

Başvuru Tarihi: 05.04.2016 **Received Date:** 05.04.2016

Yayına Kabul Tarihi: 16.06.2016 **Accepted Date:** 16.06.2016

Yayınlanma Tarihi: 31.07.2016 **Published Date:** 31.07.2016

DOI Numarası: 10.17680/akademia.07803 **DOI Number:** 10.17680/akademia.07803

Kaynakça Gösterimi (APA Formatına Göre)

Views in Bibliography (According to APA)

Özkan, D. (2016). "Oblivion" Filminde Özne, İktidar ve Özgürlük İlişkisi. *Akademia*, 4/4, 16-28. doi: 10.17680/akademia.07803



akademia

“OBLIVION” FİLMİNDE ÖZNE, İKTİDAR VE ÖZGÜRLÜK İLİŞKİSİ

Öz

“*Oblivion*” filmi, esas itibarıyla, kıyamet sonrası konu edinen filmler sınıfında yer almaktadır. Ayrıca senaryosu dünyanın yabancılar tarafından enerji temini maksadıyla kullanımını da içeren “*Oblivion*”, bir bilimkurgu filmidir. Karl Gajdusek ve Michael Arndt’ın yazdıkları, Joseph Kosinski’in yönetiminde yapımı tamamlanan “*Oblivion*”, Birleşik Devletler’de 19 Nisan 2013’te gösterime girmiştir. Bir komplo filmi olarak da nitelendirilebilecek “*Oblivion*”, insanın asli niteliklerine dair veriler barındırmaktadır. Makalede “*Oblivion*” filminde, bir özne olarak insanın, egemen güç karşısında özgürleşme eğiliminde olmasını sağlayan temel motivasyonlarının neler olduğuna dair önemli verilerin bulunduğu ileri sürülmektedir. Bunlardan en önemlisi geçmiş insani deneyimlerin kişiye sağladığı olanaklardır. Bir diğeri ise insanın meraklı bir varlık olmasıdır. İnsani deneyimler kişiye egemen güç karşısında erdemli ve ahlaklı tutumun ne olması gerektiğine dair kaynaklar sağlar. Ayrıca insan, merak etme eğilimi sayesinde özgürleşmek için kullanacağı bilgi kaynaklarını temin eder. “*Oblivion*” filminin kahramanı Jack Harper da egemen gücün tasarladığı kurmacadan kurtularak gerçeği öğrenmek ve özgürleşebilmek için insani deneyimi ve merak etme güdüsünü kullanır. Bu çerçevede, çalışmamızda özne, iktidar ve özgürlüğe dair yapısal problemlerin “*Oblivion*”da nasıl konumlandırıldığı incelenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Özne, İktidar, Özgürlük, Totaliter, Gerçeklik.

THE RELATION BETWEEN SUBJECT, POWER AND FREEDOM IN THE “OBLIVION” MOVIE

Abstract

Essentially the film “*Oblivion*” is included in the class featuring post-apocalyptic films. It is also a science fiction film because the scenario includes the use of the earth by aliens for energy supply purposes. ‘*Oblivion*’ the scenario of which was written by Karl Gajdusek and Michael Arndt and directed by Joseph Kosinski was released in the United States on the 19th of April 2013. It is asserted in the article that *Oblivion*, the movie, provides important data concerning the fundamental motivations that enables human as a subject to have an inclination towards liberalization from the severing power. The most important one is the opportunity presented by previous human experiences. Another important one is that man is a curious entity. Human experiences ensure resources which enable an individual to adopt a virtuous and ethical attitude when facing a dominant power. Furthermore, due to the tendency for curiosity man supplies information sources to be used in the acquisition of freedom. Jack Harper the hero of “*Oblivion*” uses human experience and instinct for curiosity to free himself from the fiction designed by the dominant power and learn the truth and be free. Within this framework the structural problems regarding subject, power and freedom are studied in terms of their position in “*Oblivion*”.

Keywords: Subject, Power, Freedom, Totalitarian, Reality.

Giriş

Sinema endüstrisi başlangıç yıllarından itibaren, izleyicilere “*kurmaca*” (*fictional*) dünyalar sunarak, eğlendirmiş, mesajlar iletmış ve farklı yaşam tarzlarının olanaklı olabileceğini sergilemiştir. Sinema ile birlikte insanlar verili gerçekliklerden sıyrılarak kurmaca zaman ve mekânlarda kendilerini konumlandırmışlardır. Kadim masalların yerini alan sinema, bireyi çeşitli yaşam dünyalarında konumlandırarak, farklı koşullarda insanın nasıl davranacağına dair anlatılar geliştirmiştir. Tıpkı fuar ve festivallerin başlıca eğlencelerinden olan illüzyon gösterileri gibi, sinema da izleyicilerini şaşırtarak, zihinlerin yeni ufuklara kapı aralamasına vesile olmuştur. Modern zamanların başlıca iletişim vasıtalarından biri olan sinemanın en önemli etkisi, daha önceleri fazlasıyla kendi zaman ve mekânına kapanan insanlara, çeşitli yaşam dünyalarının olanaklarını deneyimleme imkânı sağlamasıdır. Sinema filmini izlerken kendisini farklı zaman ve mekânlarda konumlandırarak izleyici, çeşitli koşullar hakkında eleştirel düşünme olanağı edinebilir. Bu durum izleyicinin kendisine dair daha fazla bilinçlenmesini sağladığı gibi, içinde bulunduğu koşulları dönüştürebilmesine imkân veren düşünsel yetenekler edinmesini de olanaklı hale getirir.

Bilimkurgu filmlerinin sunduğu çeşitli kavrayışlar, bireylerin yaşamı farklı şekillerde algılamalarına olanak sağlar. Yaşamın çeşitli tarzlarda anlamlandırılabilmesi kavrandıkça, kişisel ve toplumsal meselelere dair sürdürülen tartışmalarda kullanılacak yeni kaynaklar ortaya çıkar. Bilimkurgu filmleri insanın olgusal gerçeklikten sıyrılıp, kurmacalar oluşturabilmesine yol açar. İnsan, içinde bulunduğu yaşam koşullarının dışına çıkarak, kendisini ve toplumu değerlendirme eğilimindedir. Platon’un (2015 [380], 231-265) “*Mağara Metaforu*”ndan¹ beri, belirli durumların kurgulanmasıyla hayatın değerlendirildiği görülmektedir. Bilimkurgu filmleriyle de insan, kurmaca bir dünyayı kullanarak verili durum karşısında eleştirel davranabilme olanağı elde etmektedir. Bu durum özellikle 1900’lü yıllarla birlikte, bilim ve teknolojiye ilerlemenin, insanın yaşamı dönüştürme kapasitesini artırdığına yönelik ortak bir kabulün gelişmesiyle birlikte daha da yaygınlaşmıştır. Ekem’e göre (1992, 72), özellikle yirminci yüzyılın başından itibaren, Jules Verne (1828-1905) ve Herbert George Wells’in (1866-1946) romanlarından sinemaya aktarılan “*Zaman Makinası*” (1895), “*Aya Gezi*” (1902), “*Olanaksızlığa Gezi*” (1904), “*Deniz Altında 20.000 Fersah*” (1954) ve “*Yeryüzünün Merkezine Gezi*” (1959) gibi filmler bilim ve teknolojiye gelişmelere dair ilginin arttığını göstermektedir.

Bilimkurgu filmleri insanın kurgulama yeteneğinin ne derece gelişmiş olduğunun yanı sıra, farklı kurmaca dünyalara fazlasıyla ilgi gösterdiğini de ortaya çıkarmıştır. Gerçekten de insanın kurgulama yeteneği sınırsızdır. Chomsky’nin (2001, 112-113) de gösterdiği gibi, insan birkaç kelimeyi kullanarak sınırsız sayıda anlam üretebilir. Zira “*konuşan kimse sınırlı araçları sınırsız biçimde kullanır*” (Chomsky, 2001, 36). Tıpkı bunun gibi, birkaç karakter ve olayı kullanarak sınırsız sayıda kurmaca zaman ve mekân tasarlamak olanaklıdır. Diyalektik bir boyuta sahip olan “*mekân, sadece toplumsal ilişkilerin pasif bir yansıtıcısı değildir, toplumsal ilişkilere de etki eder aynı zamanda*” (Öztürk, 2012, 26). Kurmaca bir zaman ve mekânla karşı karşıya kalan birey, farklı yaşam dünyalarının zenginliğini deneyimleyerek kendisine dair düşündükçe, kendi temel nitelikleri de dâhil olmak üzere, pek çok toplumsal ve öznel konuda değişim ve dönüşümlerin gerçekleşmesini sağlayabilir. Başkalarının deneyimlerine dair düşünmek değişim ve dönüşümü

¹ “*Mağara Metaforu*” Platon’un “*Devlet*” adlı eserinin yedinci kitabında yer almaktadır. “*Devlet*” doğruluk ve adaletin ne olduğuyla ilgiliyken, yedinci kitaptaki diyalog bilgi ve gerçeklik meselelerini konu edinir. Diyalogun başlıca aktörü Sokrates, Glaukon’dan bir yeraltı mağarasında bulunan mahkûmların, sadece arkalarında yanan ateşin neden olduğu gölgeleri izleyebilecekleri şekilde bağlandıklarını düşünmesini ister. Bu mahkûmlar, mağaranın sonunda bulunan duvara düşen gölgeleri izlerken başlarını dahi oynatamayacak haldedirler. Mahkûmların arkasında yanan ateşle aralarında bulunan alçak bir duvarın ardındaki kişiler, taş ve tahta gibi malzemelerden yapılmış insana, hayvana, ağaca ve daha başka şeylere benzeyen şekillerin gölgelerini duvara yansıtmaktadır. Ömürleri boyunca gölgeleri izleyen mahkûmlar, gölgelere verdikleri adların aslında gerçek nesnelere anlattığı inancına kapılmışlardır. Ayrıca mahkûmların, mağarada oluşan yankıların, karşılıklarına yansıyan gölgelerin sesleri olduklarını zannetmeleri kaçınılmazdır. Mağaradaki mahkûmların başlıca etkinliği karşılardaki duvara yansıyan gölgeleri adlandırmaktır. Mahkûmlar bir yandan birbirleriyle konuşarak gölgeleri ne şekilde adlandıracaklarına karar verirken, diğer yandan duydukları sesleri adlandırdıkları gölgelerle eşleştirirler (Platon, 2015, 231-232).

sağlayan başlıca güçlerden biridir. Hayatın sınırsız sayıda tasarlanabileceğini ve yaşanabileceğini idrak eden birey, kendi hayatını dönüştürmesini sağlayacak “kurucu düşünceler” geliştirebilir.

Bilimkurgu sinemasının çok sayıda örneği önemli başarılarla imza atmıştır. Lucas’ın (1977) “Yıldız Savaşları: Bölüm 4-Yeni Bir Umud” başta olmak üzere, Wachowski kardeşlerin (1999) “Matrix” ve Cameron’ın (2009) “Avatar” filmleri, gişe hasılatlarıyla dikkate değer ekonomik başarılarla ulaşırken, ayrıca insanın tasarlama ve kurgulama yeteneğinin ne ölçüde gelişmiş olduğunu göstermiştir. Bu filmlerde, kahramanlar gündelik hayatta karşı karşıya kalınması mümkün olmayan koşullarla ve olaylarla yüz yüze gelirler. Bu koşul ve olaylarla mücadele eden kahramanlar, yeni kavrayış ve yöntemler geliştirirler. Bu sayede film kahramanları hikâyenin akışını değiştirirler.

Her film kendi dünya ve insan kavrayışını izleyicilerine sunar. İzleyiciler, bilimkurgu filmlerini çeşitli tarzlarda “alımlama” (*reception*) imkânına sahiptir. Zira filimler, tüm iletiler gibi alıcılar tarafından çeşitli şekillerde yorumlanıp anlamlandırılacak bir yapı arz ederler. Bilimkurgu filmlerindeki hikâye “açık uçlu” (*open-ended*) bir biçimde tasarlandığında, izleyiciler, kavrama tarzlarındaki farklılıklara göre, çeşitli anlamlar edinebilirler. Sanat eserleri “tamamlanabilirlik” (*completeness*) niteliğine sahip olduklarından (Özkan, 2012, 10), bilimkurgu filmleri de izleyicinin onlara çeşitli anlamlar yüklemelerine olanak sağlayacak bir yapı arz ederler. Anlam, eser ile izleyicinin anlamlandırması arasında filizlendiğinden, insan zihni bilimkurgu filmleri karşısında son derece aktiftir. Zihin ile maddi gerçeklik arasında meydana gelen anlamlar, izleyicilerin eseri anlamlandırma sürecinin birer sonucu biçiminde ortaya çıkarlar. Bu sayede bilimkurgu filmleri, insan zihninin sınırsız sayıda anlamlandırma imkânı edindiği görsel anlatımlar sunarlar.

Joseph Kosinski’nin 2013 yılında gösterime sunduğu “Oblivion” (*Unutma*) dikkat çekici bir bilimkurgu filmidir. Kıyamet sonrasını anlatan filimler kategorisinde de değerlendirilebilecek olan “Oblivion”, insanın temel niteliklerine dair sunduğu kavrayışla dikkat çekmektedir. İnsanın bu temel niteliklerinin nelerden oluştuğuna dair kavrayışlar, dünya görüşlerinin, felsefelerin, ideolojilerin ve dinlerin temelinde yer alır. Her bilimkurgu filmi, yaşamın farklı tarzlarda tasarlanabileceğini gösterdiğinden, insanın temel niteliklerinin neler olduğuna dair çeşitli kavrayışlar sunarlar. İnsan, savaşçı nitelikler sergilediği gibi, uzlaşmacı özelliklere de sahiptir. Bilimkurgu filmleri, insanın çok sayıdaki niteliğinden bazılarını ön plana çıkartırken, diğerlerini dikkate almayabilir. Medeniyet insanın kimi içgüdüsel eğilimlerini bastırması biçiminde tanımlanabilir. Hangi insani nitelikler baskı altına alındığında, medeniyetin nasıl bir tarzda oluşacağı senaristin kurgulama yeteneği tarafından oluşturulabilir. Senaryoda öne çıkarılan temel insani nitelikler, bilimkurgu filmlerindeki hikâyeleri biçimlendiren ana iskeleti meydana getirirler.

Bu nedenle, makalede, “Oblivion” filminde insanın meraklı, hafıza sahibi ve özgürleşme eğiliminde olan bir varlık biçiminde tasvir edildiğinin altı çizilmiştir. Makaledeki analize göre “Oblivion” filminde insan, hangi koşullar altında olursa olsun, hafızası ve merakı sayesinde özgürleşme olanağına sahip bir varlık biçiminde kurgulanmıştır. Ayrıca, makalede “Oblivion” filmindeki anlatının temel nitelikleri belirlenerek incelenmektedir. İnsanın merakını ve hafızasını kullanarak tözel niteliklerini yaşamına, çevresine ve diğer nesnelere aktarabilen bir varlık biçiminde tasvir edilmesi, “Oblivion” filminin en belirgin özelliğidir. Bu nedenle, “Oblivion” sinema filminin, gerek özgün niteliklerinden dolayı, gerekse insanın temel niteliklerinin nelerden oluştuğuna dair sunduğu felsefi kavrayıştan kaynaklı olarak incelenmesi gerekmektedir. Ayrıca “Oblivion”, sinema sanatında kadim felsefi problemlerin nasıl ele alınabileceğine dair önemli bir örnek teşkil etmektedir. Özgürlük ve gerçeklik problemi gibi kadim felsefi problemlerin en mükemmel biçimde ele alındığı “Oblivion” filmi gibi eserlerin akademik bir biçimde analiz edilmesi, akademisyenlerin yanı sıra felsefi problemleri sinema sanatı vasıtasıyla değerlendirmek isteyen senarist ve yönetmenler için de ufuk açıdır.

1. Kavramsal Zemin: Özgürlük ve Bireyselleşme

Özgürlüğün anlam ve kapsamının nasıl tanımlandığı, bireysel ve toplumsal yaşamın biçimlenişini doğrudan etkiler. Modern politikanın klasik kavrayışında, özgürlük politik karar alma süreçlerine aktif katılıma indirgenebilir. Bu durumda, merkezi iktidarın mekanik işleyişinde

sıradan bir parçaya indirgenen “özne”nin, diğer parçalarla uyumlu hareket etmesi özgürlük olarak anlaşılmalıdır. Bu tarz bir özgürlük anlayışı hatalıdır. Zira böylesi bir özgürlük kavrayışıyla, bireyin herkes tarafından benimsenen değerler, bilgiler ve kavrayışlarla uyumlu hareket etmesi teşvik edilir. Horkheimer (1986, 60), modern dünyada aklın genellikle inatçı olmamak anlamına geldiğine dikkat çekerek, uyum ilkesinin başlıca belirleyici haline geldiğini belirtir. Diğer özneler ile uyumlu hareket etmeye indirgenmiş bir akıl kavrayışı, öznenin işlevsizleştirilerek ortadan kaldırılmasına neden olur. Burada tüm özneler, bir süre sonra etki edemedikleri “totaliter” bir mekanizmanın birbirine benzeyen ürünlerine dönüşürler. Bu çerçevede, Adorno (2007, 116-117) “totaliter” eğilimler taşıyan kültür endüstrisinin, düzen ve statüko sağlayacak biçimde işlediğini vurguladıktan sonra, öznelerin neye uyum sağladıklarını bilmeden sadece uyum sağlamayı hedeflemelerine yol açtığından, özgürlükle hiçbir ortak yanının bulunmadığına dikkat çeker. Tüm gerçeklik algılarının yanı sıra, mutluluk ve özgürlük ideallerini de üreten bir iktidar merkezi, sadece özgürleşebilme olanaklarını ortadan kaldırmakla kalmaz, fakat ayrıca insanları uyruklaştırır.

Berlin (2002) “özgürlük” kavramına dair tartışmaları bir başka açıdan ele alır. “İki Özgürlük Kavramı” adlı makalesinde, “negatif özgürlük” (*negative freedom*) ve “pozitif özgürlük” (*positive freedom*) olarak iki farklı özgürlük geleneği olduğunu ileri süren Berlin (2002, 169-178), bu iki özgürlük kavramını birbirleriyle uyumsuz bir şekilde tasvir eder. Buna göre negatif özgürlük, bireyin eylemlerini diğer bireylerin eylemlerinin müdahalesine kapalı bir şekilde gerçekleştirebilmesi olarak tanımlanabilir. Bu durum “müdahalesizlik” (*non-interference*) ilkesi olarak adlandırılır (Berlin, 2002, 170). Bir başka deyişle, insan, eylemleri bir başkasının eylemleri tarafından fiziksel bir güç ile engellenmediği takdirde özgürdür. Tercih özgürlüğü, negatif özgürlük anlayışının temelini oluşturur. Buradan hareketle politik bir toplulukta eylemlerimiz bir başkasına zarar vermediği ya da diğerlerinin haklarını ihlal etmediği müddetçe, serbesttir. Eğer birey başkaları tarafından bilinçli bir şekilde sınırlandırılıyorsa, o zaman söz konusu bireyin “zorlandığı” (*coerced*) ya da köleleştirildiği söylenebilir.

Öte yandan “pozitif özgürlük” tanımı, herhangi bir eylemden alıkonulmamış bireyin, özgür olduğu iddiasını reddederek, özgürlüğü “yetenek” (*ability*) ile ilişkilendirir. Yani özgürlük açısından önemli olan kişinin gücünün bir eylemde bulunmaya yetmesidir. Örneğin seyahat özgürlüğü olan birinin yeterince parası olmadığı takdirde her hangi bir yere gitmek konusunda özgür olduğunu söylemenin anlamlı olmayacağı iddia edilebilir. Maddi olanağa vurgu yapan bu itiraz, daha soyut konulara doğru genişletilebilir. Örneğin insanların tercihte bulunmaları özgürlük kavramının bir parçası olarak kabul edilebilir. Ancak bu, insanların tercihte bulunma kapasiteleri olduğu anlamına gelmez. Yani insanların tercihlerinin eleştirel düşünceye dayanmaması durumunda, bireyin gerçekten tercihte bulunduğu söylenemeyeceği iddia edilebilir. Bu açıdan özgürlük, tıpkı “kapasite” (*capacity*) gibi geliştirilmesi gereken bir şeydir. Aksi takdirde özgür olduğumuz varsayımıyla, esasında tamamen başkalarının yönlendirmesiyle hareket ediyor olabiliriz ya da herhangi bir “iyi hayat” tanımından uzakta, anlamsız tercihlerde bulunuyor olabiliriz. Bu tür bir özgürlük tanımı müdahaleci “merkezi iktidar”lara (*centralised power*) meşruluk sağlar. Zira bu tanım bireyi genel iradenin işleyişine katılmaya sevk eder. İster fiziksel imkânların isterse tercih kapasitesinin geliştirilmesi bağlamında kullanılsın, bireylerin başkalarının müdahaleleri olmadan özgür olamayacağını iddia etmenin kapsamlı politik sonuçları mevcuttur. Çünkü yaşamın, politik yapının ve toplumun nasıl düzenleneceği özgürlüğün ne olduğu hakkında oluşacak ortak kanaatle bağlantılıdır.

Negatif ve pozitif özgürlük tartışmasını, Mill’in özgürlük ve “bireysellik” (*individuality*) arasında kurduğu ilişki çerçevesinde ele almak, açıklayıcı olabilir. Mill, açık bir şekilde negatif özgürlük anlayışının faydalarını vurgular. Ancak Mill’in özgürlük savunusu faydacıdır. Özgürlük bireylerin kendi fikirlerini geliştirmelerinin, mevcut geleneksel fikirleri sorgulamalarının ve beşeri gelişimlerini devam ettirebilmelerinin en etkin yoludur. Mill, çoğunlukçu demokrasilerde azınlık haklarının ancak negatif özgürlük anlayışıyla korunabileceği kanaatindedir. Mill, bireylerin kendi fikirleri çerçevesinde hayatlarını yaşamalarını istediği için, özgürlüğün sıradan insanları dahi düşünen ve eleştiren bireylere dönüştürebileceğine inanır. Bireysel kapasitelerin

geliştirilmesiyle tercih özgürlüğünü birbiriyle ilişkilendiren Mill, farklı hayat tarzları üzerindeki yaygın olumsuz kanaatlerin, özgürlükleri sınırlandırmak için yeterli gerekçe sunmadığını belirtir (Mill, 1977, 265). Mill için bireysel özgürlük Hobbes’un yamaçtan serbestçe yuvarlanan taşlarına benzemez. Özgürlük beşeri kapasiteyi geliştiren psikolojik bir ihtiyaçtır ve sürekli olarak bilinmeze doğru hareket eder. İnsan doğası bir modele göre inşa edilebilecek ya da tam olarak önceden tasarlandığı gibi çalışacak bir makina değildir. Aksine insan doğası, bir ağaç gibi, onu yaşayan bir şeye dönüştüren içsel eğilimin etkisinde, her yöne kendini büyütmeye ve geliştirmeye ihtiyaç duyar (Mill, 1977, 263). Mill, körü körüne yerleşik kanaatleri benimseyenlere zorla eleştirel düşünmeyi benimsetmeye çalışmasa da, özgürlük ile bireyselleşme arasındaki ilişkiye dikkat çekerek negatif ve pozitif özgürlük tartışmasını teknik bir ayrımın ötesinde ele almış ve özgürlüğün insanı insan yapan doğal işlevine vurgu yapmıştır.

Bu tartışma bağlamında, Berlin’in sunduğu özgürlük kavrayışından hareketle “*Oblivion*” filmindeki özgürlük problemlerinin ele alınması nitelikli bir analizin gerçekleştirilebilmesi için son derece işlevseldir. “*Oblivion*” filminde, “*yabancı*” (*alien*) bir gücün istilası sonrasında, Dünya’da iki temel özgürlük problemi ortaya çıkar. Birincisi, savaştan sonra geride kalan dünyalıların, “*Tet*” (*The Tet*) tarafından doğrudan ölümle tehdit edilerek, açıkça özgürlüklerinin ihlal edilmesidir. Bu durumda insanların yer altında yaşayarak gizli bir hayat sürmek zorunda bırakılmalarının özgürlüğe aykırı olduğunu belirtmeye gerek yoktur. Ancak özgürlük açısından asıl önemli problem, Jack Harper’ın (Tom Cruise) durumudur. Görünüşte gönüllü bir şekilde dünyadaki görevine devam eden Jack Harper’ın hayatı tamamen bir “*aldatmaca*” üzerine kuruludur. Aslında bir klon olan Jack Harper, kendi türünün soyunu kurutmak için çalıştırılmaktadır. Yani Jack Harper basitçe fiziksel olarak sınırlandırılmamakta ya da herhangi bir yaşam tarzına zorlanmamakta ama bilakis bir birey olarak kendisini geliştirebileceği her türlü araçtan ve kurumdan mahrum bırakılmaktadır.

Aslında Jack Harper ile “*Tet*” arasındaki ilişki mükemmel bir şekilde zihin kontrolü sağlanmış “*birey*” ile “*totaliter*” devlet arasındaki ilişkiye benzetilebilir. Totaliter yaklaşımlar, sadece bireylerin tercihlerini sınırlandırmak istemez, ama bu tercihleri en kapsamlı ve ayrıntılı bir şekilde önceden belirlemeyi talep eder. Totaliter iktidarlar, bireylerin eylemlerinin yanı sıra, zihinlerini ve vicdanlarını da kontrol etmek ister. Totaliter devletlerin yeni insan yaratma iddiası ile “*Tet*”in Jack Harper’ı organik bir robot olarak kullanması arasında ciddi bir benzerlik vardır. Kendisine sunulan bilgi, imkân ve hedefler doğrultusunda eylemde bulunan Jack Harper’ın, birey olma şansı elinden alınmıştır.

Ancak pratikte insana ilişkin her şey, totaliter planın çökmesine hizmet eder. İnsanın zihinsel sınırlılıkları, cehaleti, bencilliği ya da tutkuları totaliterliğin yaratmaya çalıştığı her şeyin kâğıt üzerinde kalmasına neden olur. Totaliter projenin ne ölçüde zor olduğunu anlamak için Jack Harper’ı kontrol etmek isteyen “*Tet*”in durumuna bakabiliriz. Jack Harper, “*Tet*”in bütün önlemlerine ve yönlendirmelerine rağmen, geceleri eski hayatına dair anlam vermekte zorlandığı rüyalar görmekte, insanlıktan geriye kalanları biriktirmek ya da bulduğu bir kitabı okumak gibi kontrolsüz eğilimler geliştirmektedir. Aslında Jack Harper, sosyal bir ortamda değildir. Dünyadaki görevini birlikte yürüttüğü Victoria Olsen (Andrea Riseborough) adlı klon bir eşi vardır, ama bu durum ne bir aile olmaya, ne de sosyal ilişkiler ağına tekabül etmez. Buna rağmen Jack Harper, eski hayatında geliştirdiği kişiliğin sürekli açığa çıkmasına engel olamayarak, “*Tet*”in koyduğu kuralları çiğnemeye devam eder.² Tek bir kişinin üstün bir zihin tarafından kontrol edilmesinde karşılaşılan problemler göz önüne alındığında, bütün bir toplumu dönüştürmeyi deneyen bir politik iktidarın karşılaştığı problemleri, tahayyül etmek dahi zordur.

Jack Harper’ın durumu bize insan olmak ile özgür olmak arasındaki ilişkiyi ortaya koyması bakımından önemlidir. İnsan mevcut imkânlar dâhilinde tercihte bulunan ve bulunduğu tercihlerin birikimli etkisiyle çevresiyle ve eşyayla duygusal ilişkiler geliştiren bir canlıdır.

² Zira hafıza silme işlemi tam olarak başarılı sonuçlanmamıştır. Klonlara, bir hafıza silme işleminin gerçekleştirildiği bildirilmiştir. İnsani güdüler, sunulan gerçekliğin sorgulanmasına neden olarak, hafızada tam olarak silinmeden kalanların araştırılmasına yol açmıştır.

Her bir tercih kişiliğimizi oluşturan bir adımken, çevremiz de kişiliğimizin bir devamı olarak etrafımızda şekillenmeye devam eder. Jack Harper, gerçeği öğrenmesi ile daha önce sadece birer “bilinçaltı” (*subconscious*) eğilim olarak karşısına çıkan arzu ve eylemlerinin kendisi için önemini bilinç düzeyinde keşfetmeye başlar. Bu bilinçlilik hali, Jack Harper’ın, önce totaliterliğin egemenliğinden kendisini kurtarıp bireyselleşmesine, daha sonra da sosyalleşmesine yol açar.

2. “Oblivion” Filmindeki Anlatının Enfrastrüktürü

“*Oblivion*” filminde anlatı 14 Mart 2077 tarihinden itibaren başlar. Filmin kahramanı Jack Harper, hafızalarının zorunlu olarak silinmesinden beri beş yıl geçtiğini söyler. Buna rağmen, uygulanan hafıza silme işlemi tam manasıyla başarılı olmadığından, daha sonra asıl eşi olduğunu öğreneceği Julia’yı (Olga Kurylenko) sürekli rüyalarında görmektedir.³ Film başladığında Jack Harper, Victoria Olsen ile birlikte beş yıl önce göreve başladıklarını ve iki hafta sonra Dünya’daki görevlerinin sona ereceğini söyler. Jack Harper Dünya’dan ayrılmak konusunda endişelidir. Victoria Olsen, dünyadan ayrılmayı fazlasıyla arzuladığı halde, Jack Harper’ın zihnindeki sorular karar vermesine engel olmaktadır.

Senaryoya göre, Scavlar, Dünya’yı 2077’den elli yıl önce işgal ederler. İşgale Dünya’nın uydusu olan Ay’ı yok ederek başlarlar. Ayın yok edilmesi Dünya’daki tüm dengeleri fiziksel ve jeolojik açıdan değiştirir. Ardı ardına yaşanan depremler, tsunamiler ve volkan patlamaları Dünya’yı giderek yaşanması mümkün olmayan bir hale getirir. Daha sonra Scavlar, Dünya’yı işgal etmek için saldırıya geçer. Scavlara karşı nükleer silahların kullanılması, insanların savaşı kazanmalarına yol açsa da, artık Dünya bir yıkıntıya dönüşmüştür. Bunun üzerine insanlar Satürn’ün uydusu “*Titan*”a göç etmek için hazırlıklara başlarlar. Bunun için “*Tet*”i⁴ inşa ederler. “*Tet*”, merkez kontrol birimi olarak, “*Titan*”a yapılacak göçü kontrol etmektedir. Jack Harper ve Victoria Olsen, “*Titan*”da ihtiyaç duyulacak enerjiyi sağlayacak deniz suyunu emen “*su kuleleri*”ni korumakla görevlidirler. Scavlar sistemli bir biçimde “*su kuleleri*”ne saldırmaktadır. Bu saldırılara karşı geliştirilen “İHA”ların (İnsansız Hava Aracı) tamiratından sorumlu olan Jack Harper’ın zihninde canlanan sorular, görevlerinin bitimine iki hafta kala daha da artar.

Gerçekte tüm bu anlatılanlar, “*Tet*”in kurguladığı bir yalandan ibarettir. “*Tet*”, Dünya’daki enerjiyi elde etmeye gelen “*yabancı*” bir güçtür. “*Tet*”, Jack Harper ve Victoria Olsen isimli iki astronotu ele geçirip klonlayarak çoğaltmıştır. Önce bu klonları işgal harekâtında kullanan “*Tet*”, daha sonra Dünya’yı bölgelere ayırarak, her bir bölgeden sorumlu kıldığı Jack Harper ve Victoria Olsen’in klonlarını kullanarak, tüm enerjiyi elde etmesine imkân veren sistemin korunmasını sağlamaktadır. Jack Harper ve Victoria Olsen’in klonları, hafızaları silinmiş olduğundan, kendilerine anlatılan gerçekliğe inanmış halde görevlerine devam etmektedirler. “*Scav*” olarak adlandırılan varlıklar ise, aslında insanlardır. “İnsanlar” (Scavlar) deniz suyunu emen “*su kuleleri*”ne saldırarak Dünya’yı kurtarmaya çalışmaktadırlar. Gerek Jack Harper ve Victoria Olsen’in her bir bölgeden sorumlu kopyaları, gerekse Scavlar insanlığı kurtarmaya çalıştıklarını düşünmektedirler. Ancak hafızasını yitirmiş olan klonlar, “*Tet*”in gerçekte insanlığı yok etmekte olduğunu idrak edememektedirler. Filmin sonuna doğru, Jack Harper’ın görev yaptığı “49. Bölge”den “52. Bölge”ye geçip kendisi gibi bir klon olan diğer bir Jack Harper’la karşılaşmasıyla, “*Tet*”in kurgulayıp klonlara inandırdığı kurmaca ile gerçeklik tam manasıyla birbirinden ayrılacaktır.

Jack Harper, Scavlardan bir bölümünün geride kalarak, sürekli su kulelerine yönelik sabotajlara devam ediyormalarına anlam veremez. Özellikle geceleri “İHA”larına yönelik saldırıları yoğunlaştıran Scavların neden savaşmaya devam ettiklerini anlayamayan Jack Harper, Victoria Olsen ile iyi bir ekip olmanın gururunu yaşamaktadır. “*Tet*”, Jack Harper ve Victoria Olsen’in etkili bir ekip olup olmadığını sürekli kontrol etmektedir. İletişim subayı görevini yürüten Victoria Olsen, ikamet ettikleri kuleden hiç ayrılmadığı halde, “İHA”ların bakımını yapmakla görevli Jack Harper, kendisini öldürmeye çalışan Scavlar ile sürekli çatışmak zorunda

³ Jack Harper’ın hafızasında kalan anılar, özgürleşebilmesine imkân sağlar.

⁴ “*Tet*” ucu Dünya’ya bakan metal bir “*piramit*” şeklinde tasvir edilmiştir.

kalmaktadır. “*Su kuleleleri*”nin deniz suyunu emip emmediklerini ve “İHA”nın görevlerine devam edip etmediklerini sürekli kontrol eden Jack Harper, içinde bulunduğu durumu anlamsız bulur. Dünyanın evi olduğu fikrinden kendisini kurtaramadığı için “*Titan*”a gitmeyi isteyip istemediğinden emin olamayan Jack Harper, kendileri gittikten sonra susuz kalacak Dünya’nın toz ve radyasyondan ibaret hale geleceğini düşündükçe kafasının daha da karıştığını görür. Savaşı kazananların aynı zamanda gitmek zorunda kalmaları, Jack Harper’a son derece anlamsız görünür.

“*Su kuleleleri*”nden birinin Scavlar tarafından imha edilmesi pek çok gelişmeyi tetikler. Bölgelerinde yabancı sinyaller olduğunu fark eden Jack Harper, konuyu incelemeye başlar. Yabancı sinyallerin Dünya dışına gönderiliyor olmaları dikkatini çeker. Yabancı sinyaller, Dünyanın yörüngesinde bulunan daha önce insanların gönderdiği bir “*uzay aracı*”nın yeryüzüne indirilmesi sağlamaktadır. Bu “*uzay aracı*”ın düştüğü bölgeye giden Jack Harper, uyku modüllerinde insanların olduğunu görür. Bu insanlardan biri de Jack Harper’ın sürekli rüyalarında gördüğü asıl eşi Julia’dır. Jack Harper, Julia’yı öldürmek isteyen “İHA”yla çatışır. Julia’yı kurtararak 49. Kuleye götüren Jack Harper’ın zihnindeki sorular daha da artar. Julia’nın uyanır uyanmaz gördüğü Jack Harper’ı tanınması durumu daha da karmaşık hale getirir. Sonrasında “*uzay aracı*”nın kara kutusunu almak üzere Julia ile birlikte giden Jack Harper, Scavlar tarafından esir alınarak, Malcolm Beech (Morgan Freeman) tarafından sorgulanır. Malcolm Beech, Jack Harper’a aslında kendilerinin insan olduklarını ve yaşanan tüm felaketlere “*Tet*”in sebebiyet verdiğini açıklar. Malcolm Beech’in “İHA”nın insan öldürmeye programlı olduğunu açıklaması Jack Harper’ın “*Tet*” tarafından kurgulanmış sahte gerçeklikten bir adım daha uzaklaşmasına neden olur.

Malcolm Beech tüm gerçeği Jack Harper’a açıkladıktan sonra, yardıma ihtiyaçları olduğunu söyler. Ellerinde bir “İHA” bulunmaktadır. Bu araca yükleyecekleri bir atom bombasıyla “*Tet*”i yok etmeyi planlamaktadırlar. Jack Harper, bu “İHA”nı yeniden programlamalarına yardım ederse “*Tet*”i yok edebileceklerdir. Jack Harper ise hala “*Tet*”in “*Titan*”da yaşayan insanlar tarafından kullanıldığını düşündüğünden, yardım etmeyi reddeder. Bunun üzerine Malcolm Beech, Jack Harper’a diğer bölgelere gittiğinde gerçeği bulabileceğini söyler. Zira Malcolm Beech, diğer bölgelerde Jack Harper’ın, kendi eşi olan klonlarla karşılaştığında, “*Tet*”in kendisini hapsettiği sahte gerçeklikten kurtulabileceği düşünür. Julia’nın da yardımıyla hafızası canlanan Jack Harper, tüm gerçeği idrak eder ve sonraki süreçte “İHA”nı yeniden programlayarak “*Tet*”i Malcolm Beech ile birlikte imha eder.

Jack Harper gerçeği öğrendiği zaman ortaya çıkan olaylar, özgürlük ve toplumsallık arasındaki ilişkiyi incelemek için dikkate değer veriler sunmaktadır. Kişiliğine tekrar kavuşan Jack Harper, artık tercihlerinin keyfi bir şekilde sınırlandırılmasına ve bir robot gibi araçsallaştırılmaya karşı çıkmak ister. Trajik bir şekilde, özgürce verdiği en önemli karar “*Tet*”i yok etmek için bir intihar eylemi düzenlemek olur. Sevdiği kadını ve kendi ırkını kurtarmak için, “*Tet*”de karşı çıkarak hayatını feda eder. Özgür bir şekilde ölmeyi, köle gibi yaşamaya tercih ederek, insan olmak ile özgür olmak arasındaki ilişkiyi dramatik bir şekilde ortaya koyarken, özgürlüğün aslında ancak sosyal bağlamda önemli olduğunu da gözler önüne serer.

3. Bir Kukla Oynatıcısı Olarak “Tet”

Gerçeklikten alınıp ayıklanan çeşitli olguların kullanılmasıyla “*yapaylık*”lar (*artificiality*) inşa edilmesi, “*gerçeklik*”in (*reality*) çarpıtılmasına yol açar. İnsan ise her türlü “*yapaylık*” karşısında, sürekli gerçeğin ne olduğunu araştırma eğiliminde olan bir yapıya sahiptir. “*Oblivion*” filminde de kahramanlar gerçeğin ne olduğuna dair meseleleri çözüme kavuşturmaya çabalarlar. Whitehead (1979, 39) tüm batı felsefesi geleneğinin Platon’a düşülmüş dipnotlardan oluştuğu kabul edildiğinde, en güvenli bir biçimde tanımlanmış olacağını belirtir. Tıpkı bunun gibi, insanlar arasındaki her türlü iletişimde gerçekliğin nasıl bir biçimde inşa edildiğine dair problemlerle ilgilenen çalışmaların, Platon’un “*Devlet*” (2015 [380]) adlı eserinin yedinci kitabındaki “*Mağara Metaforu*”nda ortaya konulmuş temel meselelere cevap arayışının birer ürünü olarak biçimlendikleri düşünülebilir. “*Oblivion*” filmi boyunca iki astronotu klonlayarak tüm

yeryüzünü kontrolü altına alan “*Tet*”, Platon’un “*Mağara Metaforu*”ndaki “*kukla oynaticısı*”nın işlevini görür. Tutsak aldığı kişilerin başka bir yöne bakmalarına müsaade etmeyen bir düzenek tasarlayan “*kukla oynaticısı*”, sadece gerçeklikten kopyaladığı çeşitli nesnelere akislerini yansıttığı duvara bakabilen mahkûmların zihinlerini de esir alır.

İnsanın en önemli kabiliyetlerinden biri nesnelere ve eylemleri adlandırmaktır. Ayrıca insan bu nesne ve eylemleri nitelendirir. Onların sahip olduğu sıfatları belirler. Ancak insan gözlemleyebileceği verilerle sınırlandırılmış halde yaşar. Gözlemlenebilecek nesne ve eylemlerin neler olacağını belirleme gücünü elde eden “İktidar”, insanın yaşamı nasıl algılayacağını da belirler. “*Tet*” tüm anlatıların kendi içinde tutarlı olduğu bir dünya kurgulayarak, egemenliği altındaki klonların eylemlerini, işlerini, düşüncelerini ve arzularını belirleme olanağı edinir. “*Tet*”’in tek arzusu Dünya’nın tüm enerjisini elde etmektir. Deniz suyunu başlıca kaynak olarak tespit eden “*Tet*”, su kulelerini korumak için kullandığı “İHA”ları tamir edecek insanlara ihtiyaç duyar. “*Tet*”, bu insanları (klonları), sadece, bilinçlerini biçimlendirerek, en etkili bir biçimde, kullanabilir. Bunun için “*Tet*”, yapay bir gerçeklik tasarlayarak, insanların daha iyi bir geleceği umut etmelerini sağlar. Daha iyi bir yaşamın inşa edileceği iddia edilen Satürn’ün uydusu “*Titan*”, “*Tet*” tarafından insanlara umut vermek için kullanılır. “*Tet*”’in insanların tarihteki deneyimlerinden topladığı veriler, yaşanacak yeni bir “*cennet*” umudunun tasarlanmasını sağlamıştır. “*Titan*”a ulaşmayı arzularak “*Dünya*”dan vazgeçen bir kişinin kontrol altına alınması mümkündür. İnsanın asıl ilgisi “*Dünya*”ya yöneldiğinde, yapay gerçekliğin belirleyiciliğinden kurtulma eğilimi artar. Zira “*Dünya*”yı daha iyi bir yaşamı olanaklı kılacak şekilde tasarlama arzusu, “*Tet*” ya da başka bir egemen güç tarafından sunulan gerçekliğin sorgulanmasına neden olur.

“*Kukla oynaticısı*”nın ya da “*Tet*”’in başlıca arzusu “*düzen*”i (*order*) sağlamaktır. Sistemin işleminde rol oynayan tüm parçaların uyumlu biçimde çalışmasını sağlamak, bir iktidar tesis etmeye çalışan tüm öznelerin başlıca yöntemidir. Verili gerçekliğin tasarlanması insanı da belirler. Berger ve Luckmann (1991 [1966], 79) toplumun öznelerarası bir gerçeklik olduğu düşüncesiyle, insanın toplumun bir ürünü olduğunu vurgular. İnsan içine doğduğu toplumu verili bir gerçeklik biçiminde kabul etme eğilimindedir. Eğer ki insanın tüm toplumsallığı harici bir fail tarafından tasarlanmışsa, bir tür kafesin içinde yaşamak zorunda kalacaktır. Bu sayede insan, tasarlanmış, kapsamlı ve verili bir gerçekliğin sıradan ürünlerinden birine indirgenmiş olur. Jack Harper ve Victoria Olsen, hafızaları silinmiş bir biçimde, “*Tet*”’in tasarladığı gerçeklikte yaşamak zorunda kaldıklarından, gerçekliğe dair algılarının yanı sıra arzuları, davranışları ve tutumları da harici belirleyiciye tabi hale gelmiştir. Amaçların yanı sıra, hangi nesnelere nasıl algılanacağını belirleme ayrıcalığını da elde eden bir iktidar, tüm zihinlerin kendisine hizmet etmesini sağlar. Bu sayede kurmaca, tüm bireylerin bilinçlerini belirleme olanağı edinir. Oskay’ın (2014, 403) belirttiği gibi öznel olan ile nesnel olan arasında (ya da bilinç ile dış gerçeklik arasında) diyalektik bir etkileşim mevcuttur. Bu nedenle dış gerçekliğin, insanların bilinçlerini disipline etmek ya da düzenlemek amacıyla tahakküm kurması, bireyin diğer insanlarla iletişim kurarak düşüncelerin, kanaatlerin ve kavrayışların oluşumuna katkı sunmasına engel olur.

İktidar, uyruklaştırdığı özneyi ve toplumu düzenlemek için bilgiyi kullanır. Foucault’ya (2002, 256) göre disiplinli iktidar mekanizmaları ve düzenleştirici iktidar mekanizmaları tüm yaşamı inşa edip kişi ve toplum üzerinde egemenlik kurulmasını sağlar. Bayram’ın (2003, 40) da belirttiği gibi, Foucault özneyi, iktidarın uyruklaştırma sürecinin bir ürünü biçiminde ele alır. Öyleyse “*Foucault*’ya göre birey, iktidar ve bilgiye tabi tutularak *uyruklaştırıcı* söylem tarafından inşa edilir” (Bayram, 2003, 40). “*Tet*” de uyruklaştırdığı özneleri bir yandan bilgilendirerek, diğer yandan da savaşa sürüp iktidar sahaları elde etmelerini sağlayarak inşa eder. “*Tet*”’in kurguladığı yapay gerçeklikte bilgilenen Jack Harper ve Victoria Olsen, diğer tüm klonlar gibi, kendilerine verilen bölgede savaşarak iktidarı uygulamaya geçirirler. Diğer yandan, kendilerine sunulan verili gerçekliği ve bilgiyi sürekli onaylayarak, “*tasavvur*”un (*imagination*) devamlı oluşumuna katılırlar. Böylece “*Tet*”’in iktidarı sadece özneleri baskılama mekanizması olmaktan sıyrılarak, bizzat özneler tarafından sürekli yeniden üretilen bir gerçekliğe dönüşür.

4. Özgürlüğe Götüren Kaynak: Hafıza

“*Tet*”in iktidarını kurarken ve öznelere uyruklaştırırken kullandığı başlıca araç “*hafıza silme işlemi*”dir. Hafızasız bireyleri kontrol altına alarak, kendi istediği tarzlarda işlevler edinmelerini sağlayan “*Tet*”, gerçekliğin ne olduğuna dair tüm algı ve imgeleri de kontrol ettiğinden sistemin, “*merkezi iktidarı*” sürekli besleyecek tarzda işlemlerini temin eder. Ayrıca “*Tet*”, egemenliği altına alıp uyruklaştırdığı öznelere ile bir tür “*güç ilişkisi*” geliştirir. Ürettiği klonlara güçlerini uygulayabilecekleri bir bölge ve araçlar sağlayan “*Tet*”, nelerin nasıl yapılması gerektiğini belirleyerek insanları da inşa eder. Zira insan kendi varlığını nesnesine yansıtarak var olur. İnsan bir nesneyi biçimlendirirken kendi varlığını da meydana getirir. Nesnesini işlemeye çalışan insan, karşılaştığı zorlukları aşmaya çabalar. Nesnenin temel nitelikleri, insanın istediği sonuca ulaşmasının önündeki başlıca engellerdir. İnsan işlediği nesnesinden kaynaklı zorlukları aşmaya çalışırken, kendi yeteneklerini de geliştirir. Bu nedenle, insanın geliştirdiği yetenekleri, nesnesini aşma sürecinde biçimlenir. Dolayısıyla insan nesnesini işlerken kendisi de işlenir. Bir nesneyi biçimlendirmek için emek vermek ve iş yapmak süreci, insanın kendisini işlemesine yönelik bir etkinliktir. Hâlbuki neyin ne şekilde işlenip, hangi gayeye ulaşılacağı belirlenmiş olduğu koşullarda, bir nesneyi işlemek, merkezi iktidarın uygulamasını sürekli aynı tarzda tekrarlamaya dönüşür.

Birey, her şeyin kurgulanmış olduğu koşullarda, toplumun ve iktidarın sıradan bir ürününe dönüşür. Neleri nasıl yapacağı belirlenen bireyin, varlığını yansıtacağı nesnelere ile ilişkisi de tespit edilmiş olur. Bu sayede, sürekli olarak, verili gerçekliğin kapsamında iktidarın biçimlendirdiği birey, sıradan bir nesneye dönüşür. Gerçekliği kurgulamayı başaran tüm iktidarlar, kişileri istedikleri şekilde üretme ayrıcalığını elde ederek yönetimlerini arzuladıkları gibi işletirler. Birey, tüm gerçekliğin harici referans kaynaklarına göre belirlendiği koşullarda, iktidarın sıradan bir ürününe dönüştürülürken, gündelik pratiklerinde iktidarı sürekli olarak üretir.

“*Oblivion*” filmindeki anlatıya göre, bireyin, iktidarın kurmaca gerçekliğinin neden olduğu sonuçlardan kurtulabilmesinin başlıca yollarından biri, bir başka gerçeklik kavrayışına referansta bulunmasıdır. Farklı bir referans kaynağı, bireyin bulunduğu zamanın ya da mekânın dışında bulunabilir. “*Oblivion*” filminde bu referans kaynağı, insani deneyimin biçimlendiği “*tarih*”te yer alır. Birey, geçmişteki insani deneyimlerle kendi durumunu mukayese ederek “*özdüşünüm*”ler (*self-reflection*) geliştirir. İnsanın ait olduğu zamanı geçmişle karşılaştırması, kendi koşullarını dönüştürmesini sağlayacak kaynaklar edinmesini sağlar. Bu nedenle Jack Harper, okuduğu “*Antik Roma Şiirleri*”nden Horatius ile ilgili olanından fazlasıyla etkilenerek kendisini sorgular. Jack Harper, kalabalık bir orduya karşı tek başına bir köprüyü savunmak zorunda kalan Horatius’la ilgili “*Çok zorlu koşullar altında savaşmaktansa, Tanrılarının mabetleri ve atalarının külleri için savaşarak ölmek daha güzel değil midir?*” (Macaulay, 1917, 10) dizelerinden fazlasıyla etkilenir. Dünya, Jack Harper için, geride bırakmak istemediği evidir. Her ne kadar cennet gibi olsa da “*Titan*”a gitmeyi istemeyen, Jack Harper, Dünya’nın toz ve radyasyondan ibaret hale gelmesine seyirci kalmak istemez. Kendi yaşam dünyasını savunmak için her şeyi göze alan Horatius’tan ilham alır. Kendi arzularını, yaşam dünyasını ve gelecek tasavvurunu sorgular. Horatius’un insanlığa şiir ile miras bıraktığı deneyiminden faydalanarak kendi eylemlerini biçimlendirmeye başlayan Jack Harper, özgürleşebilme olanağına kavuşur.⁵

İnsanın kendisini var eden tüm yetenekleri, kuvvetleri ve nitelikleri sorgulama olanağı edinebilmesi için, yaşamına dışardan bakabilmesi gerekir. İnsani deneyimin yazıya aktarılması, sonraki kuşaklar için veri kaynağı olarak kullanılabilmesini sağlar. Bu sayede, insani deneyim, yazı vasıtasıyla diğer zaman ve mekânlara taşınabilir hale gelir. İnsani deneyimin yazı sayesinde zaman ve mekânda dolaşıma girmesi, değişim ve dönüşümü sağlayan nitelikler edinmesine yol açar. İnsan kendisini farklı zaman, mekân ve koşullar altında yaşıyormuş gibi kurgulayarak, nasıl davranması gerektiğine dair düşünme olanağı edinir. Ayrıca, diğer zaman ve mekânlarda meydana

⁵ Tarihte insanın köleleşmesine neden olan çok sayıda anlatının da mevcut olduğu aşikârdır. İnsan geçmiş kuşakların deneyimlerine dair düşünürken “*eleştirel*” bir perspektife sahip olduğu sürece, tarihten özgürleştirici atılımlarda bulunmasını sağlayacak düşünsel kaynaklar edinebilir.

gelmiş olayları ve eserleri kendi zaman ve mekânına taşıyan insan yaşamını, kavrayışlarını ve düşüncelerini sürekli değerlendirip sorgulama imkânına kavuşur. Jack Harper, yeryüzündeki seyahatlerinde topladığı kitapları okuyarak, tarihteki insani deneyimlere dair düşünme olanağına kavuştuğundan Victoria Olsen'e nazaran çok daha fazla kuşkucu hale gelir. “*Tet*”in kendilerine sunduğu kurmaca gerçekliği sorgulamaya başlayan Jack Harper’ın başlıca dayanağı her geçen gün canlanmaya başlayan hafızasıdır. Tarih insanlığın hafızası olduğundan, başkalarının deneyimlerini edinen Jack Harper, gerçekliği keşfeder. Canlanan hafıza ve tarih sayesinde, verili bilgi ve kavrayışların yerine “*gerçeklik*”in konumlandırılması mümkün hale gelir.

5. Merak ve Bilgi

İnsani varoluş, her ne kadar kısıtlanmış olsa da, kapatıldığı dünyaları sorgulayarak, öznelliğini gerçekleştirebileceği olanakların mevcut olduğu çeşitli alternatifler arar. “*Oblivion*” filmindeki anlatıya göre, insanın bunu gerçekleştirmesini sağlayan başlıca niteliği “*meraklı*” (*curious*) olmasıdır. Bu merak ve arayış, baskı mekanizmaları tarafından kısıtlanmaya çalışılır. “*Araçsal akıl*” (*instrumental reason*) böylesi bir baskılamayı gerçekleştirmeye yarar. “*Tet*” de araçsal akıl gibi çalışır. Nasıl ki “*araçsal akıl, şeylerin kendine özgü niteliklerini, onların duyuşal, toplumsal ve tarihsel biricikliklerini göz ardı ederek çalışır*”sa (Sütçü, 2015, 275), “*Tet*” de her şeyi “*tekbiçimli*” (*uniform*) hale getirerek yönetir. “*Araçsal aklın*” egemen olduğu koşullarda “*bireyin tekil nitelikleri tümelin dünyasında çözümlenip dağıldığı gibi birey, ... varolan şeylerin ilkelerine uymaya da zorlanır*” (Sütçü, 2015, 275). “*Tet*”, her şeyi ve herkesi, kendi kurguladığı gerçekliğe uyum sağlamaya zorlar. Zira her şey “*Tet*”in kurguladığı bütünselliğin mekanizmasına tabi hale gelecek tarzda işlediğinde, düzen, iktidar ve egemenlik tesis edilmiş olur. Gerçeklik yaratma aracı olarak betimlenebilecek televizyonun tektipleştirici özelliği, bir egemenlik aracının işlevlerini yerine getirmesini sağlar (Aydoğan, 2005, 61). Tıpkı bunun gibi “*Tet*” de kurmaca gerçeklikler yaratarak insanları bir yandan tektipleştirir, diğer yandan yönlendirir.

Birey dış dünyayı bilinçli bir biçimde kavrar. Diğer nesnelerin yanı sıra kavramları, normları, değerleri ve kavrayışları birbirleriyle bütünlüklü bir yapı oluşturacak şekilde idrak etmeye çalışan birey, bu sayede edindiği bilinçle hayatını düzenlemeye çabalar. Hiç kuşkusuz ki tüm bunlar her zaman bütünlüklü bir yapı arz etmezler. Zira bunların çoğu insani yaratımın birer neticesi olarak biçimlendiklerinden, insanın bireysel ve sosyal ihtiyaçlarına bağlı olarak değişirler ve dönüşürler. Bu nedenle de dinamik bir yapı arz ederler. Ayrıca bireylerin, grupların, toplulukların ve toplumların inşa ettikleri bütünsellikler de birbirlerinden farklı olduğundan, farklılıklarla karşı karşıya kalan kişilerin zihinlerindeki bütünsellik parçalanır. Dolayısıyla, birey, dış dünyaya ve kendisine dair bütünlüklü bir kavrayış geliştirmeye çalışırken, sorgulamaktan ve eleştirmekten azade bir biçimde düşünemez. Elbette ki insan verili değer ve bilgileri sorgulamadan kabul ederek, hayatını “*geleneğe*” ve “*alışkanlıklar*”a dayalı bir biçimde organize etmeyi seçebilir. Ancak değişimin kaçınılmazlığı, verili değer ve bilgilerin geçerliliklerini ortadan kaldırdığından, her türlü “*tutarlılık*” (*consistency*) bozulmaya başlar. Zira birey, zihninde inşa edilmiş bir biçimde mevcut bulunan tutarlılığı, hayatta uygulamaya geçirirken sürekli sorgulamak zorunda kalır. İnsanın “*pratikleri*” kurgununun, düşüncenin, teorinin, kavrayışın ve inancın hayatta sorgulandığı uygulamalardır. Jack Harper, kendisine verilen işte ve hayatında karşılaştığı meselelerde, “*Tet*”in kendisine sunduğu “*totaliter*” kavrayışı doğrulama olanağını yitirdiğinde meraklanır. Onun bu “*merak*”ı, kurmaca olanın parçalanmasına neden olacaktır.

Jack Harper’ın tam aksine, Victoria Olsen, kendisine sunulan kurmaca gerçekliği olduğu gibi kabul ederek, varoluşsal kaygılarından kurtulmayı seçer. Sorgulamadan ve eleştirmeden tesis edilmiş bir hayatta mutlu olunabileceğine dair inanç Victoria Olsen’in yaşamını biçimlendirmekte kullandığı en önemli vasıta. Gerçekten de Freud’un (2016, 87) da belirttiği gibi kişi, katlanılmaz bir dünyadan kaçıp mutlu olabilmek için, kendi arzularını giderebilmesini sağlayan kurmaca bir dünyada yaşamayı seçebilir. Victoria Olsen de mutlak bir tutarlılıkla sağlanan sınırsız bir “*düzlük*”te hayatını biçimlendirmeye çabalar. Bu çaba, tıpkı Adorno’nun (2007, 88) kültür endüstrisi tarafından sunulan bilgi kırıntılarıyla teselli bularak yaşamını

biçimlendirmeye çalışmakla eleştirdiği modern insanın çırpınışlarını anımsatır. Victoria Olsen yaşamını “*Te*”in kendisine sunduğu kurguya göre planlamaya çalıştıkça, var olmak insani bir etkinlik olmaktan çıkar. Varoluşun bir yazgıya dönüştüğü koşullarda, “*herkes, tokatları indiren güçle tamamen özdeşleştiğini göstermek zorunda*” kalır (Adorno, 2007, 89). Bu nedenle, tıpkı Victoria Olsen gibi, insan merak etmekten vaz geçerek teslim olmayı seçebilir. Ancak bu teslimiyet, kurtuluşla değil, fakat her ne kadar hayatını sürdürüyor olsa da, totaliterliğe entegre olmuş bir yok oluşla neticelenmeye mahkum kalır. Böylesi bir yok oluşta giderek “*hayat, bir değişmezlik olarak görülmektedir*” (Oskay, 2015, 108) ki bu durum bireylerin ve kamunun edilgen hale gelmiş olmalarından kaynaklanır.

Totaliter her yapı gibi “*Te*” de, kendi gücünü, egemenliği altında bulunanların mutlak teslimiyetinde görmeyi arzular. Merak etmek, sorgulamak, eleştirmek ve yeni bilgiler edinmeye çalışmak, düzenleme mekanizmalarını ve totaliter egemenliği bozmaya yönelik çabalar biçiminde telakki edilir. Bütünlük bozulduğunda, egemen olanın otoritesi sarsılacağından, kişinin sürekli olarak itaatkâr olduğunu belirtmesi arzulanır. “*Te*”in yarattığı Kontrol Komutanı Sally’ye (Melissa Leo), sürekli olarak klonlara “*etkili bir ekip olup olmadıkları*”nı (Kosinski, 2013) sordurmasının en önemli sebebi, itaat ve uyumluluğun mevcudiyetini kontrol etmeyi arzulamasıdır.

Sonuç

Bilimkurgu filmleri, bireyin içinde bulunduğu sosyal olarak inşa edilmiş gerçekliği sorgulayabilmesini sağlayacak olanaklar edinmesine imkân sunan veriler barındırır. Bunu, bir kurmacayla gerçekleştirir. İnsan kurmaca dünyalara dair düşünürken, kendi gerçekliğini eleştirel bir biçimde değerlendirme imkânı kazanır. Özellikle yirminci yüzyılın başından itibaren bilimkurgunun hızla yaygınlaşması, insanların iletişim araçları sayesinde farklı yaşam tarzları hakkında sürekli bilgilenmeye başlamalarının bir neticesi olarak düşünülebilir. Çok çeşitli yaşam tarzlarının mümkün olabileceğini öğrenen insanlar, olanaklı tüm yaşam tarzlarına dair bilgilenmeyi arzular.

“*Oblivion*” filminde gelecekte yaşanması muhtemel bir durum kurgulanarak, güncel hayatın sorgulanabilmesini sağlayan bir kavrayış sunulmaktadır. İnsanın temel “*nitelikler*”inin (*faculties*) neler olduğuna dair bir kavrayışla kurgulanan “*Oblivion*” filminde, özne, iktidar ve özgürlük arasındaki ilişkinin ne olduğu sorgulanmaktadır. Ayrıca “*Oblivion*” filminde insanın hafıza sahibi olmasının özgürleşebilmesini sağlayan başlıca dayanaklarından biri olduğuna dair bir kavrayış da mevcuttur. Birey, geçmişteki insani deneyimleri referans olarak kullanmak suretiyle hayatını ve koşullarını sorguladıkça, totaliter merkezi iktidarların belirleyiciliğinden kurtulabilme olanağına kavuşur. “*Oblivion*” filminde sunulan felsefi kavrayışa göre, “*geçmiş deneyimlerin*” ve “*diğer insanların farklı yaşam tarzlarına dair bilgilerin*” mevcut olmadığı koşullarda, birey içine doğduğu verili gerçekliğin kapalı dünyasındaki ortak kabullerin, alışkanlıkların, geleneğin ve “*karşılıklı bilgi*”lerin (*mutual knowledge*) tutsağı haline gelir. Buna karşı, geçmiş, insanın bugününü sorgulayabilmesini sağlayan kaynaklar sunabilir. Bu kaynaklar deneyimlerden, felsefi düşüncelerden, tarihi olaylardan, sanat eserlerinden ve kurgulardan meydana gelir. İnsanlar tüm bu kaynakları kullanarak hayatlarını ve koşullarını yeniden düzenleyebilecek olanaklar edinirler.

İncelememizde de görüldüğü üzere, “*Oblivion*” filmi, insanın ve iktidar sitemlerinin temel yapı taşlarına dair kavrayışlar içermektedir. İnsanın tasarladığı tüm idari mekanizmalar, kişilerin tercihleri üzerinde etkili olur. Kişiler, insan tasarımı olan mekanizmaların belirleyiciliğine mahkûm hale gelebilirler. İnsanların bu tür bir mahkûmiyetten kurtulabilmelerini zorlaştıran başlıca faktör, idari mekanizmaların insanlar tarafından sürekli yeniden üretilen bir yapı arz etmeleridir. Bu nedenle, birey giderek kendi yaratılarının esiri haline gelir. Kurumlar bireylerin beklentilerini değiştirerek onları yönlendirip üzerlerinde etkili olurlar (Kalkan, 2015, 577). Sistemler kişiler arasındaki ilişkilerin ne şekilde biçimleneceğini etkiler. İnsanlar sistemlerin sürekli inşasında yer aldıklarında, sistemin mutlak belirleyiciliğine tabi hale gelirler. Sistem, tahakkümde bulunduğu kişilerin etkisine kapatıldığında, öznel uyruklaştırılırlar. Bu durum,

”*Oblivion*” filminde insanlığa tamamen yabancı bir güç olan “*Tet*”in iktidar ve egemenliğini uygulamaya geçişinde gözlenmektedir. “*Tet*” mutlak belirleyici olarak, her türlü etkiye kapalı bir biçimde öznelere yönlendirdiğinden, kurgusunun bütünlüklü yapısını korumaya programlıdır. “*Tet*” için insanlar iktidarın üzerinde uygulandığı malzemelerdir. İktidarını insanlar üzerinde uygulayarak keskinleştiren “*Tet*”, Dünya’nın tüm enerjisini elde ettikten sonra başka gezegenlere yönelecektir. Bu sayede “*iktidar*”, sürekli yeni uygulama sahaları arayan bir mekanizma biçiminde betimlenmiş olur.

Özellikle modern iktidar yapıları, insanları sürekli olarak totaliter işleyişe uyum sağlamaya zorlar. Tüm yaşamı kapsayacak biçimde düzenlenmiş mekanizmalar, insanların özel alanlarını belirleyecek ölçüde egemendir. Bu anlamda “*Oblivion*” filmindeki “*Tet*”in iktidar kullanımıyla modern iktidar yapısı arasında benzerlikler kurmak mümkündür. Zira “*Tet*”, egemenliği altındaki klonların yaşamlarını tasarladığı mekânla sınırlı kalacak bir biçimde sürdürmelerini sağlayarak, tek bir otoriteye bağlı kalmalarını temin eder. Dolayısıyla, tüm bilgi yapılarının yanı sıra, hayatın sürdürüldüğü mekânı da belirleyerek klonların yaşamını düzenleyen “*Tet*”den hareketle modern iktidarın işleyişi anlaşılabilir. Modern iktidar kitle iletişim araçlarını ideolojik bir aygıt olarak kullanmak suretiyle insanlar arasındaki iletişimin tüm yapısını belirleyerek, mekânların yapısını ve estetiğini belirlemeye çalışır. Öztürk’e (2012, 132) göre “*mekân, üzerinde yaşayan insani iletişim güçlerinin varlığıyla ancak bir mekân haline gelir ve ‘yer’ olmaktan çıkar*”. “*Tet*” de “*total mekân*” olarak tasarlayarak bir hapishaneye dönüştürmeye çalıştığı Dünya’da, insanlar arasındaki iletişimi çeşitli sınırlama ve yasaklamalarla düzenleyip denetleyerek iktidarını tesis etmektedir. Bu sayede insanlar arasındaki iletişim etkinliklerinin nasıl gerçekleşeceğini belirleyen “*Tet*”, egemen olma ayrıcalığını elde eder. Bu anlamda “*Oblivion*” filminde iktidara dair felsefi tartışmaların anlatımı belirlendiği görülmektedir.

“*Tet*”in uyguladığı güç ve iktidar karşısında insan kurtuluş çaresi arar. Bu arayış insani temel niteliklerden olan “*hafıza sahibi olma*”, “*merak etme*” ve “*özneliğine kapanma*” eğiliminden güç alır. Jack Harper’ın okuduğu kitaplar, kendi başına düşünebilmesine imkân veren bir düşünsel saha elde etmesini sağladığından, “*Tet*”in belirleyiciliğinden kurtulabilmesi mümkün olur. Bu anlamda “*Oblivion*” filmi, iktidarın totaliter karakteri hakkında izleyicilerine veriler sunmaktadır. İktidar insanları belirleyiciliğine tabi hale getirerek yönetir. Tıpkı “*kültür endüstrisi*” gibi insanları kopyalayarak üretir. Zira “*kültür endüstrisinin her dışavurumu, kaçınılmaz olarak, insanları bütünümlerini dönüştürdüğü biçimde yeniden üretir*” (Adorno, 2007, 56). İktidar bunu tüm insani arzuları belirleme ayrıcalığını elde ederek gerçekleştirir. Bireyi, “*özgün*” (*unique*) olma eğilimlerini köreltmek suretiyle “*tekbiçimli*” hale getirir. İktidarın tüm uygulamalarına karşı insan, temel niteliklerinden güç alarak, kendi özgürlüğünü, özgünlüğünü ve kurtuluşunu arama eğilimindedir. “*Oblivion*” sinema filmi, iktidar ile insan arasındaki gerilimin bir betimlemesini sunarak, izleyicinin kendisine, çevresine ve iktidarların uygulama tarzlarına dair bilinçlilik elde etmesini sağlamaktadır. Bu sayede bilimkurgu filmlerinin kapsamlı kavrayışlar geliştirerek, bireylerin dünyayı farklı tarzlarda algılamalarını sağlayabileceğini ispatlamaktadır.

KAYNAKÇA

- Adorno, T. W. (2007). *Kültür Endüstrisi - Kültür Yönetimi* (N. Ülner, M. Tüzel, E. Gen Çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Aydoğan, F. (2005). *Medya ve Tüketim Kültürü Üzerine Eleştirel Bir Analiz*. İstanbul: Türkmen Kitapevi.

“Oblivion” Filminde Özne, İktidar ve Özgürlük İlişkisi

- Bayram, A. K. (2003). İktidar Çözümlemelerinde Bir Mihenk: Michel Foucault. *Bilgi*, 7/2 : s. 33-47.
- Berger, P. L. & Luckmann T. (1991 [1966]). *The Social Construction of Reality A Treatise in the Sociology of Knowledge*. London: Penguin Books.
- Berlin, I. (2002). Two Concepts of Liberty. H. Hardy (Der.). *Liberty: Incorporating Four Essays on Liberty* (s. 166-217.). New York & Oxford: Oxford University Press.
- Cameron, J. (Yönetmen). (2009). *Avatar*. ABD & İngiltere
- Chomsky, N. (2001). *Dil ve Zihin* (A. Kocaman, Çev.). Ankara: Ayraç Yayınları.
- Ekem, N. (1992). Bilimkurgu Filmler Yoluyla Sinemada Bilimsel Gerçekler. *Kurgu Dergisi*, Sayı: 10, 71-86.
- Foucault, M. (2002). *Toplumunu Savunmak Gerekir: Collège de France’da Verilen Dersler (1975-1976)* (Ş. Aktaş, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Freud, S. (2016). *Kültürdeki Huzursuzluk* (V. Atayman, Çev.). İstanbul: Say Yayınları.
- Horkheimer, M. (1986). *Akıl Tutulması* (O. Koçak, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Kalkan, B. (2015) Yeni Kurumsal Siyaset. *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, 14(3), 559-583.
- Kosinski, J. (Yönetmen). (2013). *Oblivion*. ABD.
- Lucas, G. (Yönetmen). (1977). *Star Wars: Episode IV-A New Hope*. ABD.
- Macaulay, T. B. (1917). *Lays of Ancient Rome and Other Poems*. F. T. Baker (Der.). New York: The Macmillan Company.
- Mill, J. S. (1977). On Liberty. J.M. Robson (Der.). *The Collected Works of John Stuart Mill Vol. 18*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Oskay, Ü. (2014). *Kitle İletişiminin Kültürel İşlevleri: XIX. Yüzyıldan Günümüze Kuramsal Bir Yaklaşım*. İstanbul: İnkılap Kitapevi.
- Oskay, Ü. (2015). *İletişimin ABC’si*. İstanbul: İnkılap Kitapevi.
- Özkan, D. (Aralık-2012). Modern Sanatta Öznelerarasılık, Refleksivite ve Tamamlanabilirlik. *Marmara Sosyal Araştırmalar Dergisi*, Sayı 3, 1-29.
- Öztürk, S. (2012). *Mekân ve İktidar: Filmlerle İletişim Mekânlarının Altpolitikası*. Ankara: Phoenix Yayınevi.
- Platon (2015 [380]). *Devlet* (S. Eyüboğlu ve M. A. Cimcoz, Çev.). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Sütçü, Ö. Y. (2015). Adorno’nun Felsefesinde Özgürlük İdesi Olarak Sanat. *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, Sayı: 20, 271-288.
- Wachowski, L. & Wachowski, L. (Yönetmen). (1999). *Matrix*. Avustralya & ABD.
- Whitehead, A. N. (1979). *Process and Reality*. New York: Free Press.