerçekliğin kendisi illüzyon evresi olarak ortaya çıkar ve gerçeklik illüzyon olurken illüzyon da gerçeklik olur. Bu durumda illüzyon ve gerçeklik arasında net bir ayırım yapmak da imkânsızlaşır ve aynı zamanda illüzyonun illüzyonunun gerçeklik ürettiğinden de söz edilebilir.

„[...] Sie hätten die totale Illusion. Eine Illusion, die so perfekt wäre, dass Sie sie- „-nicht mehr von der Wirklichkeit unterscheiden können“, murmelte Yaegher. [...] Leismann nickte. „Für Sie wäre es die Wirklichkeit“ (Hohlbein, 2014b: 265).

Yaegher, yanan adam ile karşılaştığı olayda bütün bu olanların gerçek olmayacağını ve bir illüzyondan ibaret olduğu düşüncesindedir. Yaegher gerçek olması imkânsız olan böyle bir durumdan uyanması gerektiğini ifade eder. Yaegher'in hissettiği illüzyon o kadar mükemmeldir ki kendisini ölüme götüreceğini düşünür ve artık bunun kesin olduğuna inanır.

“(Nicht wahr! Das war alles nicht wahr! Es war -) [...] (nur eine Illusion) [...] (Er musste aufwachen! Das geschah nicht wirklich! Aber er-) [...] (-er würde trotzdem sterben, wenn-) [...], (-er in dieser Illusion starb, denn sie war zu perfekt, der Tod, den sie brachte-) [...] (-war endgültig)“ (Hohlbein, 2014b: 184-185).

3.5.4.8 Halüsinasyon Olarak Deneyimlenen Halin Gerçeklik Etkisi

İmge ve halüsinasyon arasındaki ayırmda imgenin hayali temeli söz konusu değildir çünkü imge ve hayal bedeni olmayan ve dokunulamayan bir bedendir. Ayrıca ilişkilerden daha fazlasıyla bağlantılıdır. Bu daha çok bir uyumsuzluktur ve eksik bir genişlemedir. Ne gerçek ne de hayali nesnelere ya da nesne fantasmaları halüsinasyon imgesinden oluşmaz. Burada imgenin zihinsel doğası değil de deneyimin dünyasında referansı olmayan soyut ve sanal imgeler söz konusudur. Bu imgeler tamamen uygun biçimde gerçeğin olasılığı ile bağlantılıdır. Halüsinasyon imgesi ile karakterize edilen şey herhangi bir karşılık bulma, olası ya da sanal karşılık bulma problemini ortaya koyma konusundaki radikal

imkânsızlıktır. Halüsinasyon bedeni olmayan imge olarak tanımlanır. Bu imge sonsuzluk üzerinde belirlenir, bulunması ve algılanması mümkün olmayan nesne olarak kalır. Bu nesne olası olmayan bir nesnedir. Bu nesne tarafından değişik bir tanımlama verilebilir çünkü bunlar mantığın ve deneyimin parametrelerine göre formüle edilmez. Halüsinasyon imgesi deneyime ulaşmaz. Bu ulaşamama durumu özdeşleşmeyen ya da yanlışlatmanın bir sonucu olduğundan değil de aksine hayali temsilin zamanı ve mekânı içerisinde kabul edilmediğinden kaynaklanır. Halüsinasyon imgesi beden, sanallık ve güncellik olmayan bir imgedir. Halüsinasyon fiziksel dünya içerisinde referansı olmadan yeniden üretilmeyi yasaklayan imgedir. Halüsinasyon gerçekliğin yeniden üretimi içerisinde kaydettiği bir durumdur. Birey eylemde bulunur, yaşar, algılar ve hisseder gibi görünür ama aslında olayı olmayan büyük belleğin mikroskobik ve algılanamayan olaylarını tekrar eder. Bunların fantasmaı da verilerde ve işlemlerde saklı kalır. Bu veriler ve işlemler de uygulayan özne aracılığıyla doldurulabilir. Dünyanın kendisi bir halüsinasyondur ve saf bir optik imgeye dönüşmüştür. Bu imge bedenden çözülmüştür, tükenmez ve deneyimlenemezdir. Halüsinasyon hayalin yansıması olmadan bu şekilde ortaya çıkar (Fahle ve Engell, 1997: 317-318).

İmgeler sanal ve güncel arasındaki birliğin gerçek ve hayal yani gerçeklik, hatıra ve halüsinasyon arasındaki ayrımı yasakladığı yerde bulunur. Bu durum öznenin oyunu olarak görülür. Bu oyun sadece kristal imge içerisinde şimdiki zamandaki geçmişi, rüyadaki belleği ve gerçeklikteki halüsinasyonu eş zamanlı olarak ortaya çıkartır. Sanal ve güncel arasındaki durumun sonucu kristal imge içerisinde beden imgesini ve bedeni çevreleyen imgeler arasındaki bağlantıların yok olduğunu gösterir. Böyle bir durum hayalin öznelliği ön plana çıkartılarak yapılır. Zamanın düşüncesi kristal gibi saftır. Geçmişin, şimdiki zamanın ve gelecek zamanın farklı bölgelerinde ve katmanlarında filizlenir, kökenden gelir ve genişler. Bu da imgenin dünyadan uzaklaşmasına neden olur. İmge sensomotorik bağlantılar tarafından dünyadan çözülür. Geçmiş ve gelecek halüsinasyona dayanan bir şimdiki zaman içerisinde çözüme uğrar. Gerçeklik şimdiki zaman içerisinde zamanın kristali olur ve bu kristal potansiyel beden olmadan filizlenir. Kristal imge, gerçeğin hayale ve dünyanın cama benzeyen bedene dönüşmesini de kapsar. Böyle bir şeye de artık hiç kimse güvenemez. Bedenlerin kendisi aksiyonla, rüyanın ve hayalin yansımasıyla bir ilişki kurmadan zamanın kristaline dönüşür. Buradan ortaya çıkan sonuç ise kurgunun statüsünün aşılmasıdır yani yanlışın arada bulunan gerçekliğinin ortaya çıkmasıdır. Arada bulunan gerçeklik yanlışlatılmış mekân ve

zamansal ilişkilerden oluşur. Güncel ya da sanalın karşılıklı hareketliliği ile kurulan hayali ilişki içerisinde bulunur. Buradan da yanlışlatılmış anlatı ortaya çıkar. Bu anlatı içerisinde doğru ve yanlış, gerçek ve halüsinasyon birbirinden ayırt edilemez. Aksiyondaki her aksaklık tanımsal olarak ortadan kalkar. Bütün bunlar sadece beden ve algılama arasındaki sensomotorik bağlantıların parçalanmasına dayanmaz aksine aynı mekân içerisindeki çift varoluş gösteren nesnelere gerçek dışı olmasına ve algılamanın halüsinasyon ile aşılmasına neden olur. Algılama imgesi güncel nesne olduğunda, zaman imgesi geçmiş ve şimdiki zamanın olayını böyle olarak açıklar. Burada imgelerin mekân ve zamanyla ilgili herhangi bir bağlantı kurulmaz. Bu şey bedeni olmayan nesnedir ya da nesnesi olmayan imgedir. Aynı zamanda düşüncenin ve halüsinasyonun otomatıdır. Bu otomat beden ve kavramı olmayan imgelerdeki kendisine has yeteneksizliği yeniden tanımlar (Fahle ve Engell, 1997: 315-316).

Yaegher'in deneyimlediği olay kesitinde de sanal gerçeklik ve halüsinasyon arasında bağlantı kurulabilir. Burada işaret edilen dijital halüsinasyon bilgisayar tarafından üretilen sanal gerçeklikten oluşur ve halüsinasyon kendisini ilaç etkisinin ve trafik kazasının sonucu olarak ortaya çıkan halüsinasyon gibi görüntünün şimdiki zamanı ve görüntünün algısı gibi gösterir (Weiler, 2017: 134). Eski halüsinasyon teknikleriyle rekabet içerisinde olan sanal gerçeklik bireyi fiziksel gerçekliğe yabancılaştırır çünkü bu bağlamda fiziksel gerçeklik yok sayılır. Birey burada sadece bir halüsinasyon olur. Sanal ve arttırılmış gerçeklik yani sembol imge başlangıçtır. Bunun devamından gelen şey ise arttırılmış bilinçtir yani genişletilmiş bilinçtir. Bu durumda şeylerin ağı unutulur, bunun yerine bağlanmış duyuların ağı geçer.

Sanal gerçekliğin üretildiği yer olan sanal dünyada aktif bir özdeşleşme ve karşılıklı bir isteklilik talep edilir. Amerikan bilim kurgu yazarı William Gibson da "Neuromancer" (1984) adlı romanında sanal alanı karşılıklı istekliliğe bağlı bir halüsinasyon olarak görür. Bu tür bir halüsinasyon karşılıklı anlaşma olarak da bilinir. Yönlendirilebilir sanal dünyanın gerçekliği olan sanal gerçeklik içerisinde etki yönünden kuvvetli olaylar deneyimlenir. Böylece simüle edilmiş gerçeklik yani sanal gerçeklik içerisinde sanal dünya halüsinasyondan oluşur. Ama buradaki halüsinasyon ses, imge, resim, hayal biçimindeki bireysel halüsinasyonlardan farklıdır. Sanal gerçeklik içerisinde deneyimlenen olayın halüsinasyon olarak kendisini göstermesi psiko-aktif içeriklerle değil de sanal gerçekliğin içerisine aktif olarak dalmayla gerçekleşir (Funk, 2011: 98-99).

Yaegher burada üç yıl önce geçirdiği trafik kazasının sonucundaki gibi bir tür halüsinasyon deneyimlediğinin farkındadır. Yaegher böyle bir durumu öğrencilik yıllarında sadece bir kere denediği uyuşturucu sigaranın etkisi altındayken de deneyimlemiştir. Bu durumda bir ya da iki nefesten sonra kendisini tanımadığı bir gerçekliğin içerisinde bulur. Onun gözünde bütün renkler başkadır, bütün sesler korku saçar, nesnelere parçalanmaya başlar ve bütün bunlar dile getirilemeyecek durumdadır. Bütün bunlardan sonra Yaegher yönünü kaybeder ve kendisini bir cadde üzerinde bulur. İnmeye başlayan Yaegher tanımadığı bu caddeye nasıl ve neden geldiğini hatırlamaz. Ama Yaegher'in şu anda içerisinde bulunduğu durum geçirdiği trafik kazasından sonra ortaya çıkan halüsinasyondan ve 12 yaşında uyuşturucu etkili sigara içmesinden sonra deneyimlediği gerçeklikten oldukça farklıdır. Yaegher şu anda deneyimlediği şeyle hiçbir şey elde edemez ve hissettiği şey tamamen tuhaf bir duygudur. Gördüğü ve deneyimlediği hiçbir şeyin gerçek olmadığını hisseder. Var olmayan ve girişleri değişen bodrum katı artık onun için halüsinasyondan daha fazlası değildir.

“[...] Yaegher hatte [...] in seinem [...] Leben Halluzinationen gehabt:[...] und sich nach zwei oder drei Zügen in einer Realität wiedergefunden, die er vorher nicht gekannt hatte und die näher kennenzulernen er auch um nichts in der Welt beabsichtigte. Alle Farben waren anders gewesen, alle Geräusche furchteinflößend, und die Umrisse der Dinge hatten begonnen, sich zu verzerren; es war furchtbar gewesen, ohne dass er es in Worte fassen konnte. In den Gesichtern der Menschen, die ihm begegneten, hatte ein unsagbarer Schrecken gelegen [...]. Er hatte sich nach zwei Stunden wimmernd und völlig desorientiert in einer Straße wiedergefunden, in der er nie vor gewesen war, und ohne sich erinnern zu können, wie er dorthin gekommen war oder warum. [...] Aber was er jetzt erlebte, das hatte nichts mit diesen beiden Erfahrungen [...] Es war ein vollkommen absurdes Gefühl. Er spürte, nein, er wusste, dass das, was er sah, nicht die Realität sein konnte. Nichts von alledem, was er erlebte, geschah wirklich. Er war weder mit dem Aufzug fünf oder auf mehr Etagen tief in einen Keller hinuntergefahren, der gar nicht existierte, noch hatte sich der Gang zur Registratur auf so unheimliche Weise verändert. Es war eine Halluzination, mehr nicht“ (Hohlbein, 2014b: 176, 177, 178).

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın bir başka bölümünde de artık halüsinasyon olmayan aksine halüsinasyondan daha kötü bir halüsinasyonun içerisine girdiğinden bahseder. Bu durum halüsinasyonun bireyin sanal gerçeklik içerisine dalmasıyla dönüşüm geçirdiğine işaret eder. „[...] Er befand sich [...] wieder vollständig in der Halluzination, die gar keine Halluzination war, sondern etwas ungleich Schlimmeres“ (Hohlbein, 2014b: 200).

Yaegher videokasetlerin izleyicisini halüsinasyonun değil de başka bir gerçekliğin içerisine girdiği sonucunu çıkartır. Yaegher'e göre bu tür bir gerçeklik korkunç, tuhaf ve bütün hayatı tehdit edici bir olgudur ama içerisinde büyüdüğü gerçeklik yani fiziksel

gerçeklik kadar da gerçektir. Burada sanal gerçekliğin fiziksel gerçeklik kadar gerçek olabildiği işaret edilir ama sanal gerçeklik oluşum şekli bakımından fiziksel gerçeklikten farklıdır. Fiziksel gerçeklik somut madde ile işlev görürken sanal gerçeklik somut maddesi olmayan referanslarla yani simulakrlarla işlev görür. Buna rağmen sanal gerçeklik etki bakımından oldukça kuvvetli olduğu için fiziksel gerçeklik kadar gerçek olduğundan söz edilir. Buna bağlı olarak halüsinasyon da fiziksel gerçeklik ve sanal gerçeklik içerisinde farklı bir şekilde ele alınır. Halüsinasyon fiziksel gerçeklik içerisinde bireysel olarak deneyimlenirken sanal gerçeklik içerisinde karşılıklı anlayış ve isteklilikle deneyimlenir. Fiziksel gerçeklik içerisinde psiko-aktif içerikler söz konusuysen, sanal gerçeklik içerisinde dalma eylemiyle deneyimlenebilen içerikler söz konusudur. Yaegher'in de halüsinasyon değil de başka bir gerçekliğin içerisine girdiğinden bahsetmesi de aslında halüsinasyonun sanal gerçeklik içerisinde bu şekilde gerçekleşen dönüşümüne kanıt olarak gösterilebilir.

„[...] Vielleicht war seine Theorie falsch, und die tödlichen Videos entführten ihre Betrachter gar nicht in eine Halluzination, sondern tatsächlich in eine andere Wirklichkeit, die anders, bizarr, erschreckend und vielleicht lebensbedrohlich war, aber auf ihre Weise ebenso real wie die Realität, in der er aufgewachsen war. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 206).

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın (patlama ve yangın) fiziksel gerçeklik içerisinde olmadığını görür. Yaegher bu olay sırasında telefon kulübesinde bulunur. Daha sonra buradan çıkan Yaegher deneyimlediği olay için Evelin Freytag'ı da uyarmak ister ve onun kaldığı otele gider. Bu otel odasında tekrardan halüsinasyonun tuhaf dünyasına düştüğünü hisseden Yaegher ilk saniyelerde oldukça bilinçlidir ama yine de böyle bir olayı deneyimlemek onun için kolay değildir. “[...], wieder in die bizarre Welt der Halluzination abgestürzt zu sein, vom ersten Sekundenbruchteil an bewusst. Es half nichts. Es machte es nicht einmal leichter” (Hohlbein, 2014b: 292).

Karanlık ve تنها yer Yaegher'e sıkıcı ve tuhaf görünür. Burada gerçekleşen şey sadece hiçliktir. Zaman da oldukça yavaş hareket eden bataklığın dalgasına karışır ve Yaegher bu durumda içerisine yerleşen tehlikeden uzak durmak için halüsinasyonu deneyimleyecek bilinçte olup olmadığını sorgular. Sonsuz karanlık içerisinde ıssız bir yer olan sanal alan içerisinde her şey bir hiçlik aracılığıyla deneyimlenir. Burası aynı zamanda sanallaşan durumlar içerisindeki zamanın da akışkanlığa bağlı olarak çözülmeye başladığını gösterir. Yoksunluk, olumsuzluk ve dengesizlik gibi kavramların bu şekilde ortaya çıktığı yer olan sanal alan içerisinde bireyin bilinçli bir şekilde halüsinasyonu

deneyimlemesi mümkün değildir. Bu durumda ortaya çıkan bir başka yoksunluk ve olumsuzluk da bilinçsizliktir.

“[...] So bizarr diese schwarze Öde auch war, war sie doch zugleich auch langweilig. Nichts geschah, sah er davon ab, dass von Zeit zu Zeit eine Woge träger Bewegung über den schwarzen Morast lief. Reichte es vielleicht schon, sich des Umstandes bewusst zu sein, dass er eine Halluzination erlebte, um die Gefahr zu bannen, die ihr innewohnte?“ (Hohlbein, 2014b: 292).

3.5.4.9 Olasılık ve Hesaplanabilirlik Temelinde Deneyimlenen Gerçeklik Etkisi

Olası olan yani mümkün olan, maddeden kaynaklanan fiziksel dünyanın ve bireyin kendisine has yeteneklerinin elverdiği ölçüde elde edilir. Bu durumda aslında maddeden kaynaklanan fiziksel dünyanın var olması demek bireyin kendisine has yetenekleriyle her şeyi başarabileceği anlamına da gelmemelidir. Bu durumda birey henüz fiziksel dünyadayken bile bir şeyleri başaramayabilir. Olası olmayan ise maddeden kaynaklanan fiziksel dünyanın ve bireyin kendisine has yetenekleriyle yapabileceği şeylerin ötesinde bulunan taraftır. Ama sanal gerçeklik olası olmayanı yani imkânsız olan şeyi olası hale getirir. Düşünülebilen durumda birey düşündüğü şeye fiziksel dünyada rastlar ve rastladığı bu şey onun için düşünülebilen bir şeydir ama fiziksel dünyada düşünmediği şeye sanal dünyada rastlandığında yani birey hayal ettirildiğinde ve bu hayalin de gerçekleştirildiğinde ya da geçekten daha ötesi olduğunda sanal dünya düşünülemeyenin düşünüldüğü yer olarak ortaya çıkar.

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayda CRAY adlı bir tür bilgisayara rastladığı sırada diğerleriyle birlikte içerisinde bulunduğu tehlikenin farkına varır, kendisini hiçliğin içerisinde sallanıyor gibi hisseder ve bulunduğu yerden çıkmak için çaba sarf eder. Bu nedenle romanda Yaegher, amiri Stefan Borghorst ve Profesör Leismann'ın artık olası olanın ve olası olmayanın dünyasında değil de düşünülebilen ve düşünülemeyenin dünyası içerisinde hareket ettikleri bildirilir. Birbirine karşıt olarak görülen bu kavramların özellikle de olumsuz taraflarının sanal gerçeklik içerisinde üst bir derece elde ettiği söylenebilir çünkü burada olası olmayan ve düşünülmeyen gerçekleştirildiği gibi bunların ötesinde de gerçekleştirmelerden söz edilebilir. Bu durumda sanal gerçeklik romanda belirtildiğinin aksine hem olası olanın ve olası olmayanın hem de düşünülebilen ve düşünülemeyenin geçerlilik kazandığı bir ortam oluşturur. „[...] Sie bewegten sich schon längst nicht mehr in der Welt des Möglichen oder Unmöglichen, sondern in der des Denkbaren und Undenkbaren. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 364).

Yaegher hala televizyon olarak adlandırmaya devam ettiği CRAY adlı bir tür bilgisayarın diğer tarafında onları bekleyen insanların ellerine düşmemek için ileri teknoloji kâbusundan yani sanal gerçeklikten kurtulmak ister. Çünkü Yaegher ve diğerleri fiziksel dünyadaki insanların hayal ettiği gerçeklik yani hayalin gerçek olduğu sanal gerçeklik içerisinde bulunur. Bu durumda ekranın bu tarafı fiziksel gerçeklik olurken diğer tarafı da sanal gerçeklik olur. Aynı zamanda Yaegher ve diğerleri içerisinde buldukları durumun nasıl bir şey olduğunu da anlamış durumdadır.

„[...] - in der Welt draußen, deren Bewohner sich tatsächlich einbildeten, sie wäre die Realität, [...], diesem High-Tech-Alptraum irgendwie zu entkommen, ohne den Männern, die zweifellos auf der anderen Seite des Fernsehschirmes auf sie warteten, [...]“ (Hohlbein, 2014b: 365).

3.5.4.10 Korku Uyandıran Ortamların Gerçeklik Etkisi

Yaegher sanal gerçekliğin derin etkilerini üzerinde hissetmeye başladığında bunlardan korkulan ya da çirkinleşen olarak bahseder. Burada sanki korku filmi izlemediğini düşünür ama bu filmde hem çok korkar hem de izlediği görüntü ona çok çirkin gelir. Yaegher filmi durdurduğunda ve geri sardığında elleri titremeye başlar. Yaegher bir defa bile hareket etmiş olsa çok fazla enerji sarf ettiğini hisseder. Yaegher videokasetin bir şekilde durmasını bekler ama kaset durmaz. Giderek daha da kötüleşen ve temeli olmayan derin bir korku hisseder ve derin derin nefes alır. Yaegher giderek daha fazla korkmasına rağmen ekrandaki filmde de gözünü ayıramaz. Neredeyse bedenindeki bütün kaslarla bu filmi izlemeye bağlanır. Acıdan kalbi hızlı hızlı çarpmaya başlasa bile parmakları kapatma düğmesine dokunamaz ve neredeyse korkudan çıldırarak seviyeye gelir. Bu korku özellikle de ekrandaki görünen imge kapatıldıktan sonra ortaya çıkar ve ona odanın her bir köşesi daha önce burada olmayan gölgelerle dolu gibi gelir. Bütün bunlar güneş ışığında ise görünmeyen bir karanlık gibi durur ve bu durum Yaegher'in nefes almasını zorlaştırır. Aynı zamanda düşüncelerini de boğucu bir toz bulutu kaplamış gibidir. Yaegher sanal gerçekliği kesintisiz deneyimlemekle birlikte korkuyla karışık bir heyecan yaşar. Bu nedenle de bedeni neredeyse hareket edemeyecek kadar yorgun düşer ve belirsizliğe doğru sürüklendiğini hisseder ama buna rağmen sanal gerçekliği deneyimlemeyi sonlandırmak istemez çünkü sanal gerçeklik bireyi bağımlılık derecesinde etkiler. Bütün bunlar göz önünde bulundurulduğunda sanal gerçeklik içerisinde çok iyi işlev gören ortamlardan birisi de korku uyandıran ortamlardır. Bunlar karanlık, yönünü bulamama ve dehşet veren film müzikleri sanal gerçeklik içerisinde birkaç kat daha korkutucu etkiye sahiptir.

“[...] Der Ton wurde klar: Er hörte hastige, schnelle Schritte mit einem sonderbaren Klang, wie in einer Höhle oder einem sehr großen Raum, und schnelle Atemzüge. Auch die Bildqualität verbesserte sich ein wenig, aber wirklich nur um eine Winzigkeit. Das Bild war nach rechts gekippt, und die Farben waren grell und liefen ineinander; im oberen Drittel des Monitors so schlimm, dass man einfach nur ein buntes Gewusel erkennen konnte, weiter unten konnte man zumindest ahnen, was eigentlich zu sehen sein sollte“ (Hohlbein, 2014b: 136).

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın sonunda bir trenden bahseder. Gerçek olarak ele alınan bu tren hiçliğin içerisinde döndüğü her tünelde, zamanın ve sonsuzluğun içerisinde yaptığı her hesapla bir parça gerçeklik elde eder. Düşünülebilenin dünyasından gelen şeyler anlaşılabilenin dünyasına doğru götürülür. Bu şekilde gerçek olan düşünce heyecanlı ve büyüleyici olduğu kadar korkutucu da olur. Sanal gerçeklik içerisinde korku ve heyecan uyandıran ortamların ortaya çıkması aslında gerçeğe ne kadar yakın olduğuyla ilişkilendirilir.

„[...] Der Zug wurde ...wirklich. Mit jeder Windung, die er durch den Tunnel im Nichts raste, mit jedem Überschlag, den er durch die Zeit und die Unendlichkeit machte, gewann er ein Stück Realität. Ist es möglich, dachte Yaegher, dass ich etwas mitnehme, dass ich Dinge aus der Welt des Denkbaren mit hinüber in die des Greifbaren bringe und sie dadurch wirklich mache? Der Gedanke war erregend und faszinierend und furchtbar zugleich“ (Hohlbein, 2014b: 380).

Yaegher ateş saçan yani sanal gerçekliğin temelini oluşturan dolaylı ışığın yarattığı silüetle yüzleştğinde ürperir ve kendisini buz gibi hisseder. Sanal gerçeklik içerisinde halüsinasyonun nasıl ele alındığını anladığından beri ilk defa kendisini tekrardan huzursuz hissetmeye başlar. Henüz hissettiği şeyi hem gerçek hem de gerçek olmayan bir korku olarak görür ama bunun hissedeceği daha derin korkuların ilk aşaması olduğunu düşünür. Bu bağlamda sanal gerçeklik aracılığıyla bireyin deneyimlediği olayların bireyi korkutan, ürperten, huzursuzlaştıran ve paniğe sürükleyen bir tarafı vardır. Birey en ileri teknoloji ile donatılan sanal gerçeklik içerisinde sınırsız imkânlar elde eder ve sanal gerçekliği deneyimlediği sırada ortaya çıkan bu duyguları hissetmesi kaçınılmaz olur. Aynı zamanda birey sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olaylardan elde edeceği şeyin maddeden bağımsız bir hiçlik olduğunu bilmesine rağmen sanal dünyayı bu duyguların neden olduğu korkuyla keşfetmeye devam eder çünkü burada aslında fiziksel gerçeklikten daha gerçek olarak deneyimlenen yoğun bir gerçeklik etkisi söz konusudur.

“[...] er begriffen hatte, dass er nur eine Halluzination war, begann er wieder Beunruhigungen zu fühlen; noch keine wirkliche Angst, aber die Vorstufe davon. [...]. Diesmal verstand er seinen Namen ganz deutlich, und diesmal war die Angst real, die er dabei empfand“ (Hohlbein, 2014b: 183).

Yaegher'in romanda kafasız adamla karşılaştığı sırada Mendel adlı karakter de oradadır ve kafasız adam yazı masasının önünde bir adım daha atarak Mendel'e doğru eğilir.

Mendel'in ne yapıyorsunuz diye karşı çıkması üzerine Yaegher, Mendel'e keskin bir bakış fırlatarak cinnetin koridora doğru sürüklendiğini ama henüz tam olarak yok olmadığını gösterir. Bu noktada dijital ve sanal cinnetten bahsedilebilir. Sanal gerçeklik aracılığıyla başka bir dünyada olmak cinnet olarak görülür. Dışarıdaki koridor normal bir koridor olmasına rağmen burada ya da orada filme benzer bir kâbus mimarisini gösterir. Sanal gerçeklik burada ve orada olmayı oluşturur ve burada ve orada olma her zaman bir yanılsama olarak görülür. Bu durumda doğru olmayan bir açı, paslanmış dökme demir levhalardan yapılmış bir kapı ve hiçbir zaman verilmeyen bir giriş ortaya çıkar ama birkaç saniye sonra kâbusun geri kalanı da ortadan kaybolur.

“[...] dass sich der Wahnsinn zwar auf den Flur zurückgezogen hatte, aber noch nicht ganz erloschen. Der Korridor dort draußen war fast der normale Korridor, aber hier und da schimmerte die Alptraumarchitektur des Filmes noch durch: ein Winkel, der nicht stimmte, eine Tür, die plötzlich aus rostigen Gusseisenplatten bestand, ein Durchgang, den es gar nicht geben durfte. Aber nach einer weiteren Sekunde verblasste schließlich auch der letzte Rest des Alptrumes“ (Hohlbein, 2014b: 141-142).

Yaegher'in bu bölümde bahsettiği kâbus ve sanal gerçeklik arasında bir bağlantı vardır çünkü sanal gerçeklik teknolojisiyle sosyal bir kâbusa girilir. Yalnızlaşan ve acı çeken bir toplum sadece sanal gerçekliğin yapay dünyası içerisinde yaşar. Bu arada gerçek beden ise yavaş yavaş güçsüzleşir. Sanal gerçeklik çeşitli oyuncu işlevleriyle topluluk deneyimi oluşturur. Filmlerde yapay dünyanın geleceği üzerine bir ağ kurulur. Bireyin bedeni filmde sadece yaşamın korunmasına hizmet eder. Zihin ise sanal dünyalarda her zaman yollardadır. Sanal dünya gerçek hayat ve gerçek deneyimle tamamen yer değiştirmez. Bu düşüncelerin merkezi ise kâbusa izin verir. Burası bireyin güçsüzleşen bedeni ile bulunduğu gri bir dünyadır. Bu bedenler oldukça soluk renkte ve zayıf görünür. Aynı zamanda kirli daireler içerisinde de tükenirler. Bu durumda bulunan birey ise gözüne sanal gerçeklik gözlüğünü takarak kanepede oturur.

3.5.4.11 Zamansız, Bedensiz ve Mekânsız Deneyimlenen Gerçeklik Etkisi

Sanal gerçekliği deneyimlemek hiçlik ve boşluğu deneyimlemek anlamına gelir. Hipergerçeklik olarak da adlandırılan sanal gerçeklik içerisinde dünyanın tanımsal eşdeğeri, gerçeklik için oluşturulmuş yapay ikizi olur. Gerçeklik genel bir illüzyon olarak ele alınır ve bu illüzyon eşdeğerinin imkânsızlığı nedeniyle doğrulanamaz olarak kanıtlanır. Kopya, hiçlik içerisinde başarısızlığa uğrar. Hiçlik burada kuantum boşluğuna benzetilir. Böylece hiçlik, pozitif bir hiçlik olarak var olur ve bu hiçlik var olanın olasılığını karşıt olarak kabul eder. Hiçliği her defasında bertaraf etmek isteyen birey

gerçekte hiçlik olan şeyin içerisine acı verici bir şekilde saklanır. Bu durumun sanallaşma evresi içerisinde bertaraf edilmesi amaçlanır. Gerçeklik, algılandığı gibi gerçekliğin sembolleriyle ve hiçlikle yer değiştirir. Sanal alan içerisindeki hiçliği açıklamak için en az bir renk pikselinin programlanması gerekir. Boşluk etkili olur. Aynı zamanda sanal mekân içerisinde her zaman bir şey oradadır. Gerçek hiçlik kendisine has kuralları takip eder, her zaman oluşmaya devam eder ve değerini hiçliğinden kaynaklanır. Böylece anti-madde tarafından arındırılan madde rastgele ve düzensiz olma ile cezalandırılır. Anti-gerçekten arındırılmış gerçek ise hipergerçek olur. Bu da gerçekten daha gerçek olur ve simülasyonun içerisinde ortadan kaybolur. Sanallık gerçekliği paramparça eder ve hiçlik ise burada parantez dışı bırakılır. Sanal alanın her yerinde hiçlik vardır. Hiçliğin deneyimlenmesi anlam, bilgi, mekân ve zaman değildir. Aslında Tanrı da değildir. Birey hiçliğin deneyimini sanal alan içerisinde yanına alamaz ama üzerine yükleyebilir. Sanal alanda insanlar göstergeye dayanan sembollerle ve bir şeyle temsil edilir. Burada aslında, hiçlik, hiçlik ile ifade edilir. Sanal dünyanın 0 ve 1'den, hiçlikten ve bir şeyden kaynaklanması arka plana itilir. Böyle bir şey insanın bilinç evresi değildir aksine dijital hesaplama olayıdır. Hiçliğin deneyimleri gerçek dünyada kalır, bilgisayar ekranının önünde ilerleyemez, gerçek ve hesaplanamayana, sanal kimliğe ait olur (Reinders, 2006: 19-20, 198).

Deneyimlediği olay sırasında yukarıda anlatıldığı gibi sanal gerçekliğin hiçlik üreten tarafına dikkati çeken Yaegher yaşadığı şeyin ne olduğunu kavramaya çalışırken şaşkın bir şekilde elini yüzüne götürür. Her ne kadar algılayamadığı bir hareket de olsa bunu yapmayı gerekli görür çünkü başka hiçbir şey yoktur. Böylece Yaegher kendisine has bedeninin maddeye sahip olduğunu görür ama aslında madde olarak görülen bu beden hiçlikten oluşur. Hiçlik tarafından üretilen her şey Yaegher'e gerçekmiş gibi gelir. Burada eksik olan tek şey buranın hiçliğidir. Yaegher kendi içerisinde tuhaf bir şeylerin olduğunu farkındadır ve bilinci ise yanlış gerçekliği yani sanal gerçekliği, gerçeklik olarak algılamaya oldukça uygundur. Bütün bunların hiçliğini burada deneyimlediğinin de farkındadır. Hiçlikten oluşan sanal gerçekliğin yolunun her zaman geriye doğru gittiğini yani tekrardan doğduğu şeye dönüştüğünü ifade eder. Bu durumda sanal gerçekliğin hiçlik ile kurduğu bağ sanal gerçekliğin dinsel boyutunu ortaya çıkartır. Buna göre ölmek yok olmaktır yani geldiğin şeye dönüşmektir ve bir hiçlik olmaktır. Bedensel olarak yok olmanın ötesinde de hiçlikten bir şeyler üretilmeye devam edildiğine inanılır. Tam bu noktada sanal gerçeklik de bu inanın teknik tarafından üretilen dinsel boyutu

olarak görülebilir. Yaegher aynı zamanda yanılsama olarak gördüğü ve manyetiklerle sarılmış sanal gerçekliğin burada yani hiçliğin içerisinde filizlendiğini görür.

“Als er begriff, was es war, fuhr es sich verwirrt mit der Hand über das Gesicht, eine Bewegung, die er nicht einmal wahrnahm, die aber wohl nötig war in diesem Moment, denn wenn schon nichts anderes mehr, so hatte doch zumindest sein eigener Körper noch Substanz und war so etwas wie Wirklichkeit. Was jetzt auf einmal fehlte, war nichts von hier. Es war etwas in ihm. Etwas sehr Sonderbares war geschehen: Im gleichen Moment, in dem sich sein Bewusstsein entschieden hatte, nur noch die Wirklichkeit wahrzunehmen, die die falsche Wirklichkeit war, hatte er trotzdem mit großer Klarheit begriffen, dass er nichts von alledem hier wirklich erlebte. Es war eine Illusion; Teil einer auf Zelluloid und, anschließend auf Magnetband gebannten Realität, die den Weg zurückgegangen und wieder zu dem geworden war, woraus sie geboren war: zu einem Alptraum. Er kannte sogar seinen Namen“ (Hohlbein, 2014b: 180).

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın etkisinden kurtulmak isterken ışık saçan bir silüete rastlamak ve korkutucu uçuruma yuvarlanmak arasında seçim yapmak zorunda kalır. Yaegher’in bu durumdan kendisine kalan şey ise bir hiçliktir. Yaegher bu durumdan kaçamayacağını ve kaçmanın da mantıksız olduğu düşüncesindedir çünkü gidebileceği bir yer yoktur.

“Yaeghers Gedanken arbeiten in Panik, trotzdem aber auf Hochtouren. Er hatte die Wahl, dem brennenden Mann zu begegnen oder in diesen entsetzlichen Abgrund hinabzustürzen. Sonst blieb ihm nichts. Es gab keine Flucht. Es war sinnlos, wegzulaufen, weil es nichts gab, wohin er hätte laufen können“ (Hohlbein, 2014b: 184).

Burada kaçmanın sanal gerçeklik içerisinde değerlendirilmesi gerekir. Bu bağlamda sanal gerçeklik içerisinde gerçekliğin öldürüldüğünün düşünülmesi bir intihar olarak ele alınır. Burada gerçekliğin etkisi gerçeklik için büyük bir meydan okumaya dönüşür. Simülasyon sadece devamından gelen göstergelerle tepkide bulunabilir. Burada gerçekteki boşluğu doldurmak hiçbir zaman gerçekleşmez. Buradan sürekli olarak öne doğru kaçmaya çalışmak her zaman yeni bir simulakrı ortaya çıkartır. Gerçeklik etkisinin giderek artması öne doğru giden kör bir kaçışa eşlik eder. Sonuç olarak da ortaya paradoks etkiler çıkar. İmgeler simülasyon çağında değerinden ve inandırıcılığından ne kadar çok şey kaybederse, imge dünyası da ne kadar fazla belirsiz olursa, imgelerin kendi tarafında o kadar fazla tek anlamlı olması gerekir. Bu bağlamda gerçek ölüdür ve yaşamaya devam eden şey ise gerçekçi göstergelerdir.

Sanal gerçeklik içerisinde deneyimlenen olay sırasında Yaegher, Profesör Leismann ve Stefan Borghorst’un önünde bulunan mavi plastik bir duvar inleyerek parçalanır ve onlar bu sayede karanlık büyük bir tünelin içerisinde görebilir. Bu duvar siyah ve neredeyse görünmez olmasına rağmen sürekli ve aralıksız olarak akan bir hareket içerisinde.

Aslında burada görüntü yoktur ama hiçliğin içerisinde oluşan ve saf enerjiden kaynaklanan parlak bir demet vardır. İkinci parlak ışık ise sağdan sola doğru yaklaşır. Ağır bir elektrik miktarıyla kayıp giden bir tren gibi futuristik dış görünüşü olan ince ve gümüş renkli bir araç onların önünde durur. Kapılar akıcı bir hareketle kayarak açılır ve burada hem insanlara hem de diğer silüetlere uygun olan metal banklar vardır ama bunlar bütün her şeyin hiçliğidir. Bunların her biri başka bir biçimde ve renktedir. Bunlardan birkaçı da birbirine geçmiş bir silüete ya da birkaç organa sahiptir. Diğerleri ise birbirine karıştırılmış ama birbirleriyle olan bağlantısını kaybetmeyen parlak rakamlardan oluşur. Bütün bunlar o kadar soyuttur ki Yaegher bunları tarif edemez.

Burada öncelikli olarak sanal gerçeklik içerisinde deneyimlenen her şeyin maddi bir temelden yoksun olduğu işaret edilir çünkü dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon ve sanallaşan durumlar her şeyden arındırılmış saf enerji olarak da adlandırılabilir dolaylı ışık tarafından üretilir. Bu durumda maddi referansı olmayan simülasyonlar saydam bir şekilde hiçliği gösterir. Sanal gerçekliği deneyimlemek akışkanlığa bağlı dinamik bir yapı içerisinde sürekli ve kesintisiz olarak gerçekleşir. Bu durumun temelini oluşturan şey ise sonsuz tünel ve derin karanlık etkisidir. Bütün bunlara bağlı olarak sanal gerçekliğin deneyimlendiği sırada birbirine geçme ya da karışma gibi durumlara rastlanır. Bu durumda bir şey, başka bir şeyin içerisinde erir ve bu tür erime durumunda ise bir şeyin başka bir şeye bağlanma olasılığı her zaman muhtemeldir. Böylece her an bağlanabilecek durumda olan herhangi bir şeyin bağlantılı ya da bağlantısız olduğundan bahsedilemez. Ayrıca her şey sahip olduğu tek bir şeyden başka farklı şeylere de sahip olur. Bunlar romanın bu bölümünde birden fazla organ ve silüet olarak ele alınır. Başta gerçeklik olmak üzere sanallaşan durumların her birinde birden fazla şeye eş zamanlı olarak sahip olunur. Bütün bunlar herhangi bir fiziksel maddi temelden yoksun olarak deneyimlendiği için soyuttur ve bu nedenle her birinden elde edilen şey tekrar ve tekrar bir hiçlik olur. Ayrıca bunların tamamı Yaegher'in diğer karakterler ile birlikte sanal dünya içerisinde olduğunu gösterir.

„[...]“, denn die blaue Plastikmauer teilte sich jäh vor ihnen und gab den Blick auf einen gewaltigen, finsternen Tunnel frei. [...] Seine Wände, obwohl schwarz und beinahe unsichtbar, waren in beständiger, ununterbrochen fließender Bewegung, und es gab keine Schienen, sondern nur einen einzelnen, leuchtenden Strang, der im Nichts schwebte und aus purer Energie zu bestehen schien. Von rechts näherte sich ein zweiter, leuchtender Punkt –ein Zug, der mit einem dumpfen elektrischen Summen heranglitt und unmittelbar vor ihnen zum Stehen kam. Es war ein schlankes, silberfarbenes Gefährt von futuristischem Äußeren. Und es war nicht leer. [...] Die Türen glitten mit einer sonderbar fließenden Bewegung auf, und Yaegher sah, dass auf den verchromten Metallbänken ...Dinge saßen. Einige von ihnen hätte

man für Menschen halten können, andere für Gespenster, aber sie waren nichts von alledem. Jedes hatte eine andere Form, jedes eine andere Farbe. Einige glichen durchscheinenden Gestalten mit zu vielen oder zu wenigen Gliedmaßen, andere bestanden aus leuchtenden Ziffern, die wie von einem Orkan ununterbrochen durcheinandergewirbelt wurden, ohne jemals wirklich den Zusammenhalt zu verlieren, und wieder andere waren von so abstrakter Form, dass es Yaegher unmöglich war, sie zu beschreiben“ (Hohlbein, 2014b: 372).

Giderek daha da kötüleşen Yaegher’in önünde sonsuz geçitler ve yanlış geometriye göre yapılmış koridorlar durur. Sanal alan ve buna bağlı olarak da sanal gerçeklik Yaegher’in ifade ettiği sonsuz geçitler bağlamında ele alındığında Reinders’e (2006: 27, 100) göre sanal alan ve sanal gerçeklik sürekli devam eden bir varoluş ya da sanal sonsuzluk içerisinde bulunur. Sanal sonsuzluğa neden olan ilk şey sanal deneyimlerin teknik eş zamanlılığıdır. Reinders sanal sonsuzluğu bir de dinsel boyutuyla açıklamaya çalışır. Bu bağlamda insanlar doğadan ve maddeden sanal alandaki saf bilginin dünyasına doğru bir seyir izler. Sanal avangartlar kendilerini dinsel bir elit olarak yükseltir. İnsanların kesin bir şekilde ruhanileştirilmesi zahmete değer bir hedef olarak görülür. Bu hedef de sanal gerçeklik içerisinde gerçekleştirilebilir. Beden sanal alan içerisinde kolektif zekâdan ayrılır. Kullanıcının kendisini gerçekleştirmesi için bedene ihtiyaç duyulmaz. Sanal alan içerisinde her kim hareket ederse gerçek zaman hissini kaybeder ve sanal sonsuzluk içerisinde yaşamaya başlar. İnsanın umutla beklediği dünyevi olmayan dünya sanal olarak gerçekleşir. Gerçek beden zamansallığın fiziksel sefilliğini, sürekli zaman yapısını, geçmişin ve insan varlığının kırılabilirliğinin üstesinden geldiğinde bütün bunlar sanal alan ve sanal gerçeklik içerisindeki hayal ifadesine aktarılır.

Burada yanlış geometriyle kastedilen şey ise sanal gerçekliğin hesaplamalarla oluşan program metni ve geleneksel metnin soyut dönüşümü olarak ele alınan dijital metindir. Sanal gerçekliğin yanlış gerçeklik olarak görülmesi aslında yanlış geometriden üretilmesinden kaynaklanır.

“[...] Ein hohles Brausen und Wimmern; Wind, der sich in endlosen Gängen brach und an den Stützfeilern einer riesigen Halle, die einer falschen Geometrie gehorchte. Schritte und den Schrei einer Frau, weit, unendlich weit entfernt und voll von unsagbarer Angst. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 141).

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olay sırasında sanallaşan durumlardan birisi olan zamanın da çözüldüğüne dikkati çeker. Dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon yani sanallaşan durumlar içerisinde çözülen zaman artık sadece şimdiki zamanı işaret eden eşzamanlılık temelinde incelenmeye başlar. Bu durumda geçmiş ve gelecek zaman şimdiki zamanın içerisinde eşzamanlı olarak bir araya gelir. Sanal gerçekliği deneyimleyen birey ise geçmiş ve gelecek bir şimdiki zaman içerisinde

bulunur. Bu tür bir şimdiki zaman içerisinde aslında başlangıcı ve sonu olmayan bir zamandan, derinliği ölçülemeyen bir boşluk içerisinde var olan bir zamandan ve ne kadar hızla geçip gittiği belirlenemeyen bir zamandan aslında sadece şimdiki zamanı işaret eden eşzamanlılığın zamansızlığından bahsedilir. Dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon yani sanallaşan durumlar içerisinde zamanın bu denli parçalanmasına neden olan şey ise dolaylı ışığın ışık hızıdır.

Hız ve zamanı birlikte ele alan Yaegher, amiri Stefan Borghorst ve Profesör Leismann için de deneyimledikleri sanal gerçeklik içerisinde zamanın hızlı bir şekilde geçtiğinden bahsederler. Zamanın bu kadar hızlanmasına neden olan şey ise dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyonun ve buna bağlı olarak da sanallaşan durumların ortaya çıkmasına aracılık eden dolaylı ışıktır. Söz konusu karakterler sanal gerçeklik içerisinde deneyimledikleri felakete dayanabilecekleri zamanın çok hızlı bir şekilde geçtiğini düşünür. Onlara göre sanal gerçekliği üreten ortam içerisinde kalmaya devam ettikleri sürece zaman çok hızlı geçer.

„[...] dass die Zeit abließ, in der sie die Katastrophe in der Wirklichkeit irgendwie aufhalten konnten. Schneller als diese Frist lief ihre Zeit ab, hier zu bleiben. Sie sollten nicht hier sein. Nicht an diesem Ort und schon gar nicht in diesem Zug“ (Hohlbein, 2014b: 386).

Sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olay anında hız, sonsuzluk, dipsiz karanlık, dolaylı ışık ve eş zamanlılık temelinde zamanın çözüldüğüne dikkati çeken Yaegher trenin karanlıktan oluşan bir tünelden tasavvur edilemez bir hızla geçtiğinden bahseder. Bu tren sonsuzluk içerisinde kaybolan sarı ışıktan kaynaklanan şeritle yönlendirilir. Tasavvur edilemeyen gelecek içerisinde evrenin sonu gelse bile, güneş ve galaksiler sönsen bile, geride karanlık, boşluk ve fark edilmeden geçip giden zamandan başka bir şey kalmazsa bile durum bu şekilde gerçekleşir. Bu durumda saniyelerin ya da yüz milyarlarca yılın geçip geçmemesinin bir önemi yoktur. Yaegher her şey başlamadan önce bir öncesinin var olduğu ile ilgili tahminde bulunur. Ayrıca dün, bugün ve yarın arasında ayırım yapılamayacağından ve bunların hepsinin aynı olduğundan bahseder. Ona göre farklı görünen şey sadece zaman olarak adlandırılan büyük bir yanılsamadır.

„[...] Der Zug raste mit unvorstellbarer Geschwindigkeit durch einen Tunnel aus Schwärze, gelenkt von einem Band aus gelbem Licht, das sich wie ein verirrtter Sonnenstrahl in einem Universum voller längst erloschener Sterne in der Unendlichkeit verlor. So ähnlich, dachte er, muss es sein, wenn in unvorstellbarer Zukunft einmal das Ende des Universums gekommen ist, wenn all die Sonnen und Galaxien längst erloschen sind wie ausgebrannte Kerzen und nichts mehr existierte als Dunkelheit und Leere und Zeit, die so unbemerkt verstreicht, dass es keine Rolle mehr spielt, ob eine Sekunde verstreicht oder hundert Milliarden Jahre. Vielleicht war es auch vorher so gewesen, bevor alles begann, und vielleicht gab es auch gar

keinen Unterschied, und gestern und heute und morgen war dasselbe, nur unterschiedlich erscheinende Facetten der einen, großen Illusion, die Zeit hieß“ (Hohlbein, 2014b: 378).

Sanal gerçeklik içerisinde başı ve sonu belli olmayan sonsuz derinlikten bahsedilebilir. Birey sanal gerçeklik içerisinde bu sonsuz derinliğe rahatlıkla dalabilir. Mekâna dayanan derinlik etkisi sanal gerçeklik içerisinde simüle edilir. Bu sonsuz derinliğin belirli sabit bir temeli de yoktur. Bu nedenle dinamik bir temel üzerinde ortaya çıkan bir şeyler sürekli olarak herhangi bir yönden herhangi başka bir yöne doğru gider. Ayrıca bu noktada bir şeylerin ışık hızında aniden ortaya çıkması ve tekrardan hızlı bir şekilde ortadan kaybolması da söz konusudur. Sanal gerçeklik içerisinde bulunan her şeyi emici bir boşluğa doğru sürükleyen bir ortam sunar. Bütün bu durumlar her ne kadar ışıktan kaynaklansa bile bireyin üzerine karanlık gibi çöker. Böyle bir şey aslında sonsuz derinliğin ve boşluğun aynı zamanda yön bulamamanın karanlığıdır yani belirsizliğidir ya da bilinmezliğidir. Arkasında kısa, tuhaf ve esrarengiz görünen ışıkla dolu bir girişte bulunan Yaegher de burada bulunan merdivenden temelini hiçbir zaman göremeyeceği bir derinliğe bakar. Bu merdivenler herhangi bir yerden başlar herhangi bir yere doğru gider ama bu yerler algılanmayacak kadar uzaktadır yani sonsuzdur. Yaegher'in ayağını bastığı merdivenler bir anda ortadan kaybolur ve altında bulunan emici bir boşluk onun üzerine karanlık gibi çöker.

“Dahinter lag ein kurzer, von unheimlichem, merkwürdig krank aussehendem Licht erfüllter Gang, der zu einer zweiten viel steileren Treppe führte. Yaegher [...] blickte in eine Tiefe, die niemals einen Grund besessen hatte. Die Treppe führte in einer endlosen Hintereinanderreihung ungleicher Stufen in die Unendlichkeit. Vielleicht hörte sie auch irgendwo auf oder führte irgendwohin, aber wenn, dann geschah das in einer Entfernung, die nicht mehr wahrzunehmen war. [...] Entschlossen legte er die Hand auf das eiserne Treppengeländer und setzte den Fuß auf die erste Stufe, und im Bruchteil eines Augenblicks war die Treppe verschwunden, und Yaegher fand sich in einem ungeheuerlichen Dom aus erstarrter Schwärze wieder. Die saugende Leere, die gerade noch unter ihm gewesen war, bildete ein schwarzes Firmament über ihm“ (Hohlbein, 2014b: 181).

Dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon ve buna bağlı olan sanallaşan durumlar içerisinde dünya ve insanın, nesne ve öznenin, gerçeklik ve aklın uyuşmazlığı ön plandadır. Bu durumda dünyanın mekânsızlığı insanlar üzerinde zafer kazanmış olur. İnsanlar bu noktada uçuruma düşmeden önce kendisini kurtarabilir. Bunun yapılabilmesi için de durulan yerin mekânsızlığa dönüştürülmesi gerekir (Strehle, 2012: 23). Yaegher de mekânı olmayan güçlü bir uçurumun kenarında durur ve bu uçurumun derinliklerinden çok sıcak bir fırtına ona doğru gelir. Yaegher uçurumun karşı tarafında bulunan sonu önceden tahmin edebilir ama bunun da gerçek olmadığından şüphelenir ve Yaegher'e

göre bu durum mutlak boşluğun görünümüne katlanamayan zihnin bir ürünü olabilir. Burada muhtemelen var olan gökyüzü de görünmez olur. Yaegher’i yerle bir etmeyi ve parçalamayı bekleyen bunaltıcı bir boşluğun içerisinden kubbe çıkar. Yaegher’in bu durumda tutunduğu ve aynı zamanda da bırakmadığı her şey canlı bir varlık gibi hareket etmeye başlar ve onu uçuruma doğru çeker.

“Yaegher stand am Rand eines gewaltigen, bodenlosen Abgrundes, aus dessen Tiefe ein kochendheißer Sturmwind zu ihm heraufheulte. Das gegenüberliegende Ende der Schlucht war nur zu erahnen; vielleicht war es nicht einmal wirklich da, sondern nur ein Produkt seines Geistes, der den Anblick absoluter Leere nicht ertrug. Auch der Himmel über ihm, falls es ihn denn gab, war unsichtbar: eine gewaltige Kuppel aus erdrückender Leere, die nur darauf wartete, auf ihn herabzustürzen und ihn zu zermalmen. Seine Hände lagen nicht mehr auf dem Lenkrad, sondern umklammerten ein schmales, rostzerfressenes Eisengeländer, von dem die Farbe in großen, hässlichen Flecken abblätterte. Das Geländer bewegte sich. Es zitterte nicht oder bog sich durch oder neigte sich unter seinem Gewicht dem Abgrund entgegen; es war in sich beweglich wie etwas Lebendes. Yaegher versuchte es loszulassen, aber das ging nicht. Seine Hände klebten wie festgeschweißt an dem Metall“ (Hohlbein, 2014b: 199-200).

Romanın başka bir bölümünde yanan adam atladığı beş ya da altı basamaktan sonra tekrardan ortadan kaybolur ve aynı anda tekrardan bir parça daha ortaya çıkar. Yaegher’in ağ tabakası üzerinde kenarı yeşille çevrilmiş ve tamamen soluk renkte olan bir kopya durur. Korkusu paniğe dönüşen Yaegher bağırırmaya, etrafta dolanmaya ve koşmaya başlar. Olabildiği kadar hızlı hareket etmeye çalışan Yaegher bütün gücüyle kendisini arkaya fırlatmaya çalışır. Önünde sabit bir zemin yoktur, kapı ve merdivenler güçlü bir dairesel kuyu ortaya çıkartır. Bu kuyu da kırmızı renkte alev çıkaran soğuk ve ateşle güçlü bir uçurum ortaya çıkartır. Küçük ve açgözlü yüzbinlerce elin kendisini kavradığını hisseder. Bunların tekerlekleri ve çıkıntıları da kalındır. Yaegher parlayan ve titreyen bir kitleyi ateş saçan ve toprağın derinliklerinde değil de devasa bir canlı varlığın içerisinde bulunan şiddetli bir yarayla aynı kefedede tutar. Bunun altında herhangi bir şey olduğuna inanan Yaegher görmediği, duymadığı, dokunmadığı ya da koklamadığı bir şeyi daha net hissedebilir. Hissettiği bu şey oldukça güçlüdür ve bunun eski ya da yeni olduğu ise ifade edilemez. Sanal gerçeklik ortamı bireye dolaylı ışıktan yaratılan silüetlerin hızlı bir şekilde ortaya çıktığını ve ortadan kaybolduğunu gösterir. Bu sayede sanal gerçeklik içerisinde dolaylı ışığın ışık hızı deneyimlenmiş olur. Hiçliğin, başı ve sonu hiçbir zaman belli olmayacak olan sonsuz boşluğun ya da Yaegher’in de ifade ettiği gibi uçurumun ya da kuyunun hüküm sürdüğü kara delik olarak görülen sanal gerçeklik somut bir sabit temel üzerine inşa edilmez. Bu durumda sanal gerçeklik içerisinde mekânın

dinamikleşmesi söz konusudur. Bu nedenle Yaegher'in de işaret ettiği gibi sanal gerçeklik toptrağın değıl de dolaylı ışığın derinliklerine kök salan bir gerçekliktir.

„[...] Und auf eine völlig irrwitzige Art: Manchmal übersprang er ein paar Stufen, fünf oder sechs, verschwand dann wieder und tauchte noch in derselben Sekunde ein gutes Stück näher wieder auf, ein lodernder Schemen, der da war, noch bevor das grünumrandete Nachbild auf Yaeghers Netzhäuten, dort, wo es gerade noch gestanden hatte, Zeit fand, völlig zu verblassen. [...]“ Aus Yaeghers Angst wurde Panik. Er schrie auf, fuhr herum und rannte los, so schnell er konnte- und versuchte mit aller Macht, mitten in der Bewegung anzuhalten und sich nach hinten zu werfen. Vor ihm war kein fester Boden mehr. So plötzlich wie die Tür und Treppe hatte sich ein gewaltiger kreisrunder Schacht vor ihm aufgetan, ein gewaltiger Abgrund, von rotorangefarbenem, flammendem Licht und kaltem Feuer erfüllt, das wie mit hunderttausend winzigen, gierigen Händen nach ihm griff. Seine Räder waren wulstig und aufgeworfen, eine glitzernde, zuckende Masse, einer gewaltigen Wunde gleich, die Feuer blutete, als befände er sich nicht mehr in den Tiefen der Erde, sondern im Inneren eines ungeheuerlichen Lebewesens. Irgend etwas war dort unten. Etwas, das er nicht sehen und hören, nicht berühren oder riechen konnte, dafür aber um so deutlicher fühlen. Etwas Gewaltiges. Etwas unsagbar Altes und Böses“ (Hohlbein, 2014b: 183).

Yaegher aynı zamanda başı ve sonu belli olmayan koridorlardan geçer ve karanlığın sonsuz derinliğini hissettiğı bodrum katında da bulunur. Başı ve sonu olmayan koridor sanal gerçekliği test eden bireye her zaman ileriye doğru hareket etme fırsatı verir. Aslında sanal gerçekliği test eden birey daire içerisinde dolaşmasına rağmen kendisini ileriye doğru hareket etmiş gibi hisseder. Böylece sanal gerçeklik içerisinde bireye sınırsız dünya duygusu vermek amaçlanır. Birey uzak mesafeleri kendisine has hareket organlarıyla geçtiğine inanır. Çatlamalar ve kırılmalar merkezdeki ek bir koridorla simüle edilir. Sanal gerçekliğin deneyimlenmesi sırasında monitör yerine üç boyutlu gözlük, fare ve tuş yerine iki kontrolcü ve lazer bireyin hareketlerini ve bireyi sanal olayın bir parçasına dönüştürür. Böylece birey sadece bilgisayarın önünde oturmaktan daha fazlasını yapar. Yaegher'in durumunda olduğu gibi karanlık bodrum katlarında keşfe çıkar, bulmacaları çözer ve oyun otomatlarını çalıştırır. Yaegher de burada elindeki aleti çalıştırmak için çaba sarf eder. Birey burada hayal dünyasında hareket eder, bir şeyleri öteler, nesnelere ve araçları çalıştırır. Sanal gerçeklik gözlüğünü takan birey yazılım aracılığıyla yönlendirilen sistemi eş zamanlı olarak kullanır. Bu sistemde bir şeyler birbirlerinin içerisinde hareket etmez ve bu durumda sanal kapılar dolap olarak işlev görür. Aslında sanal gerçeklik içerisinde küçük bir mekânda hareket edilse bile uygulamada sonsuz büyük dünyaların içerisine girilir. Bu noktada bilim insanları bireyin algılamasındaki zayıf noktayı kullanır. Bilgisayar birbirinin üzerine yığılan koridorların ve mekânların sistemini üretir. Aslında bu sistem fiziksel gerçekliğin sisteminde geometrik olarak mümkün değildir. Böylece sanal gerçeklik içerisinde odadan odaya

geçen labirente benzeyen bir koridor sistemi aracılığıyla gezilir ama bunlar aslında her zaman daire içerisinde bilgisayar tarafından tekrardan yönetilir. Sanal gerçeklik içerisinde her odanın dört kapısı vardır. Bu kapılar birbirine geçmiş koridor üzerinden başka bir mekâna götürür. Aynı zamanda hangi kapının hangi noktaya götüreceği ise önceden belirlenir. Odaların ve koridorların geometrik konumu da birbirine tamamen açık durur. Bu durum test alanında bulunan bireyin hangi gerçek pozisyonda olduğuna bağlıdır. Test eden birey sanal kapıdan ilk olarak geçse bile koridorların gidiş yönü ve bir sonraki odanın durumu hesaplanır. Daha sonra test eden bireyde sanal gerçeklik için geliştirilen koridor korkusu ortaya çıkar.

Sanal gerçeklik içerisindeki bir koridorda bulunan Yaegher'in de bu koridorların arkasında bulunan başka koridorların olmadığını görmesi sanal gerçekliğin daire içerisindeki sonsuz koridoruna işaret eder. Yaegher bu durumu bir ressamın tek bir tuval üzerine renkli iki resim yapmasına benzetir ve bu resimler birbirini tamamen kapatmaz aksine biri diğeri içerisinde yansır. Burada tek bir tuval üzerine yapılan renkli iki resmin biri fiziksel gerçekliği, diğeri de sanal dünyanın gerçekliğini işaret eder ve bunlar birbirlerinin içerisinde eriyerek birbirine tekrardan geri yansır.

“Der Korridor dahinter nicht mehr der Korridor. Nicht mehr nur. Er war es noch, aber zugleich schien auch etwas Fremdes, Falsches zu sein, ein düsterer Keller volle Spinnweben und falscher Geometrie, als hätte ein Maler auf einer einzigen Leinwand zwei Bilder mit Farben gemalt, die nicht ganz deckten, so dass das eine durch das andere hindurchschimmerte“ (Hohlbein, 2014b: 141).

Yaegher'in burada aynı zamanda örümcek ağlarıyla dolu olan ve oldukça fazla acı veren bodrum katından bahsetmesi sanal dünya içerisinde örümcek ağlarıyla sarılmış karanlık bir geçişten yavaş yavaş ilerlendiğini gösterir. Sanal gerçekliğin tekniği sayesinde birbirine sarılmış iplerden oluşan örümcek ağları örtüyle sarılı olan iplerle gerçek bir iğrenme faktörüne dönüşür. Yaegher buna rağmen izlemekte olduğu filmi devam ettirir. Aslında Yaegher filmi kapatmak ister ama bunu yapmayı başaramaz ve gizemli bir yüze sahip olan adam da Yaegher'e doğru hareket etmeye başlar. Bu adam panik içerisindeki koyu kırmızı saçlı olan kadını takip eder ve kadının bodrum katına girdiğini görür. Bodrum katında ise büyük bir masada oturan ve bulduğu her şeyi midesine indiren kilolu bir adam vardır. Her zaman yabancı, gizemli, gözlerden uzak, bilinmeyen ve karanlık bir yer olan bodrum katı Yaegher'in de ifadelerinde yabancı olanının, kendisini korkutmanın ve çirkinliğin hüküm sürdüğü bir yer olarak ortaya çıkar. Bodrum katındaki kilolu adam ise sanal gerçekliğin her geçen gün yeni teknolojilerle donatılarak genişlemesi olarak yorumlanabilir.

“Trotzdem ließ er den Film nach einiger Zeit weiterlaufen. Der Mann mit dem unheimlichen Gesicht bewegte sich schnell, ohne jedoch zu rennen, den Korridor hinab. Er verfolgte eine junge Frau mit dunkelrotem Haar, die völlig in Panik zu sein schien, und hätte Yaegher nicht längst gewusst, dass er einem Horrorfilm zusah, dann wäre es ihm spätestens in dem Moment klargeworden, in dem die Frau in einen Kellerraum trat, in dem ein unglaublich fetter Mann an einem riesigen Tisch saß und Abfälle in sich hineinstopfte” (Hohlbein, 2014b: 138).

Emniyet Müdürlüğünün bodrum katında arşiv araştırması yapmak isteyen Yaegher bodrum katına indiğinde daire içerisinde bir kere döner ve burada etrafını dikkatli bir şekilde izler. Her ne kadar bodrum katı ona her zamanki gibi görünse de bir şeyler yine de başka bir şey olarak yani olduğundan daha başka bir şey olarak görünür. Bunun ne olduğuyla ilgili herhangi bir akıl yürütemez çünkü detayların içerisinde herhangi bir değişim yoktur yani başka bir biçimi ya da rengi kabul edecek hiçbir şey yoktur ve eksik olan ya da orada olmaması gereken hiçbir şey yoktur aksine bütün içerisindeki nesnelere değişimi gibi bir şey vardır. Yaegher gerçekliğin kâbusun ve cinnetin ikamet ettiği yöne doğru gittiğini görür ama bunun bir kâbus olmadığını ve kendisinin de çıldırmadığını ifade eder.

Yaegher’in içerisinde bulunduğu bodrum katının daire biçiminde olması sanal gerçekliğe ait mekânın sonsuzluğunun kaynağıdır. Sanal gerçeklik içerisinde bir şeyler başka bir şey gibi görünür ama bu şeyler bir bu kadar da aynı gibi görünür. Bu durumda sanal gerçeklik hem başka hem de aynı olan arasındaki ayrımı kendi içerisinde eriterek başka benzerliği ve benzer başkalığı üretir. Sanal gerçeklik içerisinde her zaman devam eden bir değiştirilebilirlik söz konusudur ama değişiklikler parça halinde değil de bir bütün şeklinde uygulanır. Aslında değişiklikler gerçeklik içerisine sonradan eklenmesine rağmen ayırt edilemeyecek derecede ortamla özdeşleşir. Bu durumda Yaegher’in içerisinde bulunduğu bodrum katı hem fiziksel hem de sanal dünyanın gerçekliği içerisindeymiş gibi görünür. Burada sanal gerçekliğin gerçekliğe sıfır derecesinde yakın bir kopya üretmesi ve kopyalamadaki mükemmelliği söz konusudur. Yaegher bu durumda ayırım yapamadığı gibi sanal gerçekliğin kâbus ve cinnet olup olmadığıyla ilgili de ayırım yapamaz.

“Yaegher drehte sich einmal im Kreis, wobei er sich sehr aufmerksam umsah. Der Keller schien wie immer, aber er schien eben nur so. Etwas war anders. Anders als sonst. Er konnte nicht sagen, was es war, denn es war keine Veränderung im Detail, nichts, was eine andere Form oder Farbe angenommen hätte, nichts, was fehlte oder nicht hätte da sein sollen, sondern etwas wie...eine Veränderung der Dinge im ganzen, als wäre die Wirklichkeit ein winziges bisschen mehr in die Richtung gerückt, in der die Alpträume und der Wahnsinn wohnen. Aber es war kein Alptraum, und er war auch nicht verrückt“ (Hohlbein, 2014b: 176).

3.5.4.12 Duyularla Algılanabilen Gerçeklik Etkisi

Yaegher deneyimlediği olayın içerisinde sanal gerçeklik ve insana ait duyu organları arasında bağlantı kurulabileceğini gösterir. Bu bağlamda sanal gerçeklik teknolojileri aşağıda da değinileceği gibi insana ait duyu organlarına her geçen gün kendisini yenileyen teknolojik gelişmelerle aşama aşama ulaşmaya çalışır. Sanal gerçekliğin insana ait duyu organlarıyla kurduğu ilişkiler yakından incelendiğinde, çeşitli aletlerle içerisine dalınabilen bir teknoloji olarak ortaya çıkan sanal gerçekliğin hem mükemmel olarak algılanmasında hem de gelişme göstermesinde insana ait duyu organları önemli bir rol oynar. Çünkü sanal gerçeklik insana ait duyu organlarına tamamıyla hitap ettiği ölçüde gelişme gösterir. Bu bağlamda sanal gerçeklik teknolojileri hem insanlığın hizmetine sunulan hem de insanlığı zihinsel ve bedensel olarak kuşatılması gereken bir kale gibi gören bir gelişmedir. Bu ikinci duruma insanın bedeni ve ruhu tepkisiz kalmaz ve bu durumda ortaya çeşitli rahatsızlıklar da çıkar.

Gerçek dünyada insanın etrafı sabit nesnelere çevrilidir ama bu sabit nesnelere sanal dünyada yoktur. Sanal dünyada birey yönlendirmelerin büyük bir kısmını duyu organları ile algılar. Böylece sanal dünya insana ait duyu organları etrafında inşa edilir. Bilgisayar tarafından üretilen gerçeklik olarak bilinen sanal gerçeklik bireyin farklı duyu organlarını harekete geçirir ve gerçek zamandaki gibi bir etkileşime izin verir. Burada simülasyonlar doğal duyu algılamasına benzer olarak planlanır ve sanal gerçeklik duyu organlarının simülasyonu ile üretilir. Duyu organlarının etrafta dolaşmasıyla ve beyinle ilgili evrelerin doğrudan kavranmasıyla dolaylı gerçeklik üretilir. Gerçekliğin simülasyonu duyu organlarını harekete geçirir ve sanal dünyalara kapı aralar. Veri eldivenleri ya da veri takımı gibi giyilebilen teknolojiler sanal nesnelere maddeselliğin elde edilmesi için hizmet eder. Sanal gerçeklik içerisinde bilgisayar tarafından desteklenen bunlara benzer sistemler geliştirilir. Bu sistemler bireyi bilgisayar tarafından üretilen üç boyutlu dünyanın içerisine yerleştirir. Üç boyutlu videolar insana ait duyu organları cezbeder. Birey kendisini insan olarak sanal gerçekliğin içerisindeymiş gibi hisseder. Video akıllı telefonda ya da bilgisayardan izlendiğinde oldukça gerçek olmasına rağmen sanal gerçeklik gözlüğüyle izlendiğinde bundan daha da gerçek olur. Buna bağlı olarak duyu organları sanal gerçeklik içerisine daha iyi dalebilir.

Sanal gerçeklik sistemlerinin gelişmesi ilk olarak görsel ve işitsel algılamaya imkân verir. İlk aşamada göz ve kulak dışında başka duyu organlarından söz edilmediği için simüle edilen ortamlar tamamen gerçek olarak etki etmez. Bu nedenle dokunma duyusu başta

olmak üzere diğerk duyu algılamaları üzerinde de arařtırmalar tüm hızıyla devam etmektedir.

İnsan beyni binlerce yıldır görme duyusuna daha fazla güvenir ve bu nedenle insan beyni gözün görebildiğı her Őeye inanma eğilimindedir. Sanal gerçeklik de bütün mekânları görsel olarak deneyimleme fırsatı sunar. Gözler sanal gerçeklik seyahati sırasında sanal gerçeklik içerisindeki hareketi gördüğü için beyin bilgileri gerçek olay olarak işler ve bu bilgiler bedene verilmeye devam eder. Sonuç olarak bedensel hareket duygusu ortaya çıkar.

Sanal gerçekliğin işitsel olarak algılanması da bireyin dinleyerek sanal gerçekliğin içerisine dalmasına izin verir. Bireyin sesi ve silüetinin yanı sıra mekân da algılanır. Dalga alanı sentezi sanal ses mekânlarının üretilmesinde bir yöntem olarak ele alınır. Hoparlörlerin ve belirli algoritmaların sayıca fazla olmasıyla hayali ses kaynağının dalga alanı üretilir. Sesler mekân içerisindeki bir yeri elde eder ve böylece sanal mekânın kendisi işitsel olur. Bu işitsellik seslerin yayılmasını etkiler. Dalga alanı sentezinde sınırlandırmanın üstesinden gelinir. Sanal ses kaynakları mekânla birlikte serbestçe hareket eder ve mekânın derinliğine yerleştirilir.

Sanal gerçeklik içerisindeki dokunsal algılamayla da sadece bilgisayar tarafından üretilen fiziksel nesnelerin yanı sıra bunlar eş zamanlı olarak hissedilir, biçim değıştirir ve hareket eder. Bu her ne kadar Őu andaki teknik gelişmeler için zor gibi görünse de gelecekte mümkün olabilecek bir durumdur. İnsan algısının merkezini oluşturan dokunma duyusunun hissedilmesi bedeni çevreleyen deriyle sağlanır. Bu durumda deri insanın en büyük duyu organı olarak işlev görür. Bu nedenle bu konuyla ilgili arařtırmaların çoğu sanal gerçeklik sistemlerinin duyuşsal olarak algılanmasına yoğunlaşır. Günümüzde geliştirilmiş yeni araçların bir kısmı sanal gerçekliğin duyuşsal olarak algılanmasına imkân sağlar. Bu sayede birey sanal gerçeklik içerisinde hareket ederken sıcaklığı, soğuşu ve acıyı hissedebilir. Birey sıcak ya da soğuk kaynaklara yaklaştığını ya da uzaklaştığını da algılayabilir. Birey burada acıyı ani sancı şeklinde hisseder. Sanal dünyaya dalmanın artırılması amaçlandığında termo-gerçek düşünülebilir. Bu sayede birey gerçek ortamı simüle edilmiş ortama daha derinden dalarak unutabilir. Gerçek nesnelere ve bireyler sanal gerçeklik içerisine götürülür. Termo-gerçek ile ilgili çalışma henüz ilk örnek olarak görülür ama gelecekte ısı derecesindeki değışiklikle sanal nesnelere dokunma simüle edilebilecektir.

Duyu organları ile algılanabilen bir gerçeklik olarak ele alınan sanal gerçekliğin insana ait duyu organlarını yanılgıya uğratması da söz konusudur. Sanal gerçeklik bir tarafta sahip olduğu ileri teknoloji sayesinde insana ait bir kısım duyu organlarını elde etmeye çalışırken, diğer tarafta bunlarla elde edilen şeyin aslında bir hiçlikten ibaret olması duyuların yanılmasına neden olur. Görüldüğü ama gerçekte görülmediği için, duyulduğu ama gerçekte duyulmadığı için, dokunulduğu ama gerçekte dokunulmadığı için sanal gerçekliğin fiziksel gerçekliği içerisinde duyusal olarak algılanması bir yanılgıdır. Ama buna rağmen sanal gerçekliğin duyusal olarak algılanabilen etki derecesi mükemmel olarak nitelendirilebilir.

Aynı zamanda sanal gerçeklik ortamlarında çok sık ortaya çıkan etkiye tepki arasında geçen süre daha doğrusu verinin gecikmesi algılanan etkiyi de önemli ölçüde sekteye uğratar. Bu nedenle sanal gerçeklik teknolojisinin kullanılmasında en büyük meydan okuma hareket hastalığı olarak ortaya çıkar. Bu bağlamda ortaya çıkan baş dönmesini çoğu insan deniz tutması (İng. motion sickness) olarak bilir. Böyle bir durum da duyu organlarının yanılgıya uğramasıyla gerçekleşir.

Yaegher de sanal gerçekliği duyu organlarıyla algılamasına rağmen bunlara güvenip güvenememe arasında bocalar durur. Yaegher'in sisli hava akımı içerisinde sürüklenmesi deneyimlediği sanal gerçekliğin ne karanlık ne de aydınlık aksine alacakaranlık bir ortam oluşturduğunu gösterir. Sürüklenmek ise sanal gerçekliği deneyimleyen bireyin iki farklı dünyanın farksız gerçekliği içerisinde bocaladığını yani sallantıda olduğunu gösterir. Yaegher bu durumdan pek hoşlanmaz. Yaegher'in içerisinde bulunduğu gerçek olmayan bu tür bir dünya ona duyu organlarına güvenmemesi gerektiği ile ilgili bir şeyler söyler. Kendi etrafında dönmeye devam eden Yaegher hiçbir şey bulamaz ama en sonunda oradan çıkabileceğini düşündüğü bir kapı görür.

“Trotzdem war es nicht völlig dunkel. Ein blasser, rötlicher Lichtschein kam von irgendwoher und trieb in Schwaden wie leuchtende Schlieren in Wasser durch die Schwärze, und da war ein Luftzug, der unregelmäßig seine Wange streichelte, er war sehr unangenehm. Ganz langsam drehte er sich einmal um seine Achse (jedenfalls wollte er das, aber es gab nichts, woran sein Blick Halt gefunden hätte, und irgend etwas sagte ihm, dass er seinen normalen Sinnen in dieser irrealen Welt besser nicht mehr so vorbehaltlos trauen sollte wie bisher), entdeckte nichts und drehte sich noch einmal herum, und als er auch die zweite Drehung fast vollendet hatte, sah er schließlich die Tür“ (Hohlbein, 2014b:181).

İnsana ait duyu organlarıyla giyilebilen teknoloji aracılığıyla deneyimlenen sanal gerçeklik fiziksel hareketsizliğin sanal hareketliliğe dönüştüğü bir ortam oluşturur. Böylece fiziksel dünya içerisinde insanların doğal hareketliliği geliştirilen yeni teknolojilerle aslında yapay bir hareketliliğe dönüşmüştür. Özellikle de gelişen

teknolojinin yardımıyla fiziksel gerçeklik içerisinde hareket etmemeye başlayan insan imgesinin sanal gerçeklik içerisinde hareket etmesi söz konusudur. Bu durumda fiziksel gerçeklik içerisinde bulunan insan sadece zihinsel olarak hareket eder. Dolayısıyla burada ortaya çıkan en büyük yanlış hareketliliğin hareketliliği ile ilgilidir. Hareket ve hareketsizlik sanal gerçeklik içerisinde birbiri içerisinde erimiş durumdadır çünkü hareket sanal gerçeklik içerisinde mükemmel derecede simüle edildiği için gerçekte hareketli olmayan bir sanal hareketten (Alm. virtuelle Bewegung) bahsedilebilir. Sanal hareket bireysel hareketliliğin ağda mümkün olan hareketlilikle yeni olanaklar elde etmesinin sonucu olarak ortaya çıkar. Bu şekilde ortaya çıkan sanal hareketler de sanal hareketlilikle (Alm. virtuelle Mobilität) ilişkilendirilir. Sanal hareketlilikte de yukarıda bahsedildiği gibi fiziksel hareket gerçekleşmez.

Sanal gerçeklik içerisinde deneyimlenen sanal hareket ve fiziksel hareketsizlik arasında sendeleyeni Yaegher de yanan adamı sadece bir saniye bile gözden kaybetmeden geriye doğru tökezlemesine rağmen yanan adam ona yaklaşır ve koşmamasına rağmen çok hızlı hareket eder. Koşmamasına rağmen çok hızlı hareket etmesi Yaegher'e özellikle de hareket ve hareketsizlik bakımından yanıltıcı bir şey olarak gelir.

„[...] Er stolperte rücklings davon, ohne den brennenden Mann auch nur eine Sekunde dabei aus den Augen lassen, aber der kam trotzdem näher, denn obwohl er nicht rannte, bewegte er sich doch sehr schnell“ (Hohlbein, 2014b: 183).

3.5.4.13 Sanal Gerçeklik ve Bilim Arasındaki İlişki Bağlamında Bilimin Nesnesi ve Aracı Olarak Sanal Gerçeklik

Dünyanın üç boyutlu görselleştirilmesine imkân veren sanal gerçeklik bilim ile kurduğu ilişki bağlamında ele alındığında bir oyuncaktan daha fazlası olarak işlev görür. Bu noktada sanal gerçeklik biliminde devrim niteliğinde değişikliklerin ortaya çıkmasına yardımcı olur. Sanal gerçekliğin bilim ile kurduğu ilişkinin iki farklı tarafı vardır. Bunların birincisi sanal gerçekliğin bilim olarak ele alınmasıdır, ikincisi ise sanal gerçekliğin bilimin aracı olarak görülmesidir. Bu durumda sanal gerçeklik bilimden fayda sağlarken bilim de sanal gerçeklikten fayda sağlamaya devam eder.

Bilimin nesnesi olarak görülen sanal gerçeklik kendi alanına özgü laboratuvarlarda üretilen bilimsel çalışmaların ürünü olan bir gerçekliktir. Bu nedenle sanal gerçekliğin kendisi bilim olur. Bilimsel çalışmalar temelinde icat edilen en yeni teknolojik yazılımlar ve aletler geliştikçe sanal gerçeklik de kendisini kapsamlı bir bilim dalı olarak görmeye devam eder. Sanal gerçeklik bilim tarafından üretilen bir bilimdir. Bu bağlamda sanal gerçeklik bilimin bilimi olarak görülebilir.

Bilimin aracı olarak görülen sanal gerçeklik ise farklı bilim alanlarında bilimsel çalışmaların geliştirilmesine yardımcı olur. Bu noktada farklı bilim alanlarının çoğunun bilimsel çalışmalarını fiziksel gerçeklik içerisinde somut olarak kanıtlama çabası, sanal gerçeklik içerisinde soyut olarak kanıtlama çabasına dönüşür. Bilimsel çalışmalar henüz fiziksel dünyada uygulanmadan önce sanal gerçeklik içerisinde uygulanır. Bu sayede sanal gerçeklik bilimsel çalışmalar ile ilgili zararlı, tehlikeli ve riskli durumların önceden deneyimlenmesine imkân sağlar.

Sanal gerçeklik ve bilim arasında kurulan iki önemli ilişki incelendiğinde başta bilimsel çalışmaların bir ürünü olarak ve sonrasında da bilimsel çalışmalarda aracı rol üstlenen sanal gerçekliğin bilimsel çalışmalardaki gerçeklik ağırlığının sorgulanması gerekir çünkü sanal gerçeklik mantığa uygun (akıl) ve mantığa aykırı (büyü) olanın birleşiminde ortaya çıkan bir gerçekliktir. Bu durumda bilimde kullanılan en ilkel yöntemlerin yanı sıra en gelişmiş yöntemler de işaret edilir.

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayı incelemeye başlaması ara ara içerisine daldığı sanal dünyanın gizemli tarafına karşı bir merakının olmasından kaynaklanır. Bu bağlamda Yaegher bulunduğu otel odasında saniyeler içerisinde geçtiği kapıları tekrardan göremez ve bunun yerine sadece sonsuz çamur bir yüzey görür. Bu çamur her yere yayılır. Yaegher burasının gerçek olmadığını ama yaptığı her şeyin gerçek olarak görüldüğünün farkındadır. Hem gerçeğin hem de gerçek olmayanın üstesinden gelebilen sanal gerçeklik her iki durumda da kendisini bulunduğu durumdan daha fazlasıyla gösterir. Ayrıca Yaegher gerçek olmayan gizemli dünyayı keşfetmeye başladığından beri ilk defa merakının korkudan daha çok olduğunu hisseder. Sanal dünya birey tarafından keşfedilmesi gereken sonsuz bir yer olarak görüldüğünden dolayı korkunun yerini bir kâşifin merakı alır. Yaegher'in bulunduğu odanın büyüklüğü ile ilgili doğru bir bilgiye sahip olamadığından bahsetmesi de sonsuz büyüklükte bir oyun alanı olarak görülen sanal alan içerisinde deneyimlenen sanal gerçekliği işaret eder.

“Yaegher warf einen Blick über die Schulter zurück- die Tür, durch die er vor Sekunden erst gestürmt war, war verschwunden und hatte der gleichen, endlosen Schlammebene Platz gemacht, die sich überall erstreckte- machte einen Schritt und blieb wieder stehen. Dies hier war nicht die Wirklichkeit, aber die Bewegungen, die er machte, führte er sehr wohl wirklich aus. [...]. [...] seit er begonnen hatte, die unheimliche Welt des Irrealen zu entdecken, war seine Neugier größer als seine Angst. [...] Er wusste nicht mehr genau, wie groß das Zimmer gewesen war, aber es auf keinen Fall sehr groß, vielleicht drei, vier Schritte in jeder Richtung. Er hatte nicht besonders viel Spielraum“ (Hohlbein, 2014b: 292).

Yaegher romanda deneyimlediği olayla ilgili her şeyin en gizemlisi yorumu yaparken aslında sanal gerçekliğin gizemli tarafının olduğunu ima eder. Sanal dünya gizem

kavramının kendi içerisinde olduğu gibi fiziksel dünyadan farklı olarak sıra dışı bir güç barındırır. Sanal dünya her şeyden yoksun olarak her şeyi veren bir dünyadır. Bu bağlamda sanal dünya tarihsizlik, zamansızlık, mekânsızlık, maddesizlik, bedensizlik, kimliksizlik gibi birçok kavramda olduğu gibi yokluk ekiyle işlev görür. Bireyin bu kadar fazla bir yokluktan bir şey elde edebileceğini düşündüğü dünyanın içerisine dalması ve buna bağlı olarak da sanal dünyanın gerçekliğini deneyimlemesi ona her zaman gizemli gelir. Çünkü sanal gerçeklik içerisinde net olarak açıklanamayacak, tanımlanamayacak ve kanıtlanamayacak olaylar deneyimlenir. Sanal gerçeklik içerisinde deneyimlenen şey birey tarafından hiçbir zaman öngörülemez ve bu durumda birey her zaman sonu gelmeyen bir belirsizliğe doğru sürüklenir ama buna rağmen Yaegher'in de romanda belirttiği gibi birey bir şeyleri tamamen açık bir şekilde deneyimler. Belirsizliğe çağrılan ama bulunduğu noktadaki olayı da açıkça deneyimleyen birey aslında hiçbir zaman keşfetmeyi tamamen sonlandıramayacağı gizemli yani sanal dünyanın kâşifi olur. "Vielleicht war das von allem das Unheimlichste. So unreal ihm seine Situation auch vorkam, so erlebte er sie doch vollkommen klar. [...]" (Hohlbein, 2014b: 177).

Deneyimlediği sanal gerçekliği bilimin ürünü olarak gören ve bunun için bilimsel açıklama bulmaya çalışan Yaegher de eğer kendisini çıldırtan bu kâbustan uyanmayı başaramazsa onu araştırmayı deneyeceğini dile getirir ama burada kalmak ve bir şeylerin olmasını bekleme düşüncesi onun hoşuna gitmez. Bu nedenle Yaegher içerisinde bulunduğu bu durumu bilimsel olarak araştırmak ister ve böylece sanal dünyanın söz konusu meraklı kâşiflerinden biri olur.

„Nun, wenn es ihm nicht gelang, aus diesem verrückten Alptraum zu erwachen, dann konnte er ebensogut versuchen, ihn zu erforschen. Ihm war zwar nicht sehr wohl bei dem Gedanken, aber die Vorstellung, einfach stehenzubleiben und darauf zu warten, dass etwas geschah, war ihm noch unangenehmer“ (Hohlbein, 2014b: 178).

Yaegher artık gördüğü ve deneyimlediği şeyden değil de aksine onu derinden etkileyen şeyin aklını kaybettireceğinden korkar. Bunun bir halüsinasyon olduğunu tahmin etmesine rağmen bunu neden deneyimlediği ile ilgili herhangi bir akıl yürütemez çünkü bu sorunun hiçbir şekilde cevaplandırılmayacağını düşünür. Bu nedenle Yaegher'de bu şeyi incelemek için bilimsel bir merak uyanır.

“Mit dieser Erkenntnis war auch seine Angst verschwunden; vielleicht, weil es gar nicht die Furcht vor dem Gewesenen war, was er sah und erlebte, sondern die viel tiefer sitzende Angst davor, den Verstand zu verlieren. Er wusste jetzt, dass er eine Halluzination hatte, und es spielte im Grunde gar keine Rolle mehr, warum er sie hatte; und sei es auch nur, weil er diese Frage im Moment ohnehin nicht beantworten konnte. Statt dessen verspürte Yaegher plötzlich eine fast wissenschaftliche Neugier“ (Hohlbein, 2014b: 181).

Yaegher hem deneyimlediği olaya hem de elinde bulunan ve bozuk zannedilen video oynaticısını tamir ettirme ve videokasetlerini bilimsel olarak inceleme ya da inceletme çabası içerisinde. Bunun için ilk başvurduğu kişi elektrik mühendisi olan Martin Klemm adlı gençtir, ikinci kişi ise Martin Klemm'in önerdiği üniversitede profesör olan Leismann'dır. Martin Klemm, Profesör Leismann ve tıp doktoru olan eşi Agnes Fred Issler, avukat Dr. Rugner, Dr. Klaus Berthold ve Yaegher gibi figürlerin sanal gerçeklik içerisinde deneyimledikleri olayların bilimsel tarafının araştırılmasından sorumludur ve bu nedenle farklı alanlarda uzman olan kişiler sanal gerçekliği işbirliği içerisinde bilimsel olarak araştırır. Bu kişiler aynı zamanda sanal gerçeklik ve bilim arasındaki bağlantının nasıl kurulabileceğini de yaptıkları bilimsel çalışmalarla gösterir.

Martin Klemm romanda genellikle bir laboratuvarında ya da bilgisayar terminalinde bulunur. Yaegher ise bilgisayardan çok iyi anlamadığı için Martin Klemm'in buralarda ne ile uğraştığını bilmez. Bu durumda Yaegher dijital göçmen olarak da görülebilir. Martin Klemm, Yaegher'in kontrol ettirdiği kasetteki sinyalin Fred Issler'in geçirdiği trafik kazasından ölmediğinin kanıtı olarak gösterilebileceğini düşünür ama Martin Klemm yine de bu sinyalin üretime bağlı bir kusur olarak da görülebileceğini ifade eder. Bu nedenle Martin Klemm videokaset içerisinde oraya ait olmayan yanlış bir sinyal ya da arıza gibi bir şey olduğunu düşünür. Aslında bunun ne olduğuyla ilgili Martin Klemm de tam olarak bir şey bilmez ve bunun için Yaegher'e Profesör Leismann'ı önerir.

Yaegher bunun üzerine Profesör Leismann'ın bulunduğu üniversiteye gider ama onu orada bulamaz. Yaegher polis kimliğini göstererek orada bulunan kapı görevlisinden Profesör Leismann'ın özel adresini alır. Profesör Leismann'ın evine ulaşan Yaegher orada içtenlikle karşılanır. Burada Profesör Leismann'ın tıp doktoru olan eşi Agnes Yaegher'in bedenindeki yaralarla ilgilenir ve hatta kangren olduğu için Yaegher'in kırık parmağını kesmek zorunda kalır. Yaegher videokasetleri ile ilgili başına gelen bütün olayları Profesör Leismann ve tıp doktoru eşi Agnes'e anlatır. Bu anlatılanların inanılmaz bir hikâye olduğunu dile getiren Profesör Leismann bu olaya inanıp inanmadığını söyleyemez çünkü Profesör Leismann inandırıcı olan şeyin gerçek olması gerektiği görüşündedir. Bir bilim insanı olarak Profesör Leismann'ın bu şekilde cevap vermesi oldukça doğaldır çünkü bilimde de bir şey mantıksal kurallar çerçevesinde inandırıcı olduğu sürece doğrudur ya da gerçektir. “[...] Ebensowenig wie alles, was glaubhaft klingt, automatisch wahr ist” (Hohlbein, 2014b: 264).

Profesör Leismann Yaegher ve amiri Stefan Borghorst ile birlikte CRAY adlı bir tür bilgisayar içerisinde bulunduğu sırada yaşadıklarının hiçbirinin gerçek olmadığını söyler çünkü kendisinin bilim insanı olarak her şeyi anlamaya çalışmadığını ve imkânsız olan şeyleri deelediğini ifade eder. Bu durumda Profesör Leismann'ın bilimsel araştırmalara yaklaşımı sadece olası olanın ve düşünülebilenin ölçüsünde gerçekleşir çünkü elinde ancak bu şekilde bir gerçek kaldığını düşünür. Bu durumda sanal gerçekliğin bilimsel yapısının gerçek olmadığını öne sürerek onu bilimsel olarak açıklamaya gereksinim duymaz ve bu durumu romanda şu şekilde ifade eder:

„[...] Wie halten Sie als Wissenschaftler das überhaupt aus, Professor?“ „Eben so“, antwortete Leismann. „Als Wissenschaftler. Ich versuche nicht, alles zu verstehen. Ich versuche lediglich, das Unmögliche zu eliminieren. Wenn ich es konsequent genug tue, muss das, was übrigbleibt, die Wahrheit sein, so unglaublich sie auch scheinen mag“ (Hohlbein, 2014b: 372).

Yaegher'in sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olaya kuramsal açıdan yaklaşan Profesör Leismann böyle bir olayın gerçekte mümkün olup olmadığını bilmez. Bu durumun gerçeklik içerisinde her zaman böyle işlemediğini ve hiç kimsenin sonsuz hayatın sırrını ortaya çıkartamayacağını düşünür. Bu noktada Profesör Leismann bilimin çalışmak ve sabırdan oluştuğuna da dikkati çeker. Bilim Profesör Leismann için para değil aksine çalışmaktır.

“[...] Nein. Das funktioniert in der Wirklichkeit nie so. Niemand entdeckt das Geheimnis des ewigen Lebens, [...]. Es gibt Zufälle, und manchmal kommt man tatsächlich einen gewaltigen Schritt weiter. Aber selbst dann ist das höchstens der erste Stein, der eine ganze Lawine nach sich zieht. Wissenschaft besteht aus Arbeit und Geduld und noch mehr Arbeit noch mehr Geduld“ (Hohlbein, 2014b: 267-268).

Yaegher, amiri Stefan Borghorst ile birlikte bir gece yarısı yardım istemek için tekrardan Profesör Leismann'ın kapısını çalar. Yaegher, amiri Stefan Borghorst, Profesör Leismann ve tıp doktoru eşi Agnes söz konusu videokasetlerin Fred Issler'in, avukat Dr. Rugner'in, Dr. Klaus Berthold'un ve Yaegher'in deneyimledikleri olaylara neden olup olmayacağı ile ilgili konuşurlar. Bu konuda Profesör Leismann'ın tıp doktoru eşi Agnes İncil'deki her şeyi, diğer kültürlerde buna benzer hikâyeleri ve Yunan mitolojisini araştırdığını söyler. Burada sanal gerçekliği anlamak için yapılan araştırmalar dinsel, mitolojik ve kültürel bir boyut kazanır.

“Beinahe alles, was in der Bibel steht, ist irgendwie wahr“, sagte sie. „Übrigens gibt es auch in anderen Kulturkreisen ganz ähnliche Geschichten. Nur sind die nicht so bekannt.“ Sie deutete auf die Bücher und Zeitschriften, die in unordentlichen Stapeln den Tisch und sogar den Fußboden bedeckten. „Ich habe mich ein bisschen kundig gemacht, seit Herr Yaegher das letztmal hier war. Es gibt Hinweise darauf, dass so etwas schon einmal passiert ist. Denken Sie nur an dir Gorgonen aus der griechischen Mythologie“ (Hohlbein, 2014b: 310).

Profesör Leismann ise sanal gerçeklik içerisinde deneyimlenen bu olayları anlaşılmayan doğal güçlerin bir etkisi olarak görür ve bu güçlerin teknik araçlarla da elde edilebileceği görüşündedir. Bu noktada sanal gerçeklik sahip olduğu en ileri teknoloji ürünleriyle fiziksel dünyanın doğasını kontrol altına alabildiği gibi aynı zamanda kendisini bunun üzerinde de görür.

“Sehen Sie, was meine Frau meint, ist, dass die Kräfte, die diese ... Veränderung bewirken, dieselben sind wie damals. Es ist schon einmal passiert, mindestens. Vermutlich sogar mehr als einmal. Vermutlich müssen ganz bestimmte äußere Umstände zusammenkommen, damit es von selbst geschieht, aber es kann geschehen. Und wenn es durch Zufall oder Zusammenwirken uns noch unverständlicher Naturkräfte geschehen kann, dann kann man es sicher auch mit technischen Mitteln erreichen“ (Hohlbein, 2014b: 310).

Bu videokasetleri izleyen Profesör Leismann ve tıp doktoru eşi Agnes bunların içerisinde diğerlerinin iddia ettiği gibi kendilerine tuhaf gelen bir şeyin olmadığını söyler. Ama Profesör Leismann iş arkadaşı Clemm'in bununla ilgili bir şeyler tespit ettiğini söyler. Yapılan bu tespit ise sanal gerçekliği işaret eden önemli bir gelişmedir. Bu tespite göre izlenen şey televizyon üzerinde etkili değildir aksine hareket kamera üzerinden dolaylı bir yol ile değil de doğrudan verilir. Profesör Leismann ise bu teknolojinin henüz nasıl çalıştığını açıklayabilecek bilgi birikimine sahip değildir ve bu nedenle bunun içerisinde saklı bulunan teknolojiyi açıklayabilecek durumda da değildir. Burada sanal gerçekliğin dolaylı değil de doğrudan canlı bir aktarımla yayın yaptığını işaret edilir. Bu nedenle sanal gerçekliğin yayınlanma biçimi film, televizyon ve kamera yayınlarından farklıdır.

“Nein. Es ist etwas auf den Bändern. Mein Kollege Clemm hat so etwas ja auch bereits festgestellt. Es wirkt über den Fernseher, aber der Impuls muss offensichtlich direkt eingegeben werden, nicht über den Umweg über eine Kamera. Fragen sie mich nicht, wie es funktioniert. Die Technologie, die dahintersteckt, wage ich mir nicht einmal vorzustellen. Aber es funktioniert- wie es das Schicksal Ihres bedauernswerten Kollegen beweist“ (Hohlbein, 2014b: 312).

Amir Stefan Borghorst, Profesör Leismann'ın bilim insanı olduğu için ondan her şeyi açıklığa kavuşturmasını bekler ama Profesör Leismann da bilimin içerisinde de açıklanamayacak şeylerin olduğunu söyler. Profesör Leismann onların kendisine inanmayacakları hikâyeler de anlatabileceğini ama bunun için zamanının olmadığını dile getirir. Burada sanal gerçeklik içerisinde deneyimlenen olayın henüz bilimsel olarak açıklanabilecek bir olgunluğa erişmediği gösterilir.

„Und ich dachte, Sie wären Wissenschaftler“, murmelte Borghorst. „Das bin ich“, bestätigte Leismann ungerührt. „Und gerade deshalb weiß ich, dass es Dinge gibt, die wir nicht erklären können. Ich könnte Ihnen Geschichten erzählen, die sie mir einfach nicht glauben würden, aber ich fürchte, dazu haben wir im Moment kaum Zeit“ (Hohlbein, 2014b: 310).

Profesör Leismann bu videokasetlere sahip olan birisinin sınırsız gücü elinde bulundurduğuna inanır. Bu durum gerçekleştiğinde bu videokasetleri izleyen herkese arzulanan şeylerin kolayca dayatılabileceğinden söz eder. Bu videokasetlerin hiçbir şekilde korkunç olmaması gerektiği görüşündedir ve bunların sahip olduğu teknolojiyle dünyaya da hâkim olabileceğinden bahseder. Küçük oyunlarla hızlı bir şekilde para kazanma peşinde olanların varlığından söz eden Profesör Leismann bu videokasetleri hidrojen bombasından daha tehlikeli bulur ve bu şekilde halkın tamamına hükmedileceğini ve halkın da kendisine hükmedildiği için mutlu olacağını ileri sürer. Bunun için sadece televizyona ve video oynatıcısının bulunduğu stüdyoya sahip olmanın yeterli olduğunu söyler. Televizyon sinyalleri bir anten üzerinden gönderilir ve bu süreç kablo ya da bunlara bağlı video oynatıcılarla gerçekleşir. Burada video üretimi ve video tüketimine bağlı olan bilindik gelişmelerden bahsedilmesine rağmen aslında romanda bu gelişmenin ileri aşaması olan sanal gerçekliğin deneyimlenmesi işaret edilir. Bu bağlamda sanal gerçeklik fiziksel dünyanın doğal gücünün üzerinde bulunan sınırsız bir güçtür. Buna bağlı olarak sanal gerçeklik başta fiziksel dünya olmak üzere insanların tamamı üzerinde egemenlik kuracak güce sahiptir. Ama insanlar bu şekilde egemenlik altına alınmaktan büyük bir haz duyar. Çünkü burada insanları bedensel ve zihinsel olarak tamamıyla kuşatan sanal gerçeklik gibi doğal gücün üstesinden gelmiş doğaüstü bir güçten bahsedilir. Sanal gerçekliğin endüstriyel ve ticari bir boyutu da vardır. Bunu da romanda TNT-İletişim Ağı adlı bir medya kurumu üstlenir.

“[...] “Wer immer diese Kassetten besitzt, verfügt damit über buchstäblich unbegrenzte Macht. Wenn das, was ihr Kollege Yaegher erzählt hat, der Wahrheit entspricht, können Sie jedem Menschen, der sich ein solches Video ansieht, Ihren Willen aufzwingen. Damit wir uns richtig verstehen –es muss kein Horror-Video sein. Sie können dieses Signal auf jede Videokassette aufbringen. [...] „-dass Sie mit dieser Technologie im wahrsten Sinne des Wortes die Welt beherrschen könnten“, sagte Leismann. [...] Vielleicht glauben Sie ja noch immer, dass Sie es hier mit einem kleinen Ganoven zu tun haben, der eine Methode entdeckt hat, schnell an Geld zu kommen. Aber das ist es nicht. Diese Videos sind gefährlicher, als es die Erfindung der Wasserstoffbombe war. Sie können ganze Völker damit beherrschen, und die werden es nicht einmal merken. Im Gegenteil – sie wären glücklich, von Ihnen beherrscht zu werden“ (Hohlbein, 2014b: 312-313).

Genellikle bilimsel çalışmalarla ilgilenen Profesör Leismann büyü ya da kara büyü gibi şeylere değil de mantığa inanır ve kendisine gökyüzü ve yer arasında daha fazla şeyin olduğunu söyleyen şeyin mantık olduğunu söyler. Mantığın insanlara her zaman şimdiye kadar öğrendiğinden daha fazla şey öğrettiğine inanır. Şamanlar ve büyücülerin topluluklara binlerce yıldır büyük bir ustalıkla bilim insanı olarak hizmet ettiklerinin de farkındadır çünkü büyüünün o zamanlarda bilim olarak ele alındığına değinir. Profesör

Leismann böyle bir durumda bugünkü teknolojinin şamanların bugünün de bilim insanı olduğunu gösterdiğini ileri sürer. Profesör Leismann'a göre güçlerin kullanılmasından başka bir şey olarak görülmeyen bilim ve büyü normal olarak insanların hizmetinde bulunmaz aksine farklı biçimlerden oluşur. Profesör Leismann kendisi gibi birçok bilim insanının taş devrindeki kabile büyücüsünden başka bir şey yapmadığını, ortaya çıkan şeyin ise içerisinde masal barındıran hikâyeler ve efsaneler olduğunu ve bu durumun da artık hem büyü hem de teknik olarak adlandırıldığını söyler. Bunların sadece gerçekleşen şeyde hiçliği değiştiren kelimeler olduğunu ifade eder.

Bu bağlamda bilimsel çalışmaların günümüze kadar belirleyicilerinin ne olduğunun sorgulanması gerekir. Bu sorgulamaların sonunda da Profesör Leismann'ın ifade ettiği gibi bilimsel çalışmalarda mantığın ve büyüün yeri hatta bunların birbirini yok saymadan birleşimi ortaya çıkacaktır. Bu durumda fiziksel dünyanın doğası her zaman bilimsel araştırmalar için ilham kaynağı olmuştur ve bir şeyler doğadaki şeylerin taklit edilmesiyle icat edilmiştir. Burada bilimin kaynağı olarak görülen doğa bilimsel olarak okunmuştur ve taklit bilimsel araştırmaların vazgeçilmez bir ögesi olmuştur. Bu arada doğaüstü güçler de bilimsel araştırmaların yürütülmesinde önemli bir rol oynar. Bilimsel araştırmalarla ilgili sorulara fiziksel dünyanın doğasında cevap bulunamadığında doğaüstü sihirli ve büyülü güçlere başvurulmuştur. Daha sonra eleştiri ve sorgulama yetisinin kendisinde fazlasıyla bulunduğu farkına varan insan aklını ve mantığını kullanmaya başlamıştır. Bu noktada insanda daha fazla bilimsel bir merak uyanmıştır ve insanın devrimsel olarak ortaya koyduğu bilimsel çalışmaların sayesinde makineler icat edilmiştir. Burada insan tarafından yürütülen bilimsel çalışmalara bu makineler destek vermiştir. Böylece insan ve makine birlikte bilimsel çalışma yürütmeye başlamıştır. Bu bilimsel gelişmelerden yıllar sonra bilimsel çalışmaları tamamen kendisi yürüten uzaktan yönlendirilen aletler icat edilmiştir. Burada insandan önce bilimsel bir keşif yapan bir alet söz konusudur. Zamanla insan da bunun nasıl yapıldığına akıl erdiremeyecek duruma geldiğinde bilimsel çalışmaların hem mantıksal hem de büyülü tarafı devreye girer. Mantığın ve büyüün bilimsel çalışmalarda birbirinin içerisinde erimesiyle ortaya çıkan şey ise "hiçlik"tir. Doğaüstü olandan ve doğadan ilham alınırken, insanın kendisi bilim yaparken bilimin bilim yaptığından söz edilmez. Ama insan bilim yaparken icat ettiği makineleri kullandığı andan bugüne kadar olan zaman aralığında bilim olanın bilim yapması gibi bir durum ortaya çıkar. Ortaya çıkan şey ise bilimin bilimi (Alm. Wissenschaft der Wissenschaft) olmasının sonucu olarak bir hiçliktir yani aslında kara

büyüdür ve bir o kadar da ilkeldir ama buna rağmen en ileri teknoloji ile donatılmış bir gelişme de söz konusudur.

„Sie würden sich wundern, wenn Sie wüssten, auf wie viele Wissenschaftler das auch zutrifft“, antwortete Leismann. „Wir tun im Prinzip nichts anderes als ein Stammeszauberer in der Steinzeit, der seine Knochensplitter wirft und die Zukunft daraus liest. Nur dass unsere Knochen aus Silikon und Metall bestehen und etliche Millionen kosten.“ Er deutete auf Yaegher. „Es gibt zu viele Geschichten und Legenden, als dass sie alle nur bloße Märchen sein können. Sehen Sie sich an, was ihm passiert. Nennen Sie es Zauberei, wenn Sie wollen“, oder Technik. Das sind nur Worte, die nichts an dem ändern, was geschieht“ (Hohlbein, 2014b: 344-345).

Sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olaylar Yaegher’i öyle bir büyüler ve etkisi altına alır ki onun bu büyülü durumdan kendisini kurtarması neredeyse imkânsızdır. Yaegher’in içerisinde bulunduğu sanal gerçeklik bu bağlamda büyü (Alm. Zauber) ve büyülenme (Alm. Faszination) ile farklı bir ilişki kurar. Bu durumda Yaegher’in eş zamanlı olarak büyülenmesi ilk aşamada sanal gerçekliğin mantıksal olarak açıklanması zor olan sihirli güçlerin olağanüstü tarafını işaret eder. Bu sihre dair birey tarafından bir şeyler hissedilir ama birey bunun nasıl oluştuğunun hiçbir şekilde farkına varamaz. Sanal ortamın içerisine dalabilme büyülü bir kelimedir ve sanal gerçekliğin büyüsü de içerisine dalınabilmesinden kaynaklanır. Böylece sanal gerçeklik, gerçek gibi hissedilen deneyim etkilerini büyüler. İkinci aşamada ise sanal gerçeklikle birlikte işleme, tasarım ve nitelik büyülenir. Bu durumda sanal gerçeklik içerisinde büyülenmenin kaynağının ne olduğunun sorgulanması gerekir. Sanal gerçeklikten kaynaklanan büyülenme en başta alışılmış bir durum olarak görülen ikili karşıtlıkların arasındaki farkın sifira indirilmesi ve bunların birbiri içerisinde eritilerek yok edilmesinden kaynaklanır. Örneğin gerçek dünyanın ve sanal dünyanın birbiriyle bağlantı kurduğu yerde büyük bir büyülenme ortaya çıkar ve buradaki büyülenme insanların sanal gerçeklik içerisinde olduğunu tamamen unuttusundan kaynaklanır. Bu bağlamda en ileri teknoloji ile işlev gören sanal gerçeklik sınırsız imkânlar sunar ve bu durum da büyülenme derecesini en üst noktaya ulaştırır. Bireyin beyninde sanal gerçeklik fiziksel gerçeklikten farklı değildir. Her ikisi de aslında özdeş olarak işlev görür. Deneyim durumu olarak ele alınan sanal gerçekliğin böyle bir büyülenme yaymasının nedeni de fiziksel gerçeklikten farksız gerçeklik üretmesidir. Bu durum duyu organlarıyla algılanan veriler içerisinde daha fazladır. Ama özel bir büyülenmeden kaynaklanan sanal ortamlar fiziksel gerçeklik içerisinde deneyimlenemez. Sanal gerçeklik içerisinde büyülenmenin çok fazla olduğuyla ilgili bir bilinç oluşturulur. Bu durumda yabancı dünyalara güvenle seyahat edilebilir ve beden

hiçbir şekilde zarar görmez. Fiziksel gerçeklikte hiçbir zaman denenemeyecek şeyler sanal gerçeklik içerisinde kolaylıkla deneyimlenir.

“Der Anblick verursachte ihm im gleichen Maße Übelkeit, wie ihm der Film selbst angst machte. Und trotzdem faszinierte ihn beides gleichzeitig so sehr, dass es ihm fast unmöglich war, sich aus dem Bann zu lösen. Seine Hand zitterte vor Anstrengung, als er den Film anhielt und zurücklaufen ließ. Selbst diese winzige Bewegung kostete ihn große Kraft“ (Hohlbein, 2014b: 138-139).

Yaegher’in başta kendisi olmak üzere Fred Issler’in, avukat Dr. Rugner’in ve Dr. Klaus Berthold’un deneyimledikleri tuhaf olayı anlattığında ona hiç kimsenin inanmadığı için bu olayla ilgili somut kanıt ihtiyacı vardır. Sanal gerçekliğin deneyimlendiği bir olayla ilgili somut kanıt göstermek oldukça zordur çünkü sanal gerçeklik soyut olarak deneyimlenir ve bu nedenle kendisinin o olmadığını her zaman kolaylıkla gizleyebilir. Böyle bir durumun temelinde bulunan asıl neden sanal gerçekliğin maddesi olmayan referans yani simülakrlarla işbirliği içerisinde olmasıdır ve aynı zamanda da ontolojik olarak belirlemelere yardımcı olan ikili karşıtlıkları çözüme uğratması ya da parçalamasıdır. Bu durumda sanal gerçekliğin hem o hem de o olabildiği yerde somut kanıtlar üretmek oldukça zordur.

“Vielleicht ist ja alles ganz harmlos“, sagte Borghorst. „Bisher ist es lediglich eine Theorie. Wir haben keinen einzigen Beweis, dass diese Fernsehleute etwas mit den Videos zu tun haben.“ [...] Wir brauchen einen Beweis, Professor“, sagte Borghorst eindringlich. „Nicht nur einen Verdacht. Ich kenne Leute, die uns vielleicht helfen würden, aber denen ich nicht mit einer haarigen Science-fiction-Geschichte kommen. Die verlangen handfeste Beweise“ (Hohlbein, 2014b: 323, 327-328).

Yaegher deneyimlediği sanal gerçekliğe ait olayın başka bir bölümünde de yine somut kanıt arayışı içerisindeydi. Yaegher deneyimlediği sanal gerçekliği henüz somut işaret vermediği için diğer insanlar tarafından önemsenmediğini düşünür ama aranan somut işaret ortaya çıktığında ise başta gerçeklik olmak üzere sanallaşan durumlara herkesin riayet edeceğini düşünür ve bunu romanda şu şekilde ifade eder:

„[...] und dem er nur deshalb nicht auf der Stelle gehorchte, weil er noch keine konkreten Anweisungen gab. Aber wann immer sie kommen würden, würde jeder, der dieses Bild sah, sie auch befolgen. Das Signal war da, und es stieß die Türen zum Willen des Betrachters auf, um den Weg für alles vorzubereiten, was danach kam“ (Hohlbein, 2014b: 356-357).

3.5.4.14 Filmden ve Oyundan Farklı Olan Deneyimlemenin Gerçeklik Etkisi

Dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon ve sanallaşan durumlar geleneksel film anlayışına devrimsel nitelikte bir yenilik kazandırır. Bu bağlamda öncelikle geleneksel film üretme ve izleme yöntemleri sanal gerçekliğin kullandığı aletlerle önemli ölçüde ilerleme kaydeder. Sanal gerçekliğin film ile kurduğu en önemli

bağlantı noktası ise sanal gerçekliğin evrensel olarak üretilen ve izlenen bir film olmasıdır. Bu bağlamda sanal gerçeklik aslında geleneksel film anlayışının içerisindeki anlatıcı öğelerin tamamen çözümlenmesine neden olur ve ilk olarak senaryo, oyuncu, mekân, zaman gibi durumların çözüme uğraması söz konusudur. Bu durumda herkesin başına gelen olayların herkes tarafından mekânsız ve zamansız bir ortamda sanal olarak sahnelenebilmesi söz konusudur. Artık herkes senarist, yönetmen ve oyuncu olur. Baudrillard (1993b: 263) bu konuyla ilgili olarak bireyin elindeki makinelerin tamamının ekran olduğundan, bireyin kendisinin ekran olduğundan ve bireylerin birbirleri ile olan ilişkilerinin de ekran olduğundan söz eder. Virilio (1992: 46) da insanların katodik vitrinlere hapsedilerek canlı sinemanın tele aktörüne dönüştüğünü daha doğrusu film olmanın aynı zamanda da ortak bir kader olmak olduğunu ifade eder.

Korkan, şaşırın ve kendi kendisine sinirlenen Yaegher merdivenlerin ve kayıt altına alınmış bir mekânın olmadığını görür. Kapının yanında sadece kapatma şalteri vardır ve burada deneyimlediği şey ona bir kayıt olarak değil de sanki bir filmin parçasıymış gibi görünür.

“Unsinn! dachte er verwirrt und erschrocken und ärgerlich auf sich selbst. Es gab ja keine Treppe. Es gab (das geschah nicht wirklich. Es war-) keinen Raum mehr unter der Registratur, so wenig, wie es neben der Tür einen Kippschalter gab. Es war (Teil des Films!) nicht die Registratur“ (Hohlbein, 2014b: 179).

Yaegher romanın bir başka bölümünde de sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayda bir şeylerin eksik olduğunu ileri sürer. Yaegher’e göre bu olay film izlemekten başka bir şeydir. Sanal gerçeklik maliyet açısından geleneksel filminden daha ucuzdur ama teknik olarak mükemmel olanı ortaya koyar ve hiçbir şekilde geleneksel film gibi belirli anlatıcı öğelerle sınırlandırılmaz. Sanal gerçeklik aynı zamanda sadece belirli bir seviyede kalmaz aksine birden fazla seviyede hareketli yani dinamik bir yapıya sahiptir. Bütün bunlar yakından incelendiğinde sanal gerçeklik mükemmellik ve eksiklik gibi iki karşıt kavramın birbiri içerisinde eridiği bir yer olur. „Etwas fehlte“, erklärte Yaegher. [...] „Verstehen Sie, es waranders. Alsals sehe man einen anderen Filmeinen viel billiger gemachten ...technisch genauso perfekt, aberniveauloser“ (Hohlbein, 2014b: 322).

Yaegher önce izlediği filmin bir parçası olduğundan ve daha sonra da aslından bunun filminden daha başka bir şey olduğundan bahseder. Bu durumda film ve oyundan farklı olarak ele alınan sanal gerçeklik içerisine dalınabilen bir mekân oluşturur. Yaegher bu durumu romanda “başka dünyaya götürmek” olarak dile getirir.

Sanal gerçeklik bireye başka dünyada olduğu duygusunu verir çünkü sanal gerçekliğin bireye vaat ettiklerinin başında onun başka yerde olmasını sağlamak bulunur. Bireyi sanal dünyaya nakleden aletler kullanıldığında öznel olarak başka dünyada olma hissi dolaylı olarak elde edilir. Bu aletler veri gözlükleri, kulaklıklar ve oyun kollarıdır. Veri gözlüğü kullanan birey kafasını hareket ettirdiğinde imge de kendisiyle birlikte hareket eder. Bu sayede arkada ve yanda ne olduğu kolayca görülebilir. Oyun kolları artık sadece yönlendirmeye imkân vermez aksine dokunma hissi de verir. Tekniğin gerçek dünyayı yavaş yavaş sonlandırmasıyla birlikte yerine sanal duyu etkileri geçer. Neyi izlemek istediğine kendisi karar verebilen birey aynı zamanda filmin rejisörüne dönüşür. Burada hareket edebilen ve eylemde bulunan birey bir şeyleri üç boyutlu olarak deneyimler ve bu deneyim birey için oldukça etkileyici olur. Birey sanal gerçeklik sayesinde istediği her yöne doğru gidebilir ve aynı zamanda oturma odasının rahatlığının da hazzını alır. Sanal gerçeklik 360 derece dönen videolar sayesinde gidilecek yöne artı bir değer de kazandırır. Sanal gerçeklik içerisine girmek demek aslında bu gerçekliğin içerisine dalmak anlamına gelir. Bu nedenle sanal gerçekliğin kullanılması film ya da oyun olarak değil de bir deneyim olarak görülür. Sanal gerçeklik oyundan daha fazlasıdır. Oyunlarda oyuncunun kendisi arabada oturur ya da fiziksel olarak avını takip eder. Etkileşimsel filmlerde de izleyici olayın bir parçasına dönüşür. Bu bağlamda sanal gerçekliğin deneyimlenmesine yardımcı olan teknik aletler ne kadar iyi olursa dalma da o kadar kuvvetli olur. Dalma ne kadar kuvvetli olursa, varlığın oluşması da o kadar mümkün olur. Varlık sanal gerçeklik içerisinde o kadar mükemmeldir ki gerçek dünyanın varlığını unutturur ve bilgisayar simülasyonu gerçeklik olarak algılanır. Bu durumda gerçek gibi görünen mükemmel bir simülasyon söz konusudur.

Yaegher sonuç olarak sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın artık korku filminden kaynaklanmadığının farkındadır. Deneyimlediği sanal gerçeklik onun içerisine girer ve içerisindeki bu şey harekete geçerek korkutucu imgeler üretmeye başlar.

“[...] Der Schmerz in seiner Hand ließ noch mehr nicht nach, und er hatte Angst wie nie zuvor im Leben. Was hatte er zu Borghorst gesagt? „...ich nehme an, dass die Wirkung nur allmählich nachlässt...“? Lächerlich. Das genaue Gegenteil war der Fall. Er wurde schlimmer. Und es war längst nicht mehr der auf Magnetband gebannte Horror des Films, den er erlebte. Etwas in seinem Inneren war in Bewegung geraten und produzierte eigene Bilder, die ungleich entsetzlicher waren“ (Hohlbein, 2014b: 255)

Yaegher'in içerisinde bir şeyler değişmeye başlar ve onun bu değişimi hem bedenseldir hem de içerisinde bir şeylerin büyüdüğünü hisseder. Oldukça sessiz ve acımasız ilerleyen bu durum onun elinde bulunan demir kadar da serttir. Yaegher bir an bu şeyin

büyümediğini aksine uyandığını düşünür çünkü bu ona göre eski zamandan kalma ruhun bir parçasıdır. İnsanın artık insan olmaktan uzaklaştığını düşünen Yaegher insanı kanı çağırın ve kanla yaşayan vahşi, kötü ve parçalayıcı bir şey olarak ele alır. Hissettiği korkunun ikinci evresinde daha da kötüleceğini tahmin eder. Burada ilk kez hala ölmediği düşüncesiyle yüzleşen Yaegher kendisini ölümden daha kötü bir şeyin beklediğinin farkındadır. Yaegher aynı zamanda parçalanmış teninin altında tüylü bir canavar saklandığını, kana susamış bir halde olduğunu ve insan zekâsıyla donatıldığını ama bir makine kadar merhametsiz ve soğuk olduğunu dile getirir.

Dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyona bağlı olarak oluşan sanallaşan durumların içerisinde fiziksel bedeninin içerisine kendisine ait olmayan bir şeyler entegre edilir ve sonrasında da parçalanır yani doğal bütünlüğünü artık kaybeder. Bu durumda insandan farklı olarak görülen insan ve makine karışımından bahsedilebilir. Sonuç olarak da insan zekâsıyla donatılmış ama ya yarı insan ya da tamamen insan olmayan bir makine ortaya çıkar.

“Er begann sich zu verändern, nicht nur körperlich. Etwas wuchs in ihm heran, so lautlos und unerbittlich [...] und ebenso hart. Vielleicht wuchs es auch nicht, sondern erwachte, denn es war etwas Uraltes, ein Teil seiner Seele, der noch aus der Zeit stammte, in der der Mensch vielleicht nicht mehr ganz Tier, aber auch noch nicht wirklich Mensch gewesen war, etwas Wildes, Böses, Reißendes, das von Blut lebte und nach Blut schrie. Und diesem ersten, schreckerfüllten Begreifen folgte ein zweites, noch schlimmeres, als er sich nämlich zum erstenmal mit dem Gedanken konfrontiert sah, dass er vielleicht doch nicht sterben würde. Vielleicht war es gar nicht der Tod, [...], sondern etwas ungleich Schlimmeres. [...], ein Monstrum aus rostigem Rot, unter dessen zerbröckelnder Haut sich eine haarige Bestie verbarg, reißend und in irrsinnigem Blutdurst den Mond anheulend, mit der Intelligenz eines Menschen ausgestattet, aber gnadenlos und kalt wie eine Maschine“ (Hohlbein, 2014b: 281).

Sanal dünya ile sıfır noktasında etkileşim kuran Yaegher deneyimlediği sanal gerçeklik ile ilgili kafasında hala yanıt bekleyen bir takım sorular ve açıklanması gereken şüpheler olmasına rağmen artık sanal dünyaya uyum sağlama aşamasına gelir. Hayalin, rüyanın, kâbusun ve kurgunun gerçeğe dönüştüğü sanal dünya aslında ortaya çıkan bir yer değildir çünkü birey referansı olmayan madde yani simulakr üzerine kurulan sanal dünyanın ortaya çıktığını hiçbir şekilde kanıtlayamaz. Bu şekilde yapılandırılan sanal dünyanın kendisini göstermesi gibi bir durum söz konusu değildir çünkü sanal dünya fiziksel dünya ya da var olduğu bilimsel olarak kanıtlanan diğer gezegenlerden oldukça farklıdır. Bu noktada sorgulanması gereken bir başka durum ise bireyin mi sanal dünyaya entegre olduğu yoksa sanal dünyanın mı bireye entegre olduğudur. Bu bağlamda fiziksel gerçeklik içerisinde doğmak maddi olan fiziksel dünyaya gelmek yani var olmak

anlamına gelir. Burada olumlu bir şekilde kurulan bir denge yani bireyin fiziksel dünyaya uyum sağlaması söz konusudur. Sanal gerçeklik içerisinde doğmak ise gerçekte ölmektir yani bir yok olmadır. Bu nedenle sanal dünyaya gelmek doğmak ve var olmak ile ilişkilendirilemez. Burada da olumsuz bir şekilde kurulan bir denge yani aslında hem uyum hem de uyumsuzluk söz konusudur. Madde temelli fiziksel dünyaya gelen birey var olurken, maddi temelli olmayan sanal dünyaya gelen birey ise yok olur ama aslında bir o kadar da fazla var olur. Birey doğduğu andan itibaren fiziksel dünyaya uyum sağlar ama fiziksel dünya bireye uyum sağlamak zorunda değildir. Sanal dünya içerisinde ise hem birey hem de sanal dünya birbirine karşılıklı olarak uyum sağlamak zorundadır. Her ne kadar temelinde olumsuzluğa bağlı bir uyumsuzluk bulunsa bile durum bu şekilde işler. Bu nedenle birey ve sanal dünya birbiri içerisinde yok olurken var olan bir durum içerisinde bulunur. Yaegher ise sanal gerçekliğin içerisinde deneyimlediği olayın bu bölümünde uyum ve uyumsuzluk arasındaki dengenin bozulması sonucunda sanal dünyaya uyum sağlamaya başladığını gösterir.

“Er versuchte erst gar nicht, begreifen zu wollen, was wirklich geschehen war, aber er spürte immerhin, dass er irgend etwas verändert hatte. Plötzlich geschah es nicht mehr mit, sondern durch ihn, und auch wenn ihm dieser Umstand vielleicht gerade das Leben gerettet hatte, barg er Gefahren, die möglicherweise genauso groß, wenn nicht größer waren als die, mit denen er bisher zu tun gehabt hatte. Wie zum Beispiel damit: dass er nie wieder hier herauskam, weil er selbst mitgeholfen hatte, dieser Alptraumwelt ein bisschen zuviel Realität zu verleihen?“ (Hohlbein, 2014b: 298-299).

Romanın ilerleyen bölümlerinde de sanal dünyaya uyum sağlamaya devam eden Yaegher kendisini ilk başta yanılgıya uğratan şeyi artık önceki gibi algılamamaya başlar. Yaegher'e göre her ayrıntı doğrudur, ortadadır ve her şeyden önce de olması gerektiği gibidir. Buna rağmen bu durum Yaegher'e gerçek olarak etki etmez çünkü Yaegher'in kendisi de en küçük ayrıntısına kadar gerçeğe sadık olan hipergerçek bilgisayar grafiklerinden biri olmuştur yani aslında kendisi de gerçek olmuştur. Bu durumda izleyici de imgeyi gerçeklik olarak tanımaya karşı koyamaz.

„Etwas an ihm hatte Yaegher die ganze Zeit über irritiert, aber was es war, das bemerkte er erst jetzt, nachdem es eben nicht mehr so war wie vorher. Er war nicht überzeugend gewesen. Jedes Detail stimmte, jede Kleinigkeit war da und massiv und genau so, wie sie sein sollte, und trotzdem hatte er irgendwie nicht echt gewirkt – er war wie eine jener hyperrealistischen Computergrafiken gewesen, wirklichkeitsgetreu bis ins allerletzte Detail, und trotzdem nicht vollkommen überzeugend, vielleicht sogar deshalb, weil sie zu echt war, so dass sich im Betrachter irgend etwas instinktiv dagegen sträubte, das Bild als Realität anzuerkennen“ (Hohlbein, 2014b: 380).

3.5.4.15 Akışkanlık, Biçimsizlik ve Kuralsızlık Temelinde Deneyimlenen, Kaydedilen ve Aktarılan Gerçeklik Etkisi

Dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon ve sanallaşan durumlar (gerçeklik, mekân, zaman, beden, kimlik) akışkan bir şekilde görselleştirilir ve deneyimlenir. Bu bağlamda akışkan sanal gerçeklikten, sanal mekândan, sanal zamandan, sanal bedenden ve sanal kimlikten söz edilebilir. Bütün bunlar fiziksel dünyadaki maddi temellerinden yani somut belirleyicilerinden uzaklaştıkları için akışkan hale gelir. Sanal dünyadaki akışkan halin temeli fiziksel dünyadaki maddeden kaynaklanan doğrudan yansıyan ışığın aksine herhangi bir madden yansımayan dolaylı ışıktan kaynaklanır. Bu durumda sanal dünya çok hızlı bir şekilde ortaya çıkartılan imgeleri çok hızlı bir şekilde aralıksız olarak göstermeyi hedefler. Burada hızlı ve aralıksız olanın temelinde akışkanlık bulunur. Aynı zamanda sanal dünya başta ikili karşıtlıklar olmak üzere diğer şeylerin de birbiri içerisinde eridiği akışkan bir ortam olarak ortaya çıkar. Sanal dünya içerisinde bir şeylerin akışkan bir şekilde gösterilmesi üç boyutlu sanal gerçeklik gözlükleri, veri takımları, veri eldivenleri, kafaya yerleştirilen ekranlar ve sanal ortamlar aracılığıyla gerçekleşir.

Akışkanlık aynı zamanda sanal dünyanın hem biçimsiz kalmasına yani belirli bir biçimden yolsun olmasına hem de kolayca biçimlendirilmesine imkân sağlar. Fiziksel dünyadaki maddeyi temel alan referanstan yoksun olduğu için sanal dünyanın belirli bir biçimi yoktur ama bu durum sanal dünyayı sınırlandırmanın aksine onu oldukça özgürleştirir çünkü sanal dünya her biçime ya da şekle kolaylıkla bürünebilen bir ortam olarak ortaya çıkar. Fiziksel dünyada maddeyi temel alan bir şekillendirme ya da biçimlendirme sanal dünya içerisinde etkili değildir.

Yaegher de sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olay sırasında sanal dünyanın akışkan ve biçimsiz tarafının farkına varır. Bu bağlamda siyah ve kötü kokan bir çamurun içerisinde bulunan Yaegher'in gözlerinin önünde parlayan ve etrafa çarpan nesnelere biçimini ve büyüklüğünü sürekli olarak değiştirir. Bu nesne bazen biçimsiz, bazen insan bedeni gibi bazen de imkânsız bir nesne gibi yanlış ölçülerin, kafaların, yüzlerin, ağızların ve kör gözlerin çokluğunda ortaya çıkar. Yaegher bilincinin derinliklerinde gördüğü şeyi varlık olarak görmez. Bu tam tersine ona göre beden oluşturmaya çalışan korku dolu evrenin bir maddesidir ama Yaegher hızlı bir şekilde biçim değiştiren ve anında bir insana dönüşen nesneye bakarken korkar, iğrenir ve paniğe kapılır. Akışkan ve biçimsiz sanal dünya içerisinde bir şeylerin büyüklüğü sabit ölçülerle belirlenemez çünkü bunlar sürekli

olarak değişmektedir. Bu durumda gösterilen şey bir anda başka bir şey gibi görünür. Bu nedenle anlık olarak gerçekleşen varlık ve yokluk arasındaki değişim sanal dünya içerisinde oldukça dengesizdir. Sanal dünya içerisinde bir şeylerin hızlı bir şekilde değişmesi de kendisine has çokluğu işaret eder. Yaegher'in korkmasına, iğrenmesine ve paniğe kapılmasına neden olan şey ise sürekli olarak devam eden değişime bağlı dengesizlik, akışkanlık, biçimsizlik ve çokluktur.

“[...] ein glitzerndes pulsierendes Ding, das sich ununterbrochen in seiner Form und Größe verwandelt, das manchmal fast formlos [...] war, manchmal fast wie ein menschlicher Körper aussah und dann wieder wie bizarres, unmögliches Ding mit zu vielen und falschen Gliedmaßen, zu vielen und falschen Köpfen, Gesichtern und Mündern und blind starrenden Augen. Auf einer tieferen Ebene seines Bewusstseins begriff Yaegher, was er da sah: Das war kein Wesen, kein Etwas, das vor ihm heranwuchs, sondern die schwarze Ebene selbst, die Substanz dieses Universums des Grauens, die einen Leib zu bilden versuchte. Aber zum allergrößten Teil empfand er nur Ekel und Entsetzen und Panik, während er das entsetzliche Ding anstarrte, das immer schneller und schneller seine Form änderte- und dann ganz plötzlich zu einem Menschen wurde“ (Hohlbein, 2014b: 293-294).

Bu şekilde oluşturulan dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon ve sanallaşan durumlar her ne kadar kendisine ait kuralları varmış gibi görünse de aslında kendisine has belirli ve genel geçer kuralları yoktur. Sanal dünya olarak ele alınan sanal alan somut fiziksel dünya ile karşılaştırıldığında olasılığa göre var olan bir yerdir. Sanal alan insana ait duyularla doğrudan değil de dolaylı olarak algılanır. Bu nedenle sanal alanın duyularla algılanmasına bilgisayar, ağlar ve ek donanımlar aracılık eder. Yapay olarak da adlandırılan sanal dünya fiziksel gerçeklik içerisinde değil de yapay gerçeklik içerisinde bulunur. Ama fiziksel gerçeklik ve sanal gerçeklik arasındaki ayrım fiziksel gerçekliğin yapılandırılmış sanal gerçeklikten daha doğal ve daha gerçek olduğunu göstermez. Fiziksel gerçekliğin imgesi bireyin algısını yapılandırır. Fiziksel gerçeklik ve sanal gerçeklik içerisindeki hayat kuram ve uygulama açısından birbirinden ayrılmaz bir şekilde birbirinin içerisine karışır. Fiziksel gerçekliğin algısı kendi kurallarına sıkı bir şekilde bağlıdır. Bu nedenle fiziksel gerçeklik içerisinde bireyin kurallar üzerinde hiçbir etkisi yoktur. Örneğin yerçekiminin etkisi fiziksel gerçeklik içerisinde değişmez. Bu durum birey tarafından gerçekleştirilen sanal gerçeklik içerisinde ise başka bir şekilde olur. Sanal gerçeklik kendisine has kuralları takip eder ve bu kurallar maddi temelden bağımsız olarak yapılandırılır. Örneğin sanal dünyadaki iletişim fiziksel gerçeklik içerisindeki iletişimden farklıdır. Sanal gerçekliğin içerisinde kendisine has kuralları takip eden fenomenler oluşur. Bu fenomenler iletişim ağının yapısı, iletişimin mekândan bağımsız olması, eş zamanlı olarak iletişimde bulunabilme ve bedenin soyutluğu olarak

sıralanabilir. Bedenin soyutluğu iletişim içerisinde rol değişiminin daha hızlı gerçekleşmesine neden olur ve bu nedenle de sanal kolaylıkla takas edilebilir.

Yaegher de sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olay sırasında sanal dünyanın kendine has kuralları olduğunu fark eden bir karakterdir. Bu bağlamda yanan bir şehrin içerisinden geçmek zorunda olan Yaegher deneyimlediği sanal gerçekliğin tehlikeli bir rüya olduğunun farkındadır ve olası olmayan dünyanın yani sanal dünyanın kurallara göre hareket ettiğini ifade eder. Yaegher bu dünyanın içerisine bakacak durumda değildir çünkü bu dünya ortaya çıkmadan önce her şey yoğunlaşır, büyür ve siyahlaşır ama birbirinin benzeri hiçbir şey oluşmaz. Burada oluşan şeyin aslında yeni bir orijinal olduğuna işaret edilmektedir. “[...] hatte er auch gewusst, dass er träumte, und es war gefährlich gewesen, aber es mochte sein, dass die Welt des Unmöglichen Gesetzmäßigkeiten gehorchte, [...]. Aber nichts dergleichen geschah“ (Hohlbein, 2014b: 293).

Etrafındaki dairelerin giderek daha küçük ve daha hızlı olduğunu gören Yaegher ince ve ışıl ışıl yanan bir bedeni tanıdığını düşünür. Çatlayan ve daha sonra da ortadan kaybolan bu beden Yaegher’in sadece bedensel olarak değil zihinsel olarak da gerilmesine ve kendisini çıldırmış gibi hissetmesine neden olur. Soyut bedenlerin hüküm sürdüğü sanal dünya içerisinde bulunan Yaegher bunları deneyimlemiş olmasının sonucu olarak sanal gerçekliğin çıldırtan tarafına dikkati çeker çünkü burada bir şeyler somut olarak elde edilemez. Bu durumda birey hızlı bir şekilde gerçekleşen var ve yok arasında gider gelir. Herhangi bir kurala göre işleyen video dünyasının yani sanal dünyanın anlaşılmasız mantığını anlamaya çalışan Yaegher daha sonra bunu yakından inceleme fırsatı bulacağı konusunda ümitlidir. Sanal dünyanın yukarıda da belirtildiği gibi kendisine has kuralları olduğu doğrudur ama sanal alanın fiziksel dünya gibi kesin ve genel geçer kurallara göre işlediğinden bahsedilemez. Yaegher bu durumu romanda özellikle de “herhangi kurallar” ve “anlaşılmasız mantık” ifadeleriyle açıklar.

“[...] Yaegher spannte sich – nicht nur körperlich. Seine Gedanken rasten. Selbst diese Welt gehorchte irgendwelchen Gesetzen. Falls er sie begriff, falls es ihm irgendwie gelang, die vollkommen aberwitzige Logik dieser Videowelt zu durchschauen, dann hatte er vielleicht eine Chance, und- [...]“ (Hohlbein, 2014b: 293).

Dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon ve sanallaşan durumlar içerisinde belirleyici bir rol oynayan akışkanlık, arşivlemeye dayanan geleneksel kaydetme yöntemlerinin de sıvılaştırılmasına, çoklu ve parçalı bir şekilde soyut olarak biçimlendirilmesine neden olur. Bu durumda geleneksel kaydetme yöntemleri sanal

kaydetme (Alm. virtuelle Registratur) yöntemleri ile yer değiştirir. Geleneksel kaydetme sırasında kâğıt gibi maddi temelden kaynaklanan nesnelere kullanılırken, sanal kaydetme dijital belgelerle gerçekleşir. Kaydetmenin sanallaşması elektronik olarak sunulan dosyalardan ve belgelerden oluşur. Bu durumda bodrum katındaki arşive inip tarama yapmak söz konusu değildir. Aynı zamanda geleneksel kitle medyaları aracılığıyla gerçekleşen aktarımın da dijital ve sanal olgularla çözüme uğraması yani aktarımın sanallaşması söz konusudur. Bu bağlamda canlı aktarım olarak ele alınan sanal gerçeklik gerçek ortamların 360 derecede üç boyutlu olarak gerçek zamanda yayınlanmasına imkân verir. Yaegher'in bulunduğu bodrum katında ise gerçekliği deneyimleyen gizemli bir değişim kapının arkasındaki alanı sınırlandırır. Bu kapı aktarılan dünyaya değil de tamamen başka bir dünyaya yani sanal dünyaya götürür ve burada dosyalarla, sayılarla ve kâğıtlarla herhangi bir ilişki kurulmaz.

“[...] Die unheimliche Veränderung, die die Wirklichkeit erlebt hatte, beschränkte sich auf den Bereich hinter der Tür, die jetzt nicht mehr im übertragenen, sondern im wortwörtlichen Sinne in eine andere Welt führte- nicht mehr in die der Akten und Zahlen und papiergewordenen Schicksale, sondern die des (Videofilms) Wahnsinns“ (Hohlbein, 2014b: 179-180).

3.5.4.16 Dolaylı Işık Temelinde Ortaya Çıkan Gölgelelerin Gerçeklik Etkisi

Işık denildiğinde akla gelen ilk şey neredeyse dünyanın tamamını aydınlatan güneş ışığı gelir. Bu durumda güneş günün tek aydınlatıcısı olarak görülür. Dünyanın tamamının gecesinin aydınlatıcısı ise ilk olarak ay ve yıldızlardır. İnsanoğlu ateşi bulduğunda yani yanabilenin kimyasını keşfettiğinde ise en başta mağaralar olmak üzere bütün ortamların karanlığının aydınlatıcısı yanan ateşin ışığı olur. Yıllar sonra Edison'un elektrikli lambayı icat etmesi de karanlığı aydınlatan başka bir ışıktır. Açıklanan bütün bu durumlarda aydınlatma maddeden maddeye doğrudan yansıyan bir ışıkla gerçekleşir. Bu bağlamda güneşin, yıldızların, ayın, ateşin ve elektrikli lambanın aydınlattığı coğrafik yani dünyevi bir mekân vardır. Maddeye dayanan yılların zamanının ışığı ön plandadır. Doğrudan yansıyan bu ışıkla nesnelere, özneler ve güzergâhlar aydınlatılır ama hiçbir zaman mekân ve zaman eş zamanlı olarak aydınlatılmaz. Burada ışığın konumunu belirleyen şey zaman ve mekân olur. Aydınlatma zamanı tarihsel sıranın geleneksel zamanına göre yavaş yavaş ve çizgisel olarak ilerler. Doğrudan yansıyan ışığın zamanında mevsimler meydana gelir, gece ve gündüz dönüşümleri ise düzenli olarak gerçekleşir (Virilio, 1992: 103-109).

Dolaylı yansıyan ışık ise doğrudan yansıyan ışıktan farklıdır. Işığın dolaylı saydamlığının öne çıkmasıyla ışık hızının ışığından bahsedilir. Yeni bir dünya görüşü sunan dolaylı ışık

ile dünyaya tamamen yeni bir giriş sağlanır. Video kameralarla ve dünyayı saran veri ağlarıyla gerçek zamanda dünyanın sonunda gerçekleşen şeyi izleme ve bilme imkânı elde edilir. Dolaylı ışık video sinyallerinin ışığıdır. Bu ışık ile uydular üzerinden uzaklarda neyin gerçekleştiği izlenebilir. Böylece süreklilik ve an mümkün olur (Virilio, 1993: 12). Bilgisayar ise imgeyi ışık hızında inşa eder. İmge burada dürbündeki gibi ışıkla aydınlatılmaz aksine imge elektro manyetik dalgaların hızıyla inşa edilir. Işık hızı ışığın ışınını çözüme uğratar. Dolaylı ışık elektronların ve elektro manyetik ışık zerrecelerinin hızıyla bireylerin aydınlatılması anlamına gelir. Bu durumda dünyanın diğer ucunda gerçekleşen bir olay gözetleme uydularıyla çok kısa bir zaman içerisinde izlenebilir ve burada dolaylı ışıktan bahsedilir (Virilio, 1993: 26). Bugün yavaş yavaş geçen zamana ışıklandırılmış zaman eşlik eder. Burada elektro manyetiğin ve yerçekiminin alanlarından kaynaklanan kısa zamanlar söz konusudur. Dolaylı ışık geometrik mekân içerisinde bulunur. Geometrik mekân, bakış açısına dayanan derinlik etkisi sayesinde yan yana bulunan dünyaların imgesini sürekli olarak üretir. Burası gökyüzünün ötesinde bulunan bir mekândır. Burada dünyevi mekân ve dünyevi olmayan yokluk arasında gerçekleşen dönüşüm söz konusudur. Aslında dolaylı ışığın mekânı yoktur. Burada eksik maddenin karanlık egemenliğinden söz edilebilir. Bu tür bir egemenlik evrensel zamanla yani dışarıdaki dünyevi zamanla çalışır. Mekân ve zamansal varlık zamana kök saldığı için gezegenin mekânı içerisindeki aktivitelerin mekân ve zamansal varlığıyla hiçbir şekilde ilişki kurmaz. Dolaylı ışığın zamanı süre ve jeofiziğe dayanan genişlemeyle değerlendirilmez. Ne zaman (süre) ne de mekân (genişleme) ışık yani ışık hızının evren bilimsel değişkeni olmadan düşünülemez. Işık hızının mutlak sınırları mekânı ve zamanı eş zamanlı olarak aydınlatır. Dolaylı ışık içerisindeki en hızlının değişmezliği sürenin algısını ve dünyanın uzunluğunu gerektirir. Dolaylı ışıkla birden bire gerçekleşen kaydetme zamanı ışık zamanı olarak adlandırılır (Virilio, 1999: 12-13, 24-25, 44). Işığın zamanı ya da ışık hızının zamanı bireyin çevresini aydınlatır. Bireyin gözlerinde resim, heykel ya da tiyatroya benzeyen basit bir anlatım aracı görünmez aksine gerçek bilgi aracı gibi görünür. Buna bağlı olarak bilişim canlanır. Elektronik bilgisayardan bilgisayar grafiğine kadar geçen süre elde edilir. Ayrıca video sinyallerinin de dijitalleşmesi söz konusudur ve bunlar görmenin yüksek derecede çözülmesini destekler. Bunlarda bit/saniye tek bütünlüktür ve bu da haber ile sağlanan bilgi yığını olarak adlandırılır. Burada imge bilginin en gelişmiş biçimi olarak kalır. Geçmiş yılların, ayların ya da saatlerin sayısı zamanın gerçek ölçüsü olarak ele alınmaz aksine gündüzün ve gecenin

dönüşümü, günlük düzen ve bu düzenin eksikliğidir. Gölge ve ışık zamanın bilgisinin başında durur ve bu sürenin ölçüsü matematiksel olarak açıklanmaz ve değerlendirilmez (Virilio,1992: 107).

Sanal gerçeklik içerisinde üretilen şey bir gölgedir. Fotoğrafın gerçekliğin gölgesini belirli bir şekilde kopyaladığı kopya dijitalleştiğinde ise tamamen bir hesaplama işlemine yani sıfır ve birden kaynaklanan gerçekliğe dönüşür. Gölgenin sanal gölgeye dönüşmesiyle ileri teknolojinin gerçekliği de hızlanır. Bu durumda sanal gerçeklik, gerçekliğin gölgesinden başka bir şey değildir. Sanal gerçeklik içerisinde gölgelerin gerçekleştirilmesi söz konusudur. Dijital kopya bir gölge olur. Algı sanal gözlükle sınırlandırıldığında nesnenin simülasyonu yani gölgesi asıl gerçeklik olarak görülür. Gölgeler, üç boyutlu sanal anlatım yardımıyla bilgisayarda yapılan önceden hesaplamaların gerçeklik derecesinin görünürlüğünü artırır. Gölgeler artırılmış gerçeklik içerisinde nesnelerin anlaşılmasında ve manipüle edilmesinde kullanıcıyı destekler çünkü gölgeler nesnelerin pozisyonunun ve büyüklüğünün değerlendirilmesini daha da kolaylaştırır. Gölge haritalandırma algoritması sanal ortamlardaki gölgeyi üretir. Aynı zamanda artırılmış ya da karıştırılmış gerçeklik ortamlarında da kullanılır. Görüş, algoritma standardını genişletir. Gölge algoritması karıştırılmış gerçeklik ortamı içerisindeki gölgeyi üretir. Bunlar algoritmaya gerçek nesnelerin pozisyonunu ve geometrisini verir. Gölgelerin üretilmesindeki görüş ilk önce algoritmanın kamera imgesi çizmesiyle ilerler. Daha sonra gölge haritası sanal nesnelerle üretilir. Sanal nesnelerin üç boyutlu sanal anlatım yardımıyla bilgisayarda yapılan önceden hesaplamalarda, gölge haritalandırmayla sanal nesnelerin gölgesi tarafından kendi kendisi ve diğer bütün nesneler üretilir. Daha sonra bütün hayalet nesneler üç boyutlu sanal anlatım yardımıyla bilgisayarda yapılan önceden hesaplamalarla üretilir. Parça uyumsuzluğu testini uygular. Bir parça gölge içerisinde bulunur ve böylece gölgenin rengi elde edilir. Ayrıca saydamlık da bir bütün olur. Bütün gölgeler sanal gerçeklik tarafında gerçek nesnelere üretilir. Bunlar karıştırılmış gerçeklik ortamlarında kullanılabilir. Ayrıca değiştirilmiş gölge hacim algoritmasıyla yapılan bir karşılaştırma karıştırılmış gerçeklik ortamları için de kullanılabilir. Burada gerçekçi etkide bulunan gölge çok kısa bir zamanda üretilir. Görüş gerçekçilik derecesini parçalanmış gerçeklik kullanımı içerisinde artırır ve kullanıcıya sanal gerçekliğin büyüklüğünü ve mesafesini değerlendirmede yardımcı olur.

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olay sırasında süreklilik temelinde her zaman farklı olarak ortaya çıkan bir şeyleri deneyimlemeye başlar. Yaegher burada bir

şeylerden korkar ama bu korkunun somut sabit bir temelden ya da merkezden kaynaklandığını söyleyemez çünkü temeli olmayan bir şeylerden korkar. Yaegher'in bulunduğu odadaki her yer sanal gerçekliği deneyimlemesine yardımcı olan dolaylı ışığın yarattığı gölgelerle doludur. Yaegher'in çatı katının penceresinden içeriye düşen aydınlık bir güneş ışığının birden bire başka bir şey olmuş gibi görüldüğünden bahsetmesi ise güneş ışığı gibi doğrudan yansıyan bir ışığın dolaylı ışığa dönüştüğüne işaret eder. Daha sonra Yaegher görünmez bir karanlığın içerisinde kalır, nefes almakta zorlanır ve düşünceleri boğucu bir tozla kaplanmış gibidir. Yaegher dolaylı ışığın oluşturduğu gölgelerin gerçekliği içerisinde görünmezliği ve belirsizliği de bu şekilde deneyimlemiştir.

“[...] Irgendwie hatte er erwartet, dass es aufhören würde, sobald das Videoband aufhörte, sich abzuspulen, aber da geschah nicht. Oder jedenfalls nicht gleich. Die völlig grundlose Angst blieb, und sie wurde für einen Moment sogar noch schlimmer, nachdem das Bild abgeschaltet war. Plötzlich war ihm, als wären die Ecken seines Zimmers voller Schatten, die vorher nicht dagewesen waren. In dem hellen Sonnenlicht, das durch das Dachfenster hereinfiel, schien plötzlich noch etwas anderes zu sein, etwas wie eine unsichtbare Düsternis, die ihm das Atmen schwer machte und sich wie erstickender feiner Staub auf seine Gedanken legte” (Hohlbein, 2014b: 139).

Sanal gerçekliği bu şekilde deneyimleyen Yaegher göz kapaklarını kaldırdığında karanlığın ortadan kaybolmasına rağmen aslında ışığın ışıktan başka bir şey olmadığını görür çünkü dolaylı ışık burada doğrudan yansıyan ışık gibi fiziksel dünya içerisindeki somut nesneyi, özneyi ve güzergâhları aydınlatmaz aksine dolaylı ışık sadece kendisini aydınlattığı için bir hiçlik ya da boşluk olarak ortaya çıkar. Bu durumda ışık aydınlattığı şeylerin aynı zamanda da üreticisi olur yani yeniden kendisi olur.

“[...] Er wirkte auch diesmal. Als er die Lider wieder hob, war die Düsternis verschwunden, und das Licht war nichts anderes als eben Licht. Er atmete ein paarmal gezwungen tief ein und aus betrachtete mit einer Mischung aus Furcht, die nur ganz allmählich abklang, und in gleichem Maße ansteigender Verwirrung den Bildschirm, über den jetzt nur noch elektronisches Schneegestöber flimmerte“ (Hohlbein, 2014b: 139).

3.5.4.17 Güven ve Güvensizlik Temelinde Deneyimlenen Gerçeklik Etkisi

Dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon ve sanallaşan durumlar içerisinde güven ve güvensizlik yaratan durumlar belirleyici bir rol oynar. Bu olgular her ne kadar fiziksel dünyanın maddeye dayanan referansından değil de maddeye dayanmayan soyut referanstan oluşan simülasyonlarla oluşturulsa bile sanal dünya içerisinde deneyimlenen şeyin deneyimlenmesi gerekir ama sanal dünyanın olduğu kaynak incelendiğinde ise aslında güvensizlik duyulabileceği düşünülür. Çünkü

insanođlu fiziksel dđnyaya geldiđi andan itibaren her zaman sađlam bir dayanak noktası bulma abası ierisindedir. Sanal dđnyada ise bunların hibirine rastlanmaz. Ama buna rađmen sanal dđnyanın mđkemmeli derecede gđvenilir ve gđvenilmez olup olmadıđından net bir Őekilde bahsedilemez. Gđveni sanal dđnyanın nemli bir gesi olarak gren Maset'e (2001: 145-146, 154) gre sanal gereklik fiziksel gerekliđin zerinde bir stünlük elde ettiđi iin dijital olarak retilen sanal gerekliđe karŐı bir gđvenden sz edilebilir. Sanal gerekliđin giderek artan geniŐlemesi ve mđkemmelliđinin koŐulları arasında gđven merkezi bir iŐleve sahiptir. Gđven burada gereklik boyutundan bađımsız olarak ele alınır. SanallaŐan dđnyada gđven ne kadar nemli olursa, toplumsal takas da o kadar fazla maddesiz olur. Gđven farklı gereklik boyutlarına sahip olan ve ileri teknoloji ile donatılan toplumlarda gerekli grlr. Gđven ayrıŐtırılan toplumda belirli bir iŐleve sahip olan koddur. Btn bunlara bađlı olarak gđven medyal sosyalleŐmenin temelinde bulunur. Gđven sanal yaŐam alanlarının ve yeni teknolojilerin geliŐmesiyle hem ekonomik hem de iletiŐimsel olarak gereklidir. Gđvenin biimi, algılanabilen dđnyanın karmaŐıklıđının grsel simlasyon aracılıđıyla azaltılmasıyla karakterize edilir. Sanal yaŐam alanlarının ortaya ıkması karmaŐıklıđın azaltılması anlamına gelir ve burada hem zaman hem de bilgi kazanımı sađlanır. Bu durumda gđvenin sanal organizasyon iin zel bir anlamı vardır.

Sanal gereklik ierisinde gđvenli bir Őeylerin olduđuna dikkati eken Yaegher de deneyimlediđi olay kesitinin bir yerinde kapının yukarısındaki siluetten gelen sesleri dinler ve aslında bulunduđu mesafe o kadar uzaktadır ki bu sesleri gerekten duymaktan ziyade tahmin eder. Sese dikkatli bir Őekilde kulak veren Yaegher burada gđvenli bir Őeylerin olduđunu hisseder ve ılgınca baŐlayan bu deđiŐim yani sanal gerekliđin deneyimlenmesi ona yavaŐ yavaŐ ilgin gelmeye baŐlar.

“Pltzlich glaubte er eine Stimme zu hren. Wie die Gestalt dort oben in der Tr (der sie wahrscheinlich gehrte), war sie so weit entfernt, dass er sie viel mehr erahnte, als wirklich hrte, geschweige denn verstand. Er lauschte, sprte das Gerusch zum zweitenmal und sprte auch etwas Vertrautes darin. Allmhlich begann diese verrckte Vision interessant zu werden“ (Hohlbein, 2014b: 182).

Yaegher deneyimlediđi sanal gereklikten korkmaz nk bitmek tkenmek bilmeyen gđvenlikle burada hiliđi deneyimleyeceđini, hiliđin gerek olmadığını ve ona zarar veren bir Őey olmadığını bilir. Gerekten daha gerek olan ama bir bu kadar da gerek dıŐı olmayı baŐaran sanal gereklik bireyin gerek olaylardan daha gerek ve gerek dıŐı olayları soyut olarak deneyimlemesine imkn sađladıđı iin ve her Őeyden nemlisi de bireyi fiziksel dđnyanın eylemsel olarak somut tehlike ve zararlarından uzak tuttuđu iin

sanal gerçeklik ortamında güvende olmak söz konusudur. Sanal gerçeklik ortamı herhangi bir fiziksel maddeden bağımsız bir ortam olarak oluşturulduğu için burada deneyimlenen olayın özü hiçlikten başka bir şey değildir. Ama bütün bunlara rağmen sanal dünyada deneyimlenen olayların uzantısı fiziksel dünyada ortaya çıkmaya başladığında hem bedensel hem de ruhsal olarak güvende olmak bu noktada problem olmaya başlar. Bu durumda sanal gerçeklik içerisinde güvende olarak güvenli olanı deneyimlemek ve aynı şeyi fiziksel gerçeklik içerisinde deneyimlemek birbirinden farklı olduğu için birey güven ve güvensizlik arasında bocalamaya başlar. “[...] Er hatte noch immer keine Angst, denn er wusste noch immer mit unerschütterlicher Sicherheit, dass er nichts von dem hier erlebte, dass nichts von dem hier wirklich war, und was nicht existierte, das konnte ihm auch nicht schaden“ (Hohlbein, 2014b: 183).

SONUÇ

Bilgisayar ve internet gibi yeni medyalar bağlamında ele alınan sanallığın ve simülasyonun işlendiği çalışmanın birinci bölümünde makine, medya makinesi ve medya olarak ele alınan bilgisayarın fiziksel dünyanın doğasına ait her şeyi dijital ve sanal olgular temelinde simüle ettiği sonuç olarak ortaya çıkmıştır. Söz konusu olgular temelinde simüle edilen durumların ortaya çıkmasının matematiksel bir altyapı ile oluşturulan yani programlanabilen ve yazılabilen sembolik makine olarak görülen bilgisayar ile doğrudan bağlantılı olduğu da sonuç olarak ortaya çıkmıştır. Bilgisayar ve internet gibi yeni medyaların dijital ve sanal olgular temelinde simüle ettiği başka bir durum da fiziksel dünyanın doğasında yaşamını sürdüren insanla olan fiziksel ve zihinsel benzerlikleri olmuştur. Dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon bağlamında ele alınan fiziksel gerçeklik, fiziksel mekân ve zaman, fiziksel beden ve buna bağlı olarak kimlik de bilgisayar ve internet gibi yeni medya teknikleri ile sabit belirleyici sınırlarının dışına çıkarak soyut dönüşümlere maruz kalmıştır. Yani bütün bunların hepsi dijital ve sanal olgular temelinde simüle edilmiştir. Aynı zamanda bunların hepsinin koklama ve tatma dışında insana ait duyu organları ile algılanabiliyor olması da bu duyu organlarının dijital ve sanal olgular temelinde simüle edilebildiğini ortaya koymuştur. Dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon ve sanallaşan durumlar çalışmanın birinci bölümünde elde edilen sonuçlarla birlikte edebiyat bilim ve edebiyat içerisinde de soyut yeni dönüşümler ortaya çıkarmıştır. Bu durumda edebiyat bilim fiziksel dünyada bulunan somut araştırma nesnelere vazgeçmek durumunda kalmıştır. Bu bağlamda bilgisayar ve internet gibi yeni medyaların yazı ve yazınsallık ile sıkı bir ilişki içerisinde olduğu ortaya çıkmıştır. Bu ilişkinin sonucu olarak ortaya çıkan şey ise bilgisayar sanatı ve ağ sanatıdır. Bilgisayarın kendisi bir tarafta metin makinesi ve medyası olurken diğer tarafta da edebi makine ve medya olmuştur. İnternet ise kendisini edebi ağ olarak ortaya koymuştur. Bu durumda yazı ve yazınsallık temelinde ele alınan bilgisayar ve internet hem yazılabilen hem de yazan birer yeni medya olmuştur. Bu durumun sonucu ise geleneksel basılı metnin yeni metinle yani dijital ve sanal yazı, metin ve eserle, geleneksel yazarın ve geleneksel okurun da yeni yazarın ve yeni okurun yeni rolleriyle yer değiştirmesidir. Çalışmanın ikinci bölümünde yeni metnin beş aşamadan oluştuğu sonuç olarak ortaya çıkmıştır. Birinci aşama dijital yazı, metin ve eserden yani yazılımlardan oluşmaktadır. İkinci aşama dijital yazı, metin ve eserden yani geleneksel basılı metnin ve eserin soyut dönüşümünden oluşmaktadır. Üçüncü aşamada da dijital

yazı, metin ve eser yani dijital olarak bilgisayar ve internet ortamına olduğu gibi aktarılan geleneksel basılı metin söz konusudur. Dördüncü aşamada ise sanal yazı, metin ve eser hiperkültür, hipermedya, hipermetin ve edebi biçimi olan hiperkurgu bağlamında dijital yazı, metin ve eser parçalarının birbirine bağlanması sonucu ortaya çıkmıştır. Beşinci aşamada da sanal yazı, metin ve eser sanallaşan durumların deneyimlendiği sırada ortaya çıkmıştır. Burada gerçeklik, mekân, zaman, beden ve kimlik oluşturmak gibi sanallaşan durumların hepsinin sanal yazı, metin ve eser bağlamında deneyimlenmiş olduğu sonuç olarak ortaya çıkmıştır. Bu tespitlerin sonucu olarak da yeni edebiyat dijital edebiyat, sanal edebiyat, elektronik edebiyat, internet edebiyatı, etkileşimsel edebiyat, hiperkurgu edebiyatı ve kurgulararası edebiyat olarak farklı şekillerde adlandırılmıştır. Yeni edebiyatın bu tarafı ağ edebiyatı olarak adlandırılırken, diğer tarafı da ağdaki edebiyat olarak adlandırılır. İkinci tarafın görevini üstlenen aşama ise yukarıda bahsedilen dijital yazı, metin ve eserin üçüncü aşamasıdır. Bu aşama aynı zamanda ağ edebiyatı ve ağdaki edebiyat arasındaki dikişsiz geçişi de kolaylaştırır. Bu şekilde adlandırılan yeni edebiyatın özelliklerinden biri de geleneksel basılı metnin dijital ve sanal olgular temelindeki soyut yeni dönüşümü yani yeni yazı, metin ve eser olmuştur. Buna bağlı olarak geleneksel basılı metnin geleneksel yazarı ve geleneksel okuru da yeni roller üstlenmiştir. Yeni edebiyatın bir diğer özelliği ise bilgisayarın çoklu makine ve çoklu medya işlevi üstlenmesinden kaynaklanır ve bilgisayarın ağa bağlanması da bu işlevlerin bir üst aşamaya çıkmasına yani ağda bulunmasına olanak sağlamıştır. Yeni edebiyatın başka bir özelliği ise etkileşim olmuştur. Yeni edebiyatın oluşturulmasında özellik olarak işbirliği, açıklık ve düzenleme de büyük bir rol oynamaktadır. Dijital ve sanal olgular temelinde bu şekilde oluşan yeni edebiyatın kuramsal temelini de postyapısalcı edebiyat kuramlarından hareketle inşa edildiği çalışmanın sonucu olarak ortaya çıkmıştır. Bu tür kuramsal yaklaşıma bağlı olarak dijital ve sanal ile işbirliği yapan simülasyonun edebiyat bilim ve edebiyat ile kurduğu ilişkinin de postyapısalcı edebiyat ve medya kuramları temelinde incelenebilir olduğu sonuç olarak ortaya çıkmıştır. Dijital ve sanal olgular temelinde simüle edilen yazının ve yazınsallığın incelenmesinde ortaya çıkan sonuçlardan birincisi bilimin bilimi üretmesi durumuna bağlı olarak simüle edilen edebiyat bilimden söz edilmiş olmasıdır. Yukarıda sözü edilen dijital ve sanal yazı, metin ve eser aşamaları da simüle edilen edebiyatı ortaya çıkarmıştır. Bunun sonucu olarak da yeni metindeki, yeni yazardaki ve yeni okurdaki yeni dönüşümler simüle edilen edebiyatı göstermiştir. Yeni anlatı bağlamında anlatım zamanının, anlatılan zamanın ve okunan

zamanın da eş zamanlılık temelinde yani geçmiş bir şimdiki zaman içerisinde çözülmüş olması simüle edilen edebiyatı işaret etmiştir. Dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon içerisinde kurgunun kurgusunun kurgusunu deneyimlemiş olmak simüle edilen edebiyatı sonuç olarak ortaya çıkartmıştır.

Farklı bilim alanları ve sanat dalları da dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon ve sanallaşan durumların etkisi altında soyut bir dönüşüm geçirmiştir. Bunların tamamının sahip olduğu somut araştırma nesnesi bu durumların etkisi altında soyut bir hal almasına rağmen bilim insanlarının uğraşı ve sanatçıların üretkenliği yaratıcı bir şekilde artmıştır. Özellikle de resim, müzik, mimari, heykeltçilik, moda tasarımcılığı vb. sanat alanlarının estetik algısı bu dönüşümlerin etkisiyle önemli ölçüde kuvvetlenmiştir. Bir sanat dalı olarak ele alınan geleneksel basılı metnin edebiyatının ise dijital ve sanal olgular temelinde oluşturulan simülasyon ve sanallaşan durumlarla geçirdiği yeni dönüşümlerle yani üretilen yeni yazı ve yazınsallıkla estetik açıdan yıprandığı açık bir şekilde ortaya konmuştur. Bu durumda tartışılması gereken asıl konu dijital ve sanal olgular temelinde oluşturulan simülasyon ve sanallaşan durumlarla ortaya çıkartılan yeni edebiyata estetik bir çerçeve oluşturulup oluşturulamayacağıdır. Bu bağlamda geleneksel medya estetiği yeni medya estetiğine, geleneksel edebi estetik de yeni edebi estetiğe doğru evrilmiştir. Burada yeni medya estetiğinin yeni edebi estetik içerisinde nasıl bir yer edindiğinin ve edineceğinin sorgulanması gerekir. Bu sorgulamaların da teknoloji, sanat ve edebiyat üçgeninde yapılması öngörülebilir.

Geçmişte yazıyı üreten şey bilim ve teknik alanındaki gelişmeler olarak görülürken, bugün dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon ve sanallaşan durumlarla birlikte yazı teknolojiyi üretir olmuştur. Fiziksel dünyada somut olarak algılanabilen ve hatta fiziksel dünyanın ötesinde algılanamayan her ne varsa sanal dünya içerisinde yazının temelinde soyut olarak üretilmektedir. Günümüzde teknolojik gelişmelerin neredeyse tamamının oluşum evresinde yüzünü yazıya dönmüş olduğu da açıkça görülmektedir. Bu durumda neredeyse her şeyi yönetebilecek işleve sahip olan şey yazıdan başka bir şey değildir. Bu nedenle yazınsallığın yazıyla ilişkilendirilen tarafının hâkim bir üstünlüğe sahip olduğu açıkça görülmektedir. Yeni bir dünya oluşturan şey artık fiziksel dünyanın doğasındaki somut maddeler değildir aksine soyut bir yazıdır.

Dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon ve sanallaşan durumlar geleneksel basılı edebiyatın birleşenlerinin yeni ve farklı kavramlarla tanımlanmasına ve kendi sabit sınırlarının dışına çıkarak genelleştirilmesine neden olmuştur. Günümüzde

yeni medya kullanıcılarının her birinin sanal anlatılar üretiyor olması basılı edebi türlerin de yeni ve farklı kavramlarla tanımlanmasına ve kendi çerçevelerinden çıkarak geliştirilmesine neden olmuştur. Artık sanal dünyanın üç boyutlu ortamında etkileşimsel olarak deneyimlenebilen ve buna bağlı olarak da içerisinde bulunulabilen yani içerisine daldırılabilen etkileşimsel edebi türler vardır. Bu yeni türler etkileşimsel epik, etkileşimsel şiir ve etkileşimsel dram edebiyatı olarak adlandırılabilir. Bu bağlamda oluşturulan etkileşimsel edebi eserler ses, görüntü ve metin parçalarının ağlarla ve linklerle bir araya gelmesiyle tasarlanır. Bu durumda geleneksel basılı edebiyatın edebi türlerinin özelliklerinin sanal dünya içerisinde ortaya çıkan etkileşimsel edebi türlerde de bulunup bulunmadığının sorgulanması gerekir. Çünkü geleneksel basılı edebiyatın edebi türlerinin özelliklerini fiziksel dünyada net bir şekilde tanımlamak mümkünken, sanal dünyadaki etkileşimsel edebiyatın edebi türlerinin ise karmaşık bir hal aldığı göze çarpar ve bunlar aynı zamanda sanal dünyanın kendisine has bir özelliğinden yani her şeyin birbiri içerisinde çözülmesinden kaynaklanarak kolaylıkla ayırt edilemeyecek durumdadır. Bu durumda geleneksel basılı edebiyatın edebi türlerinin hepsi dijital ve sanal olgular temelinde simüle edilmiş olur. Örneğin geleneksel basılı metinle oluşturulmuş tiyatro eseri fiziksel dünyada bir sahnede somut olarak sahnelenirken bunun yanında bir de tiyatro sahnesi olarak ele alınan soyut yeni bir dünya yani sanal dünya ortaya çıkar. Bu bağlamda sanal dünya fiziksel dünyadaki tiyatro sahnesinin geliştirilmiş soyut hali olarak ortaya çıkar. Bir zamanlar fiziksel dünya bir oyun sahnesi olarak görülürken, bugün bu fiziksel sahne sanal dünyanın bir oyun sahnesi olarak görülmeye başlanmasıyla simüle edilmiş olur.

Dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon ve sanallaşan durumların edebiyat alanında ortaya çıkardığı soyut dönüşümlerin özellikle de dijital yerli olarak adlandırılan öğrencilerin şu andaki ya da gelecekteki edebiyat öğretimini nasıl etkilediği ya da etkileyeceği de tartışılması gereken konular arasında yer alır. Şu anda sanal dünya edebiyat öğretimi için nitelikli bir laboratuvar görevi üstlenmiş durumdadır. Buna imkân sağlayan şeyler ise yeni metin (dijital ve sanal yazı, metin, eser), edebi kurgunun üç boyutlu ortamda etkileşimsel olarak deneyimlenebilmesi, tasarlanması sonsuza kadar devam eden sanal anlatılar ve bu anlatıların ortaya çıkmasını sağlayan sanallaşan durumlardır. Bu bağlamda yukarıda da bahsedildiği gibi bilgisayar edebi makine ve medya olur, internet ise edebi ağ olur. Böylece edebi yeni dünya yani sanal dünya oluşturulur ve bu edebi yeni dünyanın içerisinde de tekrardan yeni edebiyat oluşturulur.

Bu noktada edebiyat içerisinde edebiyat üretmek söz konusudur. Bu ikisi arasında ayırım yapmak ise oldukça zordur.

Bu tespitler dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon ve sanallaşan durumlar ile edebiyat bilim ve edebiyat arasında sıkı bir bağ olduğunu göstermiştir ve bu bağlamda sanal dünya genelleştirilmiş yeni edebi dünya olarak adlandırılabilir. Bu durumda kendisini kendisine ait olanla yani kendisiyle dijital ve sanal olgular temelinde simüle eden bir edebiyat söz konusudur. Bu şekilde tasarlanan geniş soyut bir dünyanın edebiyat bilimsel açıdan net bir kuramsal çerçevesinin çizilip çizilmeyeceği de üzerinde tartışılması gereken bir konudur. Normalde sanal dünyada edebiyatın dağınık bir hal aldığı ama bu dağınıklığın sanal dünyanın genelinde toparlanmış gibi gösterilmesi durumunda böyle bir kuramsal çerçevenin çizilmesinin mümkün olup olmadığı da tartışılması gereken tarafta yer alır.

Çalışmanın birinci ve ikinci bölümünde ele alınan dijital ve sanal olgular temelindeki simülasyonun hem bilgisayar ve internet gibi yeni medyalar bağlamında hem de edebiyat bilim ve edebiyat bağlamında ortaya çıkardığı soyut yeni dönüşümlerin örneklem üzerinde uygulanabilirliği de çalışmanın üçüncü bölümünde ele alınmıştır. Burada hem Wolfgang Hohlbein'in hem de örneklem olarak seçilmiş "Im Netz der Spinnen" adlı romanının dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyonun ve sanallaşan durumların izlerinin sürülmesine uygun olduğu elde edilen öncelikli sonuçlardandır. Dijital ve sanal olgular temelindeki simülasyonun ve sanallaşan durumların romandaki dört farklı figürün deneyimledikleri olaylar üzerinden açıklanmasının sonucu olarak ortaya bazı tespitler çıkmıştır. Örneğin dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyonun ve sanallaşan durumların oluşumunda merkezi bir rol üstlenen dijital, sanal ve simülasyon kavramlarını ayrı ayrı belirli anlamlarla açık bir şekilde tanımlamak oldukça zor olduğu için bu çalışmadan elde edilen sonuçlar bu kavramların farklı anlamlarla açıklanmasına olanak sağlamıştır. Buna bağlı olarak çalışmanın son bölümünde ortaya çıkan sonuçların çoğunluğu algı, dikkat, bellek, düşünce, dil ve öğrenme gibi bilişsel süreçlerin karmaşadan kaynaklanan bir girdaba girdiğini açıkça göstermiştir. Çalışma kapsamında tespit edilen ve figürler tarafından deneyimlenen olayların ortaya çıkardığı etkilerle ilgili kavramlar birbiri içerisinde eriyerek oluştuğu için hem kavramların figürler tarafından net bir şekilde tanımlanması zorlaşmıştır hem de figürler yukarıda sıralanan bilişsel süreçlerini yönlendirmede zorluk çekmiştir. Fred Issler, avukat Dr. Rugner, Klaus Berthold ve Yaegher adlı figürler kendilerine yabancı

gelen yeni dünyadaki yani sanal dünyadaki olayları deneyimlemiş ve deneyimledikleri her olaya farklı tepkide bulunmuşlardır. Deneyimledikleri bu olaylar birbirine karşıt iki kavramın birbiri içerisinde erimesine neden olduğu için neyi, nasıl, nerede ve kimlerle deneyimledikleri ile ilgili doğru tespitte bulunamamışlardır. Bu durumda gerçek ve hayal, gerçek ve rüya, olası ve olası olmayan, geçmiş zaman ve gelecek zaman, gerçek ve kurgu, yaşam ve ölüm, gerçek ve gerçek olmayan, uykuda olma ve uyanık olma, güven ve güvensizlik, mantık ve mantık dışı, bilinç ve bilinçsizlik, ortaya çıkma ve kaybolma, fiziksel dünya ve sanal dünya arasında net bir şekilde ayırım yapamamışlardır. Bu şekilde ayırım yapamamanın sonucu ise arada bulunma durumu olarak ortaya çıkmıştır. Bu nedenle dijital ve sanal olgular temelinde ortaya çıkan simülasyon ve sanallaşan durumlar içerisinde birbirine karşıt olan iki kavramın birbirine üstün gelmeye çalışması gibi bir durum imkânsızlaşmıştır. Bu nedenle birbirine karşıt iki kavramdan olumsuz olan olumlu olana eşitlenmeye çalışılmıştır. Bunun sonucu olarak da hayal, rüya, kurgu, halüsinasyon, illüzyon ve bilinçsizlik gibi durumlar kendilerini kendileriyle ikiye katlayarak temsil etmişlerdir ve kendilerini olmadıklarından daha gerçek yapmaya çalışmışlardır. Böylece kendilerini bu şekilde ikiye katlayarak kendilerini karşılarında bulunan olumlu tarafla eşitlemişlerdir. Buna bağlı olarak dijital ve sanal olgular temelindeki simülasyonun ve sanallaşan durumların figürler tarafından deneyimlenmesi sırasında ortaya çıkan en belirgin özellikler ise üç boyutluluk, deneyimlenen her şeyin arttırılmış etkisi, gerçekmiş gibi olma, her zaman yenilenebilenin, değişebilenin ve dönüşebilenin etkisi, belirsizlik, farksızlık, akışkanlık, biçimsizlik, dinamiklik, eş zamanlılık, kuralsızlık, karmaşıklık, bilinçsizlik, iradesizlik, tepkisizlik, düzensizlik, sınırsızlık, açıklık, saydamlık, anonim olma, merkez yoksunluğu, yön kaybı, sonsuzluk, zamansızlık, bedensizlik ve mekânsızlık olmuştur.

KAYNAKÇA

Kitaplar

- Adams, J. K. (1996). Wohin nun? Räumlichkeit in interaktiven Computerspielen und im Cyberspace-Roman. M. Klepper, R. Mayer ve E. P. Schneck (Ed.). *Hyperkultur: zur Fiktion des Computerzeitalters* içinde. Berlin, New York: Walter de Gruyter, 1996, 192-201.
- Ahlert, C. (2001). The Party is over. Vom sich selbst regierenden Internet zu globalen Wahlen für den Cyberspace. Ein paar Wahrheiten über das Netz. R. Maresch ve F. Rötzer (Ed.). *Cyberhypes. Möglichkeiten und Grenzen des Internet* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2001, 38-154.
- Angerer, M. L. (1999). Neue Technologien. Neue Grenzerfahrungen: Cyberbodies. M. Faßler (Ed.). *Alle möglichen Welten: virtuelle Realität-Wahrnehmung-Ethik der Kommunikation* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 1999, 163-181.
- Aristoteles. (2009). *Poetika*. İ. Tunalı (çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Barbrook, R. (2001). Cyber-Kommunismus. Wie die Amerikaner den Kapitalismus im Cyberspace aufheben. R. Maresch ve F. Rötzer (Ed.). *Cyberhypes. Möglichkeiten und Grenzen des Internet* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2001, 76-101.
- Barthes, R. (1996). Die strukturalistische Tätigkeit. D. Kimmich, R. Renner ve B. Stiegler (Ed.). *Texte zur Literaturtheorie der Gegenwart* içinde. Stuttgart: Philipp Reclam jun, 1996, 215-223.
- Barthes, R. (2006a). Das Lesen schreiben. R. Barthes (Ed.). *Das Rauschen der Sprache. Kritische Essays 14* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 2006, 29-32.
- Barthes, R. (2006b). Der Tod des Autors. R. Barthes (Ed.). *Das Rauschen der Sprache. Kritische Essays 14* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 2006, 57-63.
- Barthes, R. (2010). *Die Lust am Text*. Berlin: Suhrkamp Verlag.
- Barrett, E. (1988). Introduction: A New Paradigm for Writing with and for the Computer. E. Barrett (Ed.). *Text, ConText, and Hypertext. Writing with and for the Computer* içinde. London, England: The MIT Press, 1988, XIII- XXV.
- Baudrillard, J. ve S. Glaser. (1995). *Simulacra and Simulation. The Body, In Theory: Histories of Cultural Materialism*. S. F. Glaser (çev.). United States of America: University of Michigan Press. (orijinal baskı tarihi 1981)
- Baudrillard, J. (1978). *Agonie des Realen*. L. Kurzawa ve V. Schaefer (çev.). Berlin: Merve Verlag.

- Baudrillard, J. (1981). *For a Critique of the Political Economy of the Sign*. C. Levin (çev.). United States of America: Telos Press.
- Baudrillard, J. (1993a). *The Transparency of Evil. Essays on Extreme Phenomena*. J. Benedict (çev.). London, New York: Verso.
- Baudrillard, J. (1993b). Videowelt und fraktales Subjekt. K. Bark (Ed.). *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik* içinde. Leipzig: Reclam Verlag, 1993, 252-264.
- Baudrillard, J. (2004). *Tüketim Toplumu*. F. Keskin ve H. Deliceçaylı (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2005a). *Baştan Çıkarma Üzerine*. A. Sönmezay (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2005b). *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*. O. Adanır (çev.). Ankara: Doğubatı Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2005c). *The Intelligence of Evil or The Lucidity Pact*. C. Turner (çev.). United Kingdom: Berg Publishers.
- Baudrillard, J. (2008). *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*. O. Adanır (çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2011). *Nesneler Sistemi*. O. Adanır (çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2012). *İmkansız Takas*. A. Sönmezay (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2013). *Üretimin Aynası ya da Tarihi Materyalist Eleştiri Yanılsaması*. O. Adanır (çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Beck, S. (1999). Die Unausweichlichkeit innerer Globalisierung oder: die telematische Affäre als Kunststück distanzierter Nähe. M. Faßler (Ed.). *Alle möglichen Welten: virtuelle Realität - Wahrnehmung - Ethik der Kommunikation* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 1999, 243-259.
- Becker, B. ve Hüls, C. (2004). Zwischen Allmacht und Ohnmacht: Spielräume des "Ich" im Cyberspace. U. Thiedeke (Ed.). *Soziologie des Cyberspace: Medien, Strukturen und Semantiken* içinde. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2004, 170-192.
- Becker, B. (1997). Virtuelle Identitäten: Die Technik, das Subjekt und das Imaginäre. B. Becker ve M. Paetau (Ed.). *Virtualisierung des Sozialen: die Informationsgesellschaft zwischen Fragmentierung und Globalisierung* içinde. Frankfurt, Main[u.a.]: Campus Verlag, 1997, 163-184.
- Becker, B. (2000). Cyborgs, Robots und "Transhumanisten"- Anmerkungen über die Widerständigkeit eigener und fremder Materialität. B. Becker ve I. Schneider (Ed.). *Was vom Körper übrig bleibt. Körperlichkeit-Identität-Medien* içinde. Frankfurt, Main [u.a.]: Campus Verlag, 2000, 41-69.

- Benjamin, W. (2006). *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Bente, G., N. Krämer ve A. Petersen. (2002). Virtuelle Realität als Gegenstand und Methode in der Psychologie. G. Bente, N. Krämer ve A. Petersen (Ed.). *Virtuelle Realitäten* içinde. Göttingen: Hogrefe Verlag für Psychologie, 2002, 1-31.
- Berressem, H. (1996). Unterwegs im Docuversum. Zur Topologie des Hypertext. M. Klepper, R. Mayer ve E. P. Schneck (Ed.). *Hyperkultur: zur Fiktion des Computerzeitalters* içinde. Berlin, New York: Walter de Gruyter, 1996, 108-129.
- Boehme Neßler, V. (2018). *Das Ende der Demokratie? Effekte der Digitalisierung aus rechtlicher, politologischer und psychologischer Sicht*. Berlin: Springer Verlag.
- Bolter, J. D. (1997). Das Internet in der Geschichte der Technologien des Schreibens. S. Munker ve A. Roesler (Ed.). *Mythos Internet* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1997, 37-55.
- Bolter, J. D. (2009). *Writing Space: Computers, Hypertext and the Remediation of Print*. London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Bolz, N. (1993a). *Am Ende der Gutenberg-Galaxis. Die neuen Kommunikationsverhältnisse*. München: Wilhelm Fink Verlag.
- Bolz, N. (1993b). Zur Theorie der Hypermedien. J. Huber ve A. Assmann (Ed.). *Raum und Verfahren. Interventionen* içinde. Basel: Stroemfeld/Roter Stern, 1993, 17-28.
- Bolz, N. (1994). Computer als Medium-Einleitung. N. Bolz, F. Kittler ve C. Tholen (Ed.). *Computer als Medium* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 1994, 9-16.
- Braun Thürmann, H. (2004). Agenten im Cyberspace: Soziologische Theorieperspektiven auf die Interaktionen virtueller Kreaturen. U. Thiedeke (Ed.). *Soziologie des Cyberspace: Medien, Strukturen und Semantiken* içinde. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2004, 70-96.
- Burckhardt, M. (1998). Unter Strom. Der Autor und die elektromagnetische Schrift. S. Krämer (Ed.). *Medien Computer Realität: Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1998, 27-54.
- Coy, W. (1994). Aus der Vorgeschichte des Mediums Computer. N. Bolz, F. Kittler ve C. Tholen (Ed.). *Computer als Medium* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 1994, 19-37.
- Deleuze, G., ve F. Guattari. (1987). *A Thousand Plateaus. Capitalism and Schizophrenia*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
- Derrida, J. (1974). *Grammatologie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Derrida, J. (1981). *Dissemination*. B. Johnson (çev.). London: The Athlone Press.

- Derrida, J. (1986). *Glas*. J. Leavey ve R. Rand (çev.). Lincoln, London: University of Nebraska Press.
- Derrida, J. (1996). Die Struktur, das Zeichen und das Spiel im Diskurs der Wissenschaften vom Menschen. D. Kimmich, R. Renner ve B. Stiegler (Ed.). *Texte zur Literaturtheorie der Gegenwart* içinde. Stuttgart: Philipp Reclam jun., 1996, 301-313.
- Dodig Crnkovic, G. (2001). *History of Computer Science*.
- Dotzler, B. J. (1994). Nachrichten aus der früheren Welt- und Zukunft. N. Bolz, F. Kittler ve C. Tholen (Ed.). *Computer als Medium* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 1994, 39-67.
- Dyens, O. (1996). Grausame Wunder. Kunst, Sinn und Cyber-Ökologie. M. Klepper, R. Mayer ve E. P. Schneck (Ed.). *Hyperkultur: zur Fiktion des Computerzeitalters* içinde. Berlin, New York: De Gruyter, 1996, 174-191.
- Ellrich, L. (1997). Der medialisierte Körper. B. Becker ve M. Paetau (Ed.). *Virtualisierung des Sozialen: die Informationsgesellschaft zwischen Fragmentierung und Globalisierung* içinde. Frankfurt, New York [u.a]: Campus Verlag, 1997, 135-161.
- Esposito, E. (1998). Fiktion und Virtualität. S. Krämer (Ed.). *Medien Computer Realität: Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1998, 269-296.
- Fahle, O. ve L. Engell. (1997). *Der Film bei Deleuze*. Weimar: Verlag der Bauhaus.
- Faßler, M. (1999a). Intensive Anonymitäten. M. Faßler (Ed.). *Alle möglichen Welten: virtuelle Realität - Wahrnehmung - Ethik der Kommunikation* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 1999, 49-74.
- Faßler, M. (1999b). Andere Welten-Andere Sitten? M. Faßler (Ed.). *Alle möglichen Welten: virtuelle Realität - Wahrnehmung - Ethik der Kommunikation* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 1999, 7-15.
- Freyermuth, G. S. (2001). Von A nach D. Zwischen Hype und Utopie. Am Horizont der Digitalisierung von Kunst und Unterhaltung lockt das Holodeck. R. Maresch ve F. Rötzer (Ed.). *Cyberhypes. Möglichkeiten und Grenzen des Internet* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2001, 213-232.
- Funk, R. (2011). *Der entgrenzte Mensch. Warum ein Leben ohne Grenzen nicht frei, sondern abhängig macht*. München: Gütersloher Verlagshaus.
- Funken, C. (2000). Körpertext oder Textkörper- Zur vermeintlichen Neutralisierung geschlechtlicher Körperinszenierungen im elektronischen Netz. B. Barbara ve I. Schneider (Ed.). *Was vom Körper übrig bleibt: Körperlichkeit - Identität - Medien* içinde. Frankfurt, Main [u.a.]: Campus Verlag, 2000, 103-129.
- Gomez, J. (2008). *Print is Dead. Books in our Digital Age*. China: Palgrave Macmillan.

- Gwozdz, A. (1994). Das Kinematographische tele-vis(ion)iert. J. Paech (Ed.). *Film, Fernsehen, Video und die Künste. Strategien der Intermedialität* içinde. Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler Verlag, 1994, 179-189.
- Hagen, W. (1994). Computerpolitik. N. Bolz, F. Kittler ve C. Tholen (Ed.). *Computer als Medium* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 1994, 139-160.
- Han, B. C. (2005). *Hyperkulturalität: Kultur und Globalisierung*. Berlin: Merve Verlag.
- Hartmann, F. (1999). WWW.Transformierte Publizität. M. Faßler (Ed.). *Alle möglichen Welten: virtuelle Realität - Wahrnehmung - Ethik der Kommunikation* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 1999, 223-242.
- Hecht, D. H. (1992). *Gottfried Wilhelm Leibniz. Mathematik und Naturwissenschaften im Paradigma der Metaphysik*. Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Henderson, H. (2011). *Makers of Modern Science. Alan Turing. Computing Genius and Wartime Code Breaker*. United States of America: Chelsea House Publishers.
- Heyde, C. B. v. (2005). Zwischenräume: Zur Konstruktion und Funktion des handlungslosen Raums. E. Vavra (Ed.). *Virtuelle Räume. Raumwahrnehmung und Raumvorstellung* içinde. Berlin: Akademie Verlag, 2005, 211-212.
- Hillis, K. (1999). *Digital Sensations. Space, Identity, and Embodiment in Virtual Reality*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
- Hohlbein, W. (1993). *Das Druidentor*. Stuttgart, Wien: Weitbrecht.
- Hohlbein, W. (2005). *Anubis*. Köln: Bastei Lübbe-Verlag.
- Hohlbein, W. (2004). *Das Blut der Templer*. Köln: vgs.
- Hohlbein, W. (2008). *WASP*. Wien: Ueberreuter.
- Hohlbein, W. (2010a). *Thor*. Köln: Lübbe.
- Hohlbein, W. (2010b). *Wir sind die Nacht*. München: Heyne.
- Hohlbein, W. (2014a). *Irondead-Der zehnte Kreis*. Köln: Bastei Lübbe AG.
- Hohlbein, W. (2014b). *Im Netz der Spinnen*. München: dotbooks.
- Hohlbein, W. (2015). *Mörderhotel*. Köln: Bastei Lübbe.
- Hohlbein, W. ve H. Hohlbein. (1982). *Märchenmond*. Wien: Ueberreuter.
- Hohlbein, W. ve H. Hohlbein (1990). *Märchenmond: Märchenmonds Kinder*. Wien: Ueberreuter.
- Hohlbein, W. ve H. Hohlbein. (1998). *Märchenmond: Märchenmonds Erben*. Wien: Ueberreuter.

- Hohlbein, W. ve H. Hohlbein. (1999). *Das Märchen von Märchenmond*. Wien: Ueberreuter.
- Hohlbein, W. ve H. Hohlbein. (2005). *Die Zauberin von Märchenmond*. Wien: Ueberreuter.
- Hohlbein, W. ve H. Hohlbein. (2009). *Silberhorn*. Wien: Ueberreuter.
- Hohlbein, W. ve H. Hohlbein. (2002). *Drachenthal-Die Entdeckung*. Wien: Arena Taschenbuch.
- Hohlbein, W. ve H. Hohlbein. (2003a). *Drachenthal- Das Labyrinth*. Wien: Arena Taschenbuch.
- Hohlbein, W. ve H. Hohlbein. (2003b). *Drachenthal-Die Zauberkuugel*. Wien: Arena Taschenbuch.
- Hohlbein, W. ve H. Hohlbein. (2004). *Drachenthal- Das Spiegelkabinett*. Wien: Arena Taschenbuch.
- Hohlbein, W. ve H. Hohlbein. (2007). *Drachenthal-Die Rückkehr*. Wien: Ueberreuter.
- Hohlbein, W. ve R. Hohlbein. (2005). *Das Blut der Templer II-Die Nacht des Sterns*. Köln: vgs.
- Holly, W. (2000). Was sind 'Neue Medien'- was sollen 'Neue Medien' sein? G. Voß, W. Holly ve K. Boehnke (Ed.). *Neue Medien im Alltag. Begriffsbestimmungen eines interdisziplinären Forschungsfeldes* içinde. Opladen: Leske+Budrich, 2000, 79-106.
- Höflich, J. R. (2004). Kommunikation im Cyberspace und der Wandel von Vermittlungskulturen: Zur Veränderung sozialer Arrangements mediatisierter Alltagskommunikation. U. Thiedeke (Ed.). *Soziologie des Cyberspace: Medien, Strukturen und Semantiken* içinde. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2004, 144-169.
- Idensen, H., ve M. Krohn. (1994). Bild-Schirm-Denken. Manual für hypermediale Diskurstechniken. N. Bolz, F. Kittler ve C. Tholen (Ed.). *Computer als Medium* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 1994, 245-266.
- Idensen, H. (1996). Schreiben/Lesen als Netzwerk-Aktivität. Die Rache des (Hyper) Textes an den Bildmedien. M. Klepper, R. Mayer ve E. P. Schneck (Ed.). *Hyperkultur: zur Fiktion des Computerzeitalters* içinde. Berlin, New York: Walter de Gruyter, 1996, 81-107.
- Istvan Csicsery Ronary, J. (1996). Living in Downtime. Virtuelle Realität, Science-fiction und die Zukunft der Religion. M. Klepper, R. Mayer ve E. P. Schneck (Ed.). *Hyperkultur: zur Fiktion des Computerzeitalters* içinde. Berlin, New York: Walter de Gruyter, 1996, 234-252.
- Kamper, D. (1999). "Antlitz" und "Antwort". Versuch über das "Ethische" in Wahrnehmung und Kommunikation. M. Faßler (Ed.). *Alle möglichen Welten:*

- virtuelle Realität - Wahrnehmung - Ethik der Kommunikation* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 1999, 157-162.
- Klepper, M., R. Mayer ve E. P. Schneck (Ed.). (1996). *Hyperkultur: zur Fiktion des Computerzeitalters*. Berlin , New York: Walter de Gruyter.
- Kolb, D. A. (1993). *Socrates in the Labyrith. Hypertext, Argument, Philosophy*. Watertown: Eastgate Systems.
- Krämer, S. (1988). *Symbolische Maschinen. Die Idee der Formalisierung in geschichtlichem Abriß*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Krämer, S. (1997). Vom Mythos "Künstliche Intelligenz" zum Mythos "Künstliche Kommunikation" oder: Ist eine nicht-anthropomorphe Beschreibung von Internet-Interaktionen möglich? S. Munker ve A. Roesler (Ed.). *Mythos Internet* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1997, 83-107.
- Krämer, S. (1998). Was haben die Medien, der Computer und die Realität miteinander zu tun? S. Krämer (Ed.). *Medien Computer Realität: Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1998, 9-26.
- Krewani, A. (2000). Geschlecht und Raum-Überlegungen zu Travestie, Cross-Dressing und Gender-Bending als räumliche Kategorien. B. Becker ve I. Schneider (Ed.). *Was vom Körper übrig bleibt; Körperlichkeit-Identität-Medien* içinde. Frankfurt am Main: Campus Verlag, 2000, 197-233.
- Kristeva, J. (1978). *Die Revolutionierung der poetischen Sprache*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Kruse, J. (2004). *Arbeit und Ambivalenz. Die Professionalisierung Sozialer und Informatisierter Arbeit*. Bielefeld: Transcript Verlag.
- Landow, G. P. (1991). *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. London: The Johns Hopkins University Press.
- Landow, G. P. (2006). *Hypertext 3.0. Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*. United States of America: The Johns Hopkins University Press.
- Loeffel, H. (1987). Blaise Pascal 1623-1662. E. Fellmann (Ed.). *Vita Mathematica* içinde. Basel, Boston: Birkhäuser Verlag, 1987, 11-30.
- Lovink, G. (1994). Hardware, Wetware, Software. N. Bolz, F. Kittler ve C. Tholen (Ed.). *Computer als Medium* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 1994, 223-230.
- Maresch, R. (2001). Elektromagnetische Illusionen. R. Maresch ve F. Rötzer (Ed.). *Cyberhypes. Möglichkeiten und Grenzen des Internet* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2001, 53-75.
- Marx, K. (2011). *Kapital. Ekonomi Politiğın Eleştirisi. Sermayenin Üretim Süreci*. M. Selik ve N. Satlıgan (çev.). İstanbul: Yordam Kitap. (orijinal baskı tarihi 1867)

- Maset, P. (2001). Vertrauen in die virtuelle Realität? Zur Veränderung lebensweltlicher Kommunikation durch neue Technologien. M. K. Schweer (Ed.). *Der Einfluss der Medien. Vertrauen und soziale Verantwortung* içinde. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 2001, 145-157.
- Massumi, B. (2002). *Parables for the virtual. Movement, Affect, Sensation*. Durham, London: Duke University Press.
- Mayer, R. ve E. P. Schneck. (1996). Hyperkultur-die ganze Welt ist ein Text. M. Klepper, R. Mayer ve E. P. Schneck (Ed.). *Hyperkultur: zur Fiktion des Computerzeitalters* içinde. Berlin, New York: Walter de Gruyter, 1996, 1-13.
- McLuhan, M. (1994). *Understanding Media. The Extensions of Man*. Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press.
- Mende, W. (1998). *Systemische Rationalisierungsprozesse: zum Management rekursiver Informatisierung*. Wiesbaden: Deutscher Universitätsverlag.
- Mittag, M. (2000). Mutierte Körper-Der Cyborg im Text und der Text als Cyborg. B. Becker ve I. Schneider (Ed.). *Was vom Körper übrig bleibt. Körperlichkeit-Identität-Medien* içinde. Frankfurt, Main [u.a.]: Campus Verlag, 2000, 209-233.
- Modir, L., C. Ling ve A. Sohaimi. (2014). Text, Hypertext and Hyperfiction: A Convergence Between Poststructuralism and Narrative Theories. *SAGE Open*, 1-8.
- Möckel Rieke, H. (1996). Der virtuelle Text. M. Klepper, R. Mayer ve E. P. Schneck (Ed.). *Hyperkultur: zur Fiktion des Computerzeitalters* içinde. Berlin, New York: Walter de Gruyter, 1996, 68-80.
- Mörtenböck, P. (2001). *Die virtuelle Dimension. Architektur, Subjektivität und Cyberspace*. Wien, Köln, Weimar: Böhlau Verlag.
- Münker, S. (1997). Was heißt eigentlich: "Virtuelle Realität"? Ein philosophischer Kommentar zum neuesten Versuch der Verdopplung der Welt. S. Münker ve A. Roesler (Ed.). *Mythos Internet* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1997, 108-127.
- Nestvold, R. (1996). Das Ende des Buches. Hypertext und seine Auswirkungen auf die Literatur. M. Klepper, R. Mayer ve E. P. Schneck (Ed.). *Hyperkultur: zur Fiktion des Computerzeitalters* içinde. Berlin, New York: Walter de Gruyter, 1996, 14-30.
- Paech, J. (1994). Das Bild zwischen den Bildern. J. Paech (Ed.). *Film, Fernsehen, Video und die Künste. Strategien der Intermedialität* içinde. Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler Verlag, 1994, 163-178.
- Paetau, M. (1997). Sozialität in virtuellen Räumen? B. Becker ve M. Paetau (Ed.). *Virtualisierung des Sozialen: die Informationsgesellschaft zwischen Fragmentierung und Globalisierung* içinde. Frankfurt, New York [u.a.]: Campus Verlag, 1997, 103-134.

- Poster, M. (1997). Elektronische Identitäten und Demokratie. S. Munker ve A. Roesler (Ed.). *Mythos Internet* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1997, 147-170.
- Rammert, W. (1999). Virtuelle Realitäten als medial erzeugte Sonderwirklichkeiten-Veränderungen der Kommunikation im Netz der Computer. M. Faßler (Ed.). *Alle möglichen Welten: virtuelle Realität - Wahrnehmung - Ethik der Kommunikation* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 1999, 33-48.
- Randell, B. (Ed.). (1973). *The Origins of the Digital Computers. Selected Papers*. Berlin, Heidelberg, New York: Springer Verlag.
- Reinders, A. M. (2006). *Zugänge und Analysen zur religiösen Dimension des Cyberspace*. Berlin: Lit Verlag.
- Renner, R. G. (1996). Dekonstruktion. D. Kimmich, R. Renner ve B. Stiegler (Ed.). *Texte zur Literaturtheorie der Gegenwart* içinde. Stuttgart: Philipp Reclam jun, 1996, 279-286.
- Ritland, L., K. H. Jerke, P. Szabo, A. Lesch ve H. Rößler. (1990). Das Race-Projekt MCPR. Multimedia Communication, Processing and Representation. P. Gloor ve N. Streitz (Ed.). *Hypertext und Hypermedia. Von theoretischen Konzepten zur praktischen Anwendung* içinde. Heidelberg: Springer Verlag, 1990, 134-138.
- Rötzer, F. (1997). Virtueller Raum oder Weltraum? Raumutopien des digitalen Zeitalters. S. Munker ve A. Roesler (Ed.). *Mythos Internet* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1997, 368-390.
- Rötzer, F. (1998a). *Digitale Weltentwürfe: Streifzüge durch die Netzkultur*. München: Wien: Carl Hanser Verlag.
- Rötzer, F. (1998b). Vom zweiten und dritten Körper oder: Wie es wäre, eine Fledermaus zu sein oder einen Fernling zu bewohnen? Ein Essay. S. Krämer (Ed.). *Medien Computer Realität: Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1998, 152-168.
- Rötzer, F. (2001). Geographie Intelligence. Im "globalen Dorf" von einst sollen die Alten geographischen Grenzen wieder gezogen werden. R. Maresch ve F. Rötzer (Ed.). *Cyberhypes. Möglichkeiten und Grenzen des Internet* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2001, 155-168.
- Russell, D. M. (1990). Hypermedia and Representation. P. Gloor ve N. Streitz (Ed.). *Hypertext und Hypermedia. Von theoretischen Konzepten zur praktischen Anwendung* içinde. Heidelberg: Springer Verlag, 1990, 1-9.
- Ryan, M. L. (2001). *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore, London: The Johns Hopkins University Press.

- Sandbothe, M. (1997). Interaktivität - Hypertextualität - Transversalität. Eine medienphilosophische Analyse des Internet. S. Munker ve A. Roesler (Ed.). *Mythos Internet* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1997, 56-82.
- Sassen, S. (1997). Cyber-Segmentierungen. Elektronischer Raum und Macht. S. Munker ve A. Roesler (Ed.). *Mythos Internet* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1997, 215-235.
- Schäfer, J. (2013). Netzliteratur. N. Binczek, T. Dembeck ve J. Schäfer (Ed.). *Handbuch Medien der Literatur* içinde. Berlin, Boston: Walter de Gruyter, 2013, 481-501.
- Schirmer, C. (1996). Hypertext, Hysterie, Sürrealismus. M. Klepper, R. Mayer ve E. P. Schneck (Ed.). *Hyperkultur: zur Fiktion des Computerzeitalters* içinde. Berlin, New York: Walter de Gruyter, 1996, 130-149.
- Schmundt, H. (1996). Strom, Spannung, Widerstand. Hyperfictions -die Romantik des elektronischen Zeitalters. M. Klepper, R. Mayer ve E. P. Schneck (Ed.). *Hyperkultur: zur Fiktion des Computerzeitalters* içinde. Berlin, New York: Walter de Gruyter, 1996, 44-67.
- Schneider, L. ve C. Schöch. (2014). Literaturwissenschaft im digitalen Medienwandel: Einleitung. *PhiN-Beiheft*, 1-17.
- Schneider, I. (1997). Neue Medien in Mediendiskursen. Einige Überlegungen zur Analyse von Netzkommunikation. B. Becker ve M. Paetau (Ed.). *Virtualisierung des Sozialen: die Informationsgesellschaft zwischen Fragmentierung und Globalisierung* içinde. Frankfurt, Main[u.a.]: Campus Verlag, 1997, 29-52.
- Schneider, I. (2000). Anthropologische Kränkungen- Zum Zusammenhang von Medialität und Körperlichkeit in Mediendiskursen. B. Becker ve I. Schneider (Ed.). *Was vom Körper übrig bleibt: Körperlichkeit-Identität-Medien* içinde. Frankfurt, Main [u.a.]: Campus Verlag, 2000, 13-39.
- Schreier, M. (2002). Realität, Fiktion, Virtualität: Über die Unterscheidung zwischen realen und virtuellen Welten. G. Bente, N. Krämer ve A. Petersen (Ed.). *Virtuelle Realitäten* içinde. Göttingen, Bern, Toronto, Seattle: Hogrefe Verlag für Psychologie, 2002, 33-56.
- Seel, M. (1998). Medien der Realität und Realität der Medien. S. Krämer (Ed.). *Medien Computer Realität: Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1998, 244-268.
- Skoric, I. (2001). Internet fürs Volk. R. Maresch ve F. Rötzer (Ed.). *Cyberhypes: Möglichkeiten und Grenzen des Internet* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 2001, 169-200.
- Spangenberg, P. M. (2000). Moderne Identitätskonstruktionen und vernetzte Kommunikation. B. Becker ve I. Schneider (Ed.). *Was vom Körper übrig bleibt: Körperlichkeit - Identität - Medien* içinde. Frankfurt, Main [u.a.]: Campus Verlag, 2000, 131-147.

- Spielmann, Y. (1994). Framing, Fading, Fake: Peter Greenways Kunst der Regel. J. Paech (Ed.). *Film, Fernsehen, Video und die Künste. Strategien der Intermedialität* içinde. Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler Verlag, 1994, 132-149.
- Strehle, S. (2012). *Zur Aktualität von Jean Baudrillard*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften, Springer Fachmedien.
- Taraba, S. (1994). "Mystik des Lichts" und "Landschaft mit Fußwanderung. Hommage an Caspar David Friedrich" (Video-Installation). J. Paech (Ed.). *Film, Fernsehen, Video und die Künste. Strategien der Intermedialität* içinde. Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler Verlag, 1994, 234-238.
- Thiedeke, U. (2004a). Cyberspace: Die Matrix der Erwartungen. U. Thiedeke (Ed.). *Soziologie des Cyberspace: Medien, Strukturen und Semantiken* içinde. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2004, 121-143.
- Thiedeke, U. (2004b). Wir Kosmopoliten: Einführung in eine Soziologie des Cyberspace. U. Thiedeke (Ed.). *Soziologie des Cyberspace: Medien, Strukturen und Semantiken* içinde. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2004, 15-47.
- Thimm, C. (2004). Mediale Ubiquität und soziale Kommunikation. U. Thiedeke (Ed.). *Soziologie des Cyberspace: Medien, Strukturen und Semantiken* içinde. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2004, 51-69.
- Tholen, G. C. (1994). Platzverweis. Unmögliche Zwischenspiele von Mensch und Maschine. N. Bolz, F. Kittler ve C. Tholen (Ed.). *Computer als Medium* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 1994, 11-135.
- Turkle, S. (1984). *Die Wunschmaschine: vom Entstehen der Computerkultur*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Turkle, S. (1999). *Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch-Verlag.
- Türcke, C. (2002). *Erregte Gesellschaft: Philosophie der Sensation*. München: C.H. Beck Verlag.
- Utz, S. (2002). Interaktion und Identität in virtuellen Gemeinschaften. G. Bente, N. Krämer ve A. Petersen (Ed.). *Virtuelle Realitäten* içinde. Göttingen: Hogrefe Verlag für Psychologie, 2002, 159-180.
- Virilio, P. (1992). *Rasender Stillstand*. München, Wien: Carl Hanser Verlag.
- Virilio, P. (1993). *Revolutionen der Geschwindigkeit*. Berlin: Merve Verlag.
- Virilio, P. (1999). *Fluchtgeschwindigkeit*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag.
- Wagner, I. (1999). Fließende Übergänge und Collagen: Ästhetische Produktion in elektronischen Terrains. M. Faßler (Ed.). *Alle möglichen Welten: virtuelle*

- Realität - Wahrnehmung - Ethik der Kommunikation* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 1999, 137-155.
- Waldenfels, B. (1998). Experimente mit der Wirklichkeit. S. Krämer (Ed.). *Medien Computer Realität: Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1998, 213-243.
- Wegner, G. (1999). Das "Selbst" im Cyberspace. M. Faßler (Ed.). *Alle möglichen Welten: virtuelle Realität - Wahrnehmung - Ethik der Kommunikation* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 1999, 9-27.
- Weibel, P. (1990a). Virtuelle Welten: Des Kaisers neue Körper. M. Russel, C. Schöpf, P. Weibel ve G. Hattinger (Ed.). *Virtuelle Welten* içinde. Linz: Veritas Verlag, 1990, 9-38.
- Weibel, P. (1990b). *Vom Verschwinden der Ferne. Telekommunikation und Kunst*. E. Decker (Ed.). Köln: DuMont Buchverlag, 1990, 19-77.
- Weibel, P. (1991). *Die Dinge, die Zeichen, die Waren*. Graz: Camera Austria.
- Weibel, P. (1993). Der mediatisierte Körper. Fotografie, Körper und Identität. P. Weibel (Ed.). *Medienwerke aus Österreich 1992-93* içinde. Graz: Neue Galerie, 1993, Z90-0618.
- Weibel, P. (1994). Ära der Absenz. P. Weibel ve U. Lehmann (Ed.). *Ästhetik der Absenz. Bilder zwischen Anwesenheit und Abwesenheit* içinde. München, Berlin: Klinkhardt ve Biermann, 1994, 10-26.
- Weibel, P. (1995). *Vom Bild zur Konstruktion kontextgesteuerter Ereigniswelten*. K. P. Dencker (Ed.). *Weltbilder/Bildwelten: Computerstützte Visionen*. Hamburg: Camera Austria, 1995, 33-44.
- Weibel, P. (1999). Medien und Metis. M. Faßler (Ed.). *Alle möglichen Welten: virtuelle Realität - Wahrnehmung - Ethik der Kommunikation* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 1999, 105-119.
- Weiler, H. A. (2017). *Sterndeuter aus dem Osten Essays und astrologische Betrachtungen*. Nordersted: BoD-Books on Demand.
- Wiener, Z. (1999). Virtwelt. M. Faßler (Ed.). *Alle möglichen Welten: virtuelle Realität - Wahrnehmung - Ethik der Kommunikation* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 1999, 85-104.
- Winkler, H. (1997). *Docuverse: zur Medientheorie der Computer*. München: Boer Verlag.
- Winkler, H. (2004). Medium Computer. Zehn populäre Thesen zum Thema und warum sie mölicherweise falsch sind. L. Engell ve B. Neitzel (Ed.). *Das Gesicht der Welt. Medien in der digitalen Kultur* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 2004, 203-213.

Wirth, U. (1997). Literatur im Internet. Oder: Wen kümmert's, wer liest? S. Munker ve A. Roesler (Ed.). *Mythos Internet* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1997, 319-337.

Woolley, B. (1994). *Die Wirklichkeit der virtuellen Welten*. Basel, Boston, Berlin: Birkhäuser Verlag.

Sürekli Yayınlar

Esposito, E. (1993). Der Computer als Medium und Maschine. *Zeitschrift für Soziologie*, 22.5, 338-354.

Wirth, U. (2001). Der Tod des Autors als Geburt des Editors. *Text+Kritik. Zeitschrift für Literatur*. 152., 54-64.

İnternet Kaynakları

"Anubis" von Wolfgang Hohlbein-Rezension. (t.y.) moana.flamme: <https://mflamme.wordpress.com/literature/anubis-von-wolfgang-hohlbein/> (12 Ekim 2018).

[Rezension] Irondead-Der zehnte Kreis. (t.y) Fluchtpunkt Lesen: <https://tinas-buch-rezensionen.de/irondead-der-zehnte-kreis/> (12 Ekim 2018).

Aktuelles. Wolfgang Hohlbein: <http://www.hohlbein.de/neu/aktuelles.php> (12 Ekim 2018).

Autor. Wolfgang Hohlbein: <http://www.hohlbein.de/neu/autor.php> (12 Ekim 2018).

Bibliothek Phantastika. Fantasy Literatur online. <http://old.bibliothekaphantastika.de/chronunsterbliche6.htm> (23 Ekim 2018)

denise.martong.net. Wolfgang Hohlbeins Lebenslauf: <http://denise.martong.net/hohlbein/lebenslauf.php> (12 Ekim 2018).

Derrida, J. (1970) *Structure, Sign, and Play in the Discourse of the Human Sciences*. <http://www2.csudh.edu/ccauthen/576f13/drrdassp.pdf> (20 Mart 2018)

Ernst, T. (2013). "Eine neue Version ist verfügbar": Crowdfunding, verflüssigter Text und kollektive Autorschaft. *Berliner Gazette. Kultur, Politik und Digitales*, s. 1-5. <https://berlingazette.de/enviv-crowdfunding-kollektive-autorschaft/> (20 Mart 2018)

Ernst, T. (2015). Vom Urheber zur Crowd, vom Werk zur Version, vom Schutz zur Öffnung? Kollaboratives Schreiben und Bewerten in den Digital Humanities. *Zeitschrift für digitale Geisteswissenschaft*, s. 1-18. http://www.zfdg.de/sb001_021 (20 Mart 2018)

fictionfantasy. Wolfgang E. Hohlbein: <http://www.fictionfantasy.de/wolfgang-e-hohlbein> (12 Ekim 2018).

Frommholz, M. *Buchkritik von Melanie Frommholz*. booksection: https://www.booksection.de/buch/57-Das_Druidentor (23 Ekim 2018)

Hammann, S. *Spannende Geschichte um alte Götter*. https://www.google.de/search?biw=1536&bih=724&ei=RIPAW8-VI8TCwQLHkZ-YAw&q=sivia+hammann+Spannende+Geschichte+um+alte+G%C3%B6tter&oq=sivia+hammann+Spannende+Geschichte+um+alte+G%C3%B6tter&gs_l=psy-ab.3...13725.25629.0.26042.22.18.4.0.0.0.214.2867.0j16j1.17 (12 Ekim 2018).

Hartling, F. (2002). *Netzliteratur: Begriff-Handlungsrollen-Dispositiv*. J. Auer, H. Christiane ve B. Suter (Ed.).

netzliteratur.net_Netzliteratur//Internetliteratur//Netzkunst içinde. (s. 1-13).
<https://www.netzliteratur.net/> (20 Mart 2018)

Heike Hohlbein. Wolfgang Hohlbein: <http://www.hohlbein.de/neu/heike.php> (12 Ekim 2018).

Rebecca Hohlbein. Wolfgang Hohlbein: <http://www.hohlbein.de/neu/rebecca.php> (12 Ekim 2018).

Schwessinger, T. (2017). Spiel mir eine Geschichte! Eine Begriffsgeschichte der Simulation zwischen Literaturwissenschaft und Ludologie. *Textpraxis. Digitales Journal für Philologie*, s.1-14. <https://www.textpraxis.net/tobias-schwessinger-spiel-mir-eine-geschichte> (20 Mart 2018)

Suter, B. (2018). Das neue Schreiben 1.0. (J. Auer, C. Heibach ve B. Suter (Ed.). *netzliteratur.net_Netzliteratur//Internetliteratur//Netzkunst* içinde. (s. 1-9).
<https://www.netzliteratur.net/> (20 Mart 2018)

Wahrig Herkunftswörterbuch. wissen.de: <https://www.wissen.de/wortherkunft/computer> (6 Ekim 2018).

WASP. fictionfantasy: <http://www.fictionfantasy.de/wasp> (12 Ekim 2018).

WASP. fictionfantasy: <http://www.fictionfantasy.de/wasp-2> (12 Ekim 2018).

Wolfgang Hohlbein: Fantasy-Autor dreht neue Folgen für RTL-II-Soap. Spiegel Online: <http://www.spiegel.de/panorama/leute/wolfgang-hohlbein-fantasy-autor-dreht-neue-folgen-fuer-rtl-ii-soap-a-899857.html> (12 Ekim 2018).

ÖZGEÇMİŞ

Dudu UYSAL 06.05.1987 tarihinde Çorum ilinde dünyaya geldi. İlkokul ve lise eğitimini Çorum'da tamamladıktan sonra 2006 yılında Sakarya Üniversitesi Alman Dili ve Edebiyatı bölümünü kazandı ve beş yıllık eğitimi sonrasında 2011 yılında öğretim üyesi yetiştirme programı kapsamında Sakarya Üniversitesi Alman Dili ve Edebiyatı Bölümüne Araştırma Görevlisi olarak atandı ve aynı bölümde 2011 yılında başladığı Yüksek Lisans eğitimini 2013 yılında tamamladı. Halen aynı bilim dalında Araştırma Görevlisi olarak çalışmaktadır.