

“FACE RECOGNITION” ANİMASYON FİLMİNDE SÜPERPANOPTİK GÖZETİM TOPLUMUNA DAYALI DİSTOPIK EVRENİN TASARIMI

BERİL UĞUZ*

ÖZ

Distopik anlatılar, yaşanmak istenmeyen toplumlara ve ülkelere dair anlatılar olup amaçları izleyicilere katarsis yaşatarak daha iyi hissetmelerini sağlamak değil, içinde yaşanan toplumlar hakkında eleştirel ve sorgulayıcı olmaya yönelmektir. Gözetim toplumuna dayalı distopyaların ele alındığı sinema filmlerine ait akademik incelemelere sıkça rastlanmaktadır; fakat gözetim toplumuna dayalı distopik anlatı animasyonları konusunda yapılmış akademik inceleme yok denecek kadar azdır. Bu çalışma animasyonda gözetim toplumuna dayalı distopyanın nasıl resmedildiğini ve distopik eleştirelliğin nasıl kurgulandığını araştırmayı amaçlar. Çalışmada Sovyetler Birliği döneminde Estonya’da yaşamış olan animatör Martinus Klemet’in Face Recognition adlı distopik kısa animasyon filmi incelenmiştir. Öncelikle gözetim toplumu ile ilgili alanyazındaki sosyolojik kuramlar ve kavramlar ortaya konmuş, ardından gözetim toplumuna dayalı distopya filmleri hakkında yapılmış incelemeler ele alınmıştır. Face Recognition filminin analizi için görsel, işitsel ve tematik öğelerin analizine dayanan filmsel metin analizi kullanılmıştır. Analiz bulgularına bakıldığında Face Recognition filminin süperpanoptik*** evreninde özel ve kamusal alanlarda yer alan gözetleme kameraları, bireylerin kişisel bilgilerinin depolandığı veri tabanları, 2D animasyon ile pixel art gibi farklı animasyon tekniklerinin bir arada kullanılması, dijitalize edilmiş ses ve görüntüler, müstesna kadavra gibi sürreal bir teknik ile hem gözetleme toplumunun farklı yönleri ortaya konulmuş hem de seyircinin yabancılaştırılması ve uyarılması ile distopyanın eleştirelliği vurgulanmıştır. Sonuç olarak animasyonda gerek distopik anlatının tasarımı, gerekse distopik eleştirelliğin kurgulanması için görsel, işitsel, tematik ve yapısal olmak üzere faydalanılabilecek çok sayıda öğe bulunduğu ifade edilebilir.

Anahtar Kelimeler: Distopya, Animasyon, Gözetleme toplumu, Müstesna kadavra, Sürrealizm.

* Öğretim Görevlisi Doktor, Başkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, beriluguz@gmail.com, ORCID: 0000-0001-5928-1343.

** Çalışmada herhangi bir destek ve teşekkür beyanı veya çatışma beyanı yoktur.

*** “Süperpanoptik” günümüz toplumlarında gözetlemenin elektronikleşmiş ve toplumun her alanına nüfuz etmiş iktidarını ifade eder.

DESIGN OF THE DYSTOPIAN UNIVERSE BASED ON THE SUPERPANOPTIC SURVEILLANCE SOCIETY IN THE “FACE RECOGNITION” ANIMATION FILM

BERİL UĞUZ*

ABSTRACT

Dystopian narratives are societies and countries that are undesirable to live in. Their purpose is not to provide catharsis for the audience, but rather to encourage a critical stance towards the societies in which they live. While examinations of cinema films that delve into surveillance society-based dystopias are frequently encountered, academic scrutiny on dystopian animations centered around surveillance societies is notably scarce. This study aims to investigate how surveillance society-based dystopia is portrayed and how dystopian critique is constructed in animation film, focusing on the dystopian short animation "Face Recognition" by animator Martinus Klemet, who lived in Soviet-era Estonia. Firstly, sociological theories and concepts related to the surveillance society are presented. Subsequently, analyses of dystopian films based on the surveillance society are discussed. The analysis of the film "Face Recognition" employs a filmic textual analysis including the examination of visual, auditory, and thematic elements. Looking at the findings, in the superpanoptic*** universe of the film Face Recognition, surveillance cameras in both private and public spaces, databases that store personal information about individuals, the simultaneous use of different animation techniques such as 2D animation and pixel art, digitized sounds and images, and the use of a surreal technique such as the exquisite corpse, together highlight various aspects of the surveillance society. The criticality of the dystopia is emphasized by alienating and alarming the audience. In conclusion, it can be stated that there are numerous elements, including visual, auditory, thematic, and structural aspects, that can be utilized for both the design of the dystopian narrative and the construction of dystopian critique in animation.

Keywords: Dystopia, Animation, Surveillance society, Exquisite corpse, Surrealism.

* Lecturer Doctor, Başkent University Faculty of Fine Arts, Design and Architecture, Program of Cartoon and Animation, beriluguz@gmail.com, ORCID: 0000-0001-5928-1343

**There is no statement of support, acknowledgment, or conflict of interest in the study.

*** "The Superpanopticon" signifies the electronicized and pervasive power of surveillance penetrating every aspect of society in contemporary societies.

1. GİRİŞ

Distopyalar genel olarak yaşadığımız yerden daha kötü koşullarda olup yaşamak istenmeyen yerleri, toplumları, dünyaları çağrıştırır. Distopik türün temelde eleştirel olması beklense de distopyalar günümüzde asıl amacından uzaklaşıp daha kötü toplum örnekleri sunarak sadece izleyici kitlesinin kendisini daha iyi hissetmesine odaklanıyor gibi görünür. Booker (2013, s. 5) distopik olabilmek için, temsil edilen baskıcı toplumun öne çıkarılması ve bu ortamın genellikle yazarın veya izleyici kitlesinin toplumu hakkında eleştirel bir yorum yapma fırsatı olarak kullanılması gerekliliğine vurgu yapar. Karşı ütopya, eleştirel ütopya veya kara ütopya olarak da ifade edilecek olan distopyaya verilebilecek en önemli örneklerden biri George Orwell'in "1984" adlı romanıdır. Roman 20. yüzyıl Batı dünyasında ekonomik bunalım, holokost ve soğuk savaşın yaşandığı bir dönemde Sovyetler Birliği gibi sosyal devletlerin artan totalitarizmine odaklanır. Orwell'in dünyasındaki "Büyük Birader" Batı dünyasında bugün gözetim için en sık kullanılan benzetmelerden biri haline gelmiştir. Anlatı, yeni teknolojilerin gittikçe artan kontrolü ile ilgili olsa da, asıl odakta olan gücün dağıtılma biçimi ile ilgilidir.

"1984" anlatısı, distopik türün eleştirel olma gerekliliğini yerine getirmiş ve birçok araştırmacı çağdaş elektronik gözetimin analizi için "Büyük Birader" imajının geçerliliğini sorgulamaya başlamıştır (Lyon, 1994, s. 58). Siyaset bilimci Lowi (1980, s. 466) "1984" senaryosunun, enformasyon devriminin gidişatı kendi haline bırakıldığında başımıza gelecek en muhtemel sonuç olacağını belirtmiştir. Orwell'in "1984"ü "Batılı demokrasilerin totaliterlik potansiyeli ve devletin hastalıklı bir tarzda kendi iktidarına yoğunlaşarak vatandaşlarının günlük hayatlarının kontrolüyle yakından ilgilenmeye başlaması konusunda İkinci Dünya Savaşı sonrasında ait bir uyarı" olarak düşünülmüştür (Lyon, 2007, s.32).

Totaliter, gözetimci, denetimci ve baskıcı toplum distopyaları romanlarda ve sanatın birçok alanında olduğu gibi sinemada da sorgulatici ve uyarıcı olmak adına yer eder. Örneğin "Devlet Düşmanı" (Enemy of the State, 1998, Tony Scott), "THX 1138" (1971, George Lucas), "V For Vendetta" (2005, James McTeigue), "Damızlık Kızın Öyküsü" (The Handmaid's Tail, 1990, Volker Schlöndorff), "Azınlık Raporu" (Minority Report, 2002, Steven Spielberg), "İdiokrasi" (Idiocracy, 2006, Mike Judge), "İstakoz" (Lobster, 2015, Yorgos Lantimos) gibi onlarca sinema filminde distopik bir evren yaratılmış ve çağcıl sorunlar karanlık bir dünyada eleştirel bir dil ile ele alınmıştır. Bu filmlerin bir kısmı izler kitleye yaşadıkları toplumu sorgulatacak özelliklere sahiptir. Dünyayla ilgili soruları gündeme getirmenin distopyaların gücü olduğunu öne süren Wise (2016, s.70) çok az distopyanın gerçek seçenek veya çözüm sunduğunu iddia eder. Ona göre bu filmler olumlu alternatifler sunsalar da sonuç olarak kaderciliğin bir biçimini teşvik ederler. Wise distopik bir anlatı ile ilgili çözümün bizi rahatlatan mı, harekete geçiren mi yoksa sorgulatan mı bir çözüm olduğunu sorar.

Sovyetler dönemini yaşamış olan Estonya'da kara hicivli ve ironik dokunuşları ile meşhur olan animasyonun günümüzde öne çıkan yönetmenlerinden Martinus Klemet'in "Face Recognition"¹ (Yüz Tanıma, 2021) adlı kısa animasyon filmi, gözetim toplumuna dayalı distopik türün bir temsilcisi olarak görülebilir. Film denetleyici ve düzenleyici gözetim toplumunun günümüzde geldiği ve yakın zamanda gelmesi muhtemel boyutlarını hicivli bir dil ile ele alır. Bu çalışma animasyonda gözetim toplumuna dayalı distopyanın nasıl resmedildiğini; distopik eleştirinin nasıl başarıldığını, distopik türün gerekliliğini yerine getirip getirmediğini veya nasıl yerine getirdiğini araştırmayı amaçlamaktadır. Animasyon sanatının distopik eleştiride, eleştirel toplum yaklaşımlarında nasıl bir yeri olabilir, imkânlar veya avantajlar nelerdir? Çalışmanın amacına yönelik "Face Recognition" filminde panoptik evrenin nasıl ele alındığı ve seyircinin dikkatinin nasıl uyarıldığı, gözetim toplumuna dayalı distopya filmleri ile karşılaştırmalı olarak incelenmiştir.

Gözetleme toplumuna dayalı distopik anlatılar sinemada sıkça ele alınmış ve alanyazında da sıklıkla analiz edilmiştir. Animasyon türüne bakıldığında gözetim toplumuna dayalı distopik kısa ve uzun metraj kurmaca filmlere rastlanır; fakat gözetim toplumuna dayalı distopik türde animasyon incelemeleri yok denecek kadar azdır. Animasyon türünün, yönetmenin hayal gücünü tamamıyla ekrana yansıtma gibi bir avantajı olması sebebiyle, distopyayı kendine özgü yaratıcı biçimlerde üretme avantajı da olabilir. Çalışma, hem animasyona dair farklılıkları ortaya koymakta hem de gözetim toplumuna dayalı distopyaya dair animasyon filmi ile ilgili alanyazına akademik anlamda kaynak sağlamaktadır.

Diğer yandan çalışma animasyon filminin Foucault'cu panoptik güç mekanizması ve teknoloji ile olan ilişkisini ele almaktadır. Foucault panoptik iktidar ile bu iktidarın bugün ortaya koyduğu film, televizyon veya internet ile olduğu gibi animasyon ile de daha önce ilişkilennemiş olduğu için çalışmanın farklı bir yerde durduğu söylenebilir. Gözetim toplumu denildiğinde akla ilk gelen düşünürlerden biri Michel Foucault'dur. Foucault gözetim toplumunu panoptikon kavramı ile analogik bir şekilde açıklamaya çalışır. Yakın dönem düşünürleri ve sosyologları ise yaşadığımız çağda panoptikon benzetmesinin açıklayıcı fakat yeterli olmadığını öne sürerek post panoptikon, süperpanoptikon, elektronik panoptikon gibi yeni ve çağcıl kavramlar üretmişlerdir. Çalışma günümüzün iktidar mekanizmalarına ait koşulları daha iyi anlayabilmek adına filmin evreni ile bu çağcıl panoptik kavramları ilişkilendirmektedir.

¹ 6'45", Estonya, <https://www.martinusklemet.com/facerecognition>

2. YÖNTEM

Gözetime dayalı toplum temelli distopik film anlatısı çözümlemesi için öncelikle alanyazın taraması yapılmış, ardından "Face Recognition" adlı kısa animasyon filmi analiz edilmiştir. Alanyazın taraması kapsamında ilk olarak gözetime dayalı topluma dair sosyolojik ve felsefi yaklaşımlar ve kavramlar karşılaştırılmalı olarak araştırılmış ve ortaya konulmuş, ardından gözetime dayalı toplumları ele alan distopik sinema filmleri üzerine daha önce yapılmış incelemeler ortaya konulmuştur. Analiz bölümünde "Face Recognition" filminde panoptik evrenin nasıl ele alındığı ve seyircinin dikkatinin nasıl uyarıldığı distopik sinema filmleri ile karşılaştırmalı olarak incelenmiştir. Hem analiz edilen animasyon filmi bağlamında hem de önceden yapılan incelemelerden yola çıkarak gözetime dayalı distopik eleştirelliğin nasıl gerçekleştiği ele alınmıştır.

"Face Recognition" filminin analizi için filmsel metin analizi tercih edilmiştir. Richard Dyer'ın (2016) Goethe Üniversitesi-Frankfurt'ta gerçekleşen "Kracuer Lectures in Film and Media Theory"² başlıklı konferans serisinde yaptığı "The Persistence of Textual Analysis" (Metinsel Analizin Devamlılığı) başlıklı konuşması film çalışmalarında filmsel metin analizini ön plana çıkarır. Dyer filmin üretim ve tüketim aşamaları, sinema seyircisi veya kültürel kodlarını bir tarafa bırakıp tüm insanlarda ortak olan duyuları dinlemeye yönelmeyi önerir. Filmsel metin analizi filmlerde gerçekte fiziksel olarak var olan şeye basitçe bakma ve dinleme becerilerinde temellenir; edebiyat gibi yazılı edebi metinlerden farklı olarak görülür ve bu sebeple kuramsal ve tematik analizin ötesine geçer; anlatı ile beraber göze ve kulağa hitap eden görsel ve işitsel veri ve bileşenleri içeren bir metin olarak algılanır.

Dyer'ın altını çizdiği filmsel metin analizi, filmin seyirci için sunduğu bir dizi anlam, etki ve duyguyu çekip çıkarmak için görüntü ve sese odaklanır. Ona göre dikkatin üretim, alımlama gibi başka yönlerle genişlemesine bakmaksızın mevcut film materyali ile ilgilenmek film çalışmaları açısından temel belirleyici ve tanımlayıcı bir bileşen olarak karşımıza çıkar. Bateman ve Wildfeuer'e (2017, s. 1-2) göre böyle bir vurgu öznel ve bireysel okumalardan sakınmayı sağlamanın yanında, filmsel metin analizinde daha kesin olan pratiklere dayalı uygun metodolojiler arayışı içinde olur. Filmsel metin analizi filme bir sanat nesnesi olarak yaklaşır ve tematik unsurları olduğu kadar biçime dair öğeleri de analiz etmeye odaklanır. Burada biçimsel öğelerden kasıt, göze ve kulağa hitap eden görsel ve işitsel öğelerin tümüdür. Mizansen ve sinematografi öğeleri, renkler, çizgiler, desenler, çerçeve içindeki hareketler, ışık, kurguya dair öğeler gibi gözün ayırt edebildiği tüm görüntü öğeleri ile müzik, diegetik ve non-diegetik sesler, ses efektleri gibi kulağın ayırt edebildiği tüm ses öğeleri buna dâhildir.

² Kracuer Film ve Medya Teorisi Üzerine Konferans Serisi

"Face Recognition" animasyon filmi filmsel metin analizi kapsamında sahip olduğu anlatıya ek olarak görsel ve işitsel veri ve bileşenleri de içeren bir metin olarak algılanmıştır. Biçimsel ve içeriksel öğeler anlam yaratmada iç içe geçen araçlar olarak değerlendirilmiş ve anlatıyı oluşturan görsel, işitsel ve tematik unsurlar distopik anlatı açısından incelenmiştir. Bu anlamda filmde tercih edilen görüntü, ses ve tematik öğeler gözetim toplumu ve distopik anlatı açısından taşıdıkları anlamlar bakımından ele alınmışlardır. Filmde kullanılan animatif yapı, karakter animasyonları, hareket ve eylemleri, müzik, ses unsurları ve efektleri, renk bileşenleri, obje ve aksesuarlar, imge, figür ve şekil ve biçimler, yazılar, görsel ve sanatsal öğeler analize konu olan görsel ve işitsel öğeleri içermektedir.

Yapısal olarak görsel ve işitsel öğelerin beslediği mizansen tasarımı ile kullanılan animasyon türleri analizde önem arz etmektedir. Mizansen, görsel stili ifade eder ve "çerçeve içindeki tüm öğeler ve onların nasıl organize edildikleri" olarak tanımlanır (Gibbs, 2003, s. 5). Mizansen çerçeve içindeki tüm öğelerdir: ışık/aydınlatma, ses/müzik, renk, kostüm tasarımı, makyaj, dekor/mekân, set kurulumu, önemli obje ve aksesuarlar, simgeler, oyuncular, onların beden hareketleri ve mimiklerini içeren oyunculuk performansları, vb (Kolker, 2009, s. 83-84; Bordwell ve Thompson, 2011). Animasyon ise arka arkaya gösterildiğinde izleyicinin zihninde hareket ediyormuş izlenimi veren durağan imajlardan oluşur ve temel olarak iki tür animasyondan söz edilir: çizgi film, cut-out (kes-çıkır) gibi teknikleri içeren iki boyutlu animasyon (2D) ve CGI (bilgisayar tabanlı görüntü üretimi), kukla animasyonu gibi teknikleri içeren üç boyutlu animasyon (3D) (Pikkov, 2010, s. 14, 18).

Çalışma, filmsel metin analizi ile Foucault ve diğer sosyologların panoptik iktidar yaklaşımının yanında bu iktidara direniş araçlarının da animatif görüntü ve ses ile olan ilişkisini ve distopik eleştirelliğin bu direniş araçları ile bağlantısını ortaya koymayı amaçlamıştır.

3. ALANYAZIN TARAMASI

3.1. Panoptikon'dan Süperpanoptikon'a Gözetim

Gözetim olgusu geçmişte çok sayıda sosyolog tarafından incelenmiş olup, biçim değiştirerek günümüze kadar uzanması sebebiyle halen önemli bir çalışma alanı olmaya devam eder. Gözetimden, toplumda egemen ideolojinin tahakküm alanını devam ettirebilmesi için bilgi toplayarak kaydetmesi ile denetim ve disiplin mekanizmaları uygulaması olarak söz edilebilir. Modernizmin temsilcilerinden Marx, Weber, Giddens ve Habermas gibi sosyologlar gözetim olgusu ile toplumsal denetim arasındaki ilişkilere dikkat çekerek eleştiri getirmişlerdir. Marx açısından gözetim, sermaye ve emek arasındaki mücadelenin bir parçasıdır ve fabrikalarda emeği disipline etmek amacıyla işçilerin faaliyetlerinin gözetlenmesine dayanır (Lyon, 1994, s. 25). Weber ise gözetimi, bilgilerin ayrıntılı biçimde dosyalanarak kayıt altına alınması yoluyla bürokratik denetim ile ilişkilendirir. Bürokrasinin

disiplini, bireyleri kural ve prosedür yığınlarından oluşan bir demir kafese sokar (Weber, 2006, s. 307-318; Sucu, 2011, s. 127). Giddens'a göre gözetim bireyleri yönetmek için onlar hakkında bilgi toplanması ve bu bilginin depolanmasıdır. Gözetim aynı zamanda bireylerin diğer bireyleri otorite kurmak üzere izlemesidir ve iktidar üreten faktörlerden birisidir (Giddens, 1985, s. 14). Frankfurt Okulu ve eleştirel kuramın önemli temsilcilerinden Habermas da (2000, s. 255; 1993, s. 174-176) gözetim olgusunu devlet ve sermaye gruplarının iktidarı ile ilişkilendirir. Sadece kamusal alanlar değil özel alanlar da gözetim ile iç içedir. Gözetim toplumunda artık özel yaşamın gizliliği tehdit altındadır. Kamusal ve özel yaşamlardaki tüm veriler her an iktidarın bilgisine sunulma tehlikesi taşır.

Postmodern düşünce tarihinin temsilcilerinden Foucault gözetim toplumunun ortaya çıkışı ile iktidar arasındaki ilişkiyi eserlerinde detaylıca analiz eder. "Büyük Kapatılma" adlı eserinde Foucault 17. yüzyıldan başlayarak akla ve bireye vurgu yapan Aydınlanma Çağının gelişi ile beraber, o dönem için akıl sahibi olmanın dışında olarak görülen "deli, suçlu, hasta, eşcinsel veya engelli" bireylerin bir araya getirilerek kapatıldığı bir dönemden söz eder. Bu kapatılma ile birlikte toplumda norm dışı bireyler izole edilmiş ve bireylerin normal olmaya devam etmeleri gerektiği algısı yaratılmıştır (Foucault, 1992; Foucault, 1995; Foucault 2000; Foucault, 2002; Foucault, 2017, s. 85-133). Bedenleri akıl hastanesi, hapisane gibi yerlere kapatma yoluyla hizaya sokma amacı taşıyan teknikler, bedenlerin uysallaştırılması için tasarlanan disipline edici mekanizmalardır (Foucault, 1992, s. 170-171; Foucault, 2003, s. 248). Foucault'nun sözünü ettiği disiplinli mekanizmalar bireyleri fiziksel şiddet yoluyla disipline etme amacı taşır. Foucault disiplinli iktidar mekanizmalarının yanında bir de düzenleyici mekanizmalardan söz eder. Bu mekanizmalar iktidar algısının bireylerde yerleşmesini ve devamlılığını sağlayan araçlardır. Disiplinli iktidar mekanizmaları yapısal olarak bedenleri sınırlandırsa da düzenleyici iktidar mekanizmaları toplumsal yaptırımlar aracılığı ile bireylerin iktidarı kabul ederek içselleştirmelerini sağlamayı hedefler (Foucault, 1992, 229-231; Foucault, 2014, s. 17-18). Foucault bireylerin iktidarı içselleştirme süreçlerine ilişkin olarak İngiliz filozof ve toplum kuramcısı Jeremy Bentham'ın 1785 yılında tasarlamış olduğu hapisane inşa modeli olan panoptikonu örnek gösterir (Foucault, 1992, s. 251).

Yunancada bütünü gözetlemek veya göz önündeki yer³ (Bentham, 1843) anlamına gelen panoptikon isimli yarı dairesel hapisane tasarımının iç ve orta kısmında tüm mahkûmların görülebileceği yüksek bir gözetleme kulesi bulunur. Mahkûmlar gözetleme kulesinin içini görememelerine rağmen, gözetleme kulesi tarafından daima gözetlendiklerinin bilincindedirler. Bu tek taraflı gözetleme durumu, gözetleme kulesine ve onun içindekilere mahkûmların bulunduğu konuma göre bir üstünlük ve iktidar sunar. Kulede gözetleyen biri olmasa bile mahkûmun daima gözetlendiği bilgisinin bilinçaltında yer etmesi sağlanmış olur. Mahkûmun sahip olduğu böyle bir bilinç, gözetleme kulesi tarafından oluşturulan tüm

³ 'all-seeing place'

kurallara uyum sağlaması ile sonuçlanır. Mahkûm gözetleyeni göremediği ve ne zaman gözetlendiğini bilmemesine rağmen; gözetlenmiyor olsa bile gözetlendiğini düşünerek kurallara uyacak ve kendi gardiyanı haline gelecektir (Foucault, 1992, s. 251; Foucault, 2003, s. 86; Lyon, 1994, s. 63-65; Sucu, 2011, s. 130). Önceden de belirtildiği gibi Foucault panoptikon modelini günümüz gözetim toplumlarını anlatmak için bir metafor olarak kullanır. Günümüzde gözetlenen bireyler artık şiddete, fiziksel veya maddi zorlamalara ihtiyaç duymadan devletin ve toplumun kurallarını ifade eden iktidarı içselleştirmişlerdir. Bireyler kendi kendini gözetlemekte ve kontrol etmekteledir; böylece her birey kendi üzerinde ve kendine karşı bu gözetlemeyi uygular (Foucault, 2003, s. 94-95; Durutürk, 2018, s. 966).

İktidarın gözetimini ve bireylerin iktidarı içselleştirmelerini ifade eden panoptikon modeli günümüzde kendisini bilgi iletişim teknolojilerinin sağladığı denetim sistemine dönüştürmüş durumdadır. Bilgi iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler ile her an kayıt altına alınabilen veriler Habermas'ın yukarıda belirttiği gibi bireylerin çalışma yaşamlarında olduğu gibi; özel yaşamlarında da gözetlenebilmelerini kolaylaştırmaktadır. Öztürk (2013, s. 133) günümüz toplumlarını sadece panoptikon kavramı ile anlamaya çalışmanın yetersizliğine işaret eder. Bilgi iletişim teknolojileri, panoptikon kavramını elektronik bir ortamda yeniden canlandırmakta; yerel sınırların ötesine geçerek küresel çapta etkili hale getirmektedir. Bu bağlamda, günümüzün gözetime dayalı toplumlarını açıklamak için post panoptikon, elektronik panoptikon, süperpanoptikon gibi terimler geliştirilmiştir. Aslında, bu terimlerin tamamı, baskıya dayalı değil; isteğe bağlı olarak kabul edilen elektronik denetim temelli gözetimin varlığına işaret ederler.

Boyne'nin (2000, s. 302) kullandığı post-panoptikon yaklaşımına göre geçmişte tek-göz ile bütünsel olarak yapılan gözetim, teknolojik ve stratejik gelişmeler ile yer değiştirmiş; kitlesel medya ile birlikte sosyalizasyon kişilerin kendilerini gözetledikleri bir sisteme dönüşmüştür. Poster (1989, s. 122-123) ise kullandığı süperpanoptikon kavramı ile panoptikonu hapisane ve mahkûmlar boyutundan çıkarır. Bilgisayar sistemleri ve bilgisayar veri tabanları ile yapılan gözetim, toplumun tümünü gözetim nesnesine dönüştüren ağ tabanlı, çok yönlü ve sürekli bir sistemdir. Süperpanoptik sistem sokaklar dâhil her mekâna yerleştirilen ve her türlü eylemi gözetleyen kameralar, dinleme cihazları, elektronik parmak izleri ve elektronik verileri temin eden kurumların insanları sınıflandırması ve profillerini çıkarması ve kullanılan cep telefonları gibi araçlar ile hapisanelerdeki panoptikonun genişletilmiş ve elektronikleştirilmiş durumlarını temsil eder ve böylece iktidar her yere yayılır (Öztürk, 2013, s. 138-139). Bentham'ın modeli ile karşılaştırma yapan Gordon'a göre ulusal bilgisayarlı sistemlerle, gardiyan, "patron, mülk sahibi veya bankacı rollerinde karşımıza çıkar... ve sonra hepimiz bir elektronik panoptikon içinde kapanırız" (Gordon, 1987, s. 487). King (2001, s. 48) ise günümüzün gözetim toplumu için geliştirilen kavramlara

çoklu bir bakış ile yaklaşarak bu kavramların birçoğunun panoptikon kavramı ile bir arada var olmaya devam ettiğini belirtir.

3.2. Gözetim Toplumuna Dayalı Distopya Filmleri

Gözetim toplumuna dayalı distopya filmleri üzerine alanyazında çok sayıda ve güncel akademik çalışma bulunmaktadır (Zimmer, 2015; Wise, 2016; Marks, 2015; Cervelli, 2022; Keloğlu İşler, 2022; Diker, 2019; Öztürk, 2013). Bu çalışmaların birçoğu canlı aksiyon⁴ film türünde yapılmıştır. Gözetim toplumuna dayalı distopya konusu spesifik bir konu olduğu için ve animasyon türü sinemada görece yeni bir tür olduğu için, animasyon türünde gözetim toplumuna dayalı distopya konusunda yapılmış çalışmaya çok az rastlanmaktadır. Bu sebeple makale kapsamında incelenen “Face Recognition” animasyon filmi çoğunlukla sinemada yer alan canlı aksiyon türündeki filmler üzerine yapılan incelemeler ile karşılaştırılmıştır.

Wise (2016, s. 75) gözetim toplumuna dayalı sinema filmlerini Orwell’ci veya Foucault’cu nitelikler taşıyıp taşıyamalarına göre değerlendirir. Ona göre Foucault’da disiplinci iktidar kişinin kendini gözetlemesini ve bireyin gelişimini vurgular, birincil olarak şiddet içerikli değildir ve iktidar, merkezi olmak yerine yaygındır. Bu anlamda Wise, Bentham’ın panoptik şemasını ütöpik olarak nitelendirir. Çünkü bu modelde bireyler gözetimin nerede ve ne zaman gerçekleştiğini bilmediklerinden, beklenti ve normları içselleştirirler. Panoptikon normalliğın ve bireyin üretimine dayalıdır. Orwell’ci kontrol ise Wise’a göre distopiktir. Şiddet unsurları ve şiddet içermeyen unsurlar bir aradadır ve şiddet sebebiyle benliğin yok oluşu söz konusudur. Bireyler mevcut gözetimin ardında daima bir şiddet tehdidi hissederler. İktidar tek bir devlet merkezinde toplanır.

Wise, “Bin Dokuz Yüz Seksen Dört” (1984, Michael Radford) filmini, Oceania’nın distopik dünyasındaki düşünce polisleri ve onların şiddetinin varlığı sebebiyle Orwell’ci olarak değerlendirir. Devriyeler ve helikopterlerin varlığı, ekranlardan yükselen sesler, marşlar, propaganda posterlerinin yaygınlığı, köhne ve yıpranmış bina görüntüleri ve pis bir kent manzarası gibi distopik öğeler yer alır. Wise’a göre “Devlet Düşmanı” (Enemy of the State, 1998, Tony Scott) filminde gözetim toplumunun ilk adımları karşımıza çıkar. Teknofetişizm, izolasyon, sistemi suçlamak yerine sistemle uyum sağlamayan bireyleri suçlamak gibi distopik öğeler yer alır. Filmde devletin gerektiğinde sahip olduğu tüm imkânları kullanarak distopik bir gözetim toplumuna dönüşebileceğini algılarız. Örneğin bir mağazanın kamerası devlete ait olmasa da bunun bir parçasına dönüşme ihtimaline sahiptir. “THX 1138” distopyasında (1971, George Lucas) nüfus sürekli video gözetimi ve gümüş suratlı robot

⁴ İnsanları ve nesneleri gerçek büyüklükteki üç boyutlu mekânlar içinde, standart çekim hızı olan saniyede 24 kare ile görüntüleyen, gerçek zamanlı çekimlere dayalı filmlerin, çizim temelli animasyon filmlerinden farklılaştığını belirtmek için Bordwell ve Thompson (2011, s. 381) özel olarak “canlı aksiyon filmleri” ifadesini kullanırlar.

devriyeler tarafından kontrol altında tutulur. Biyolojik göstergeler takip edilebilir haldedir. Romantik ilişki veya herhangi bir tür tutku istenmediği için bireyler daima uyuşturulur. "V For Vendetta"nın (2005, James McTeigue) distopik evreninde yüz tanıma kameraları ile polis ve devriyelerin varlığına ek olarak bireyler arasındaki konuşmalar dinlenir. "Damızlık Kızın Öyküsü"nde (The Handmaid's Tail, 1990, Volker Schlöndorff) var olan distopya evreninde Hristiyan hareketi Amerika'da yönetimi ele geçirerek otoriter bir devlet kurar. Doğurganlığın azaldığı ülkede genç ve doğurgan kadınlar soylu ailelere bebek dünyaya getirmek için tutuklanırlar. Kadınların eğitildiği merkezde bulunan gözetleme kamerasına ek olarak, polisler toplumun içindeki gizli ajanlardır. Wise'a (2016, s. 78) göre incelediği bu distopya filmlerinin hiç biri tamamıyla Orwell'ci veya Foucault'cu gözetleme toplumunu tam anlamıyla temsil eder nitelikte değildir. Her iki filmde hem gözetlemeci hem de kontrolcü ögeler mevcuttur.

Bazı distopya incelemeleri gözetleme toplumunun suç-öncesi kavramına yoğunlaşır. Bu kavram karşımıza ilk defa Steven Spielberg'in "Azınlık Raporu" (Minority Report, 2002) filminde çıkar. Geliştirilen suç öncesi sisteminde nüfus verileri analiz edilerek gelecekte suç işleme olasılığı tespit edilen kişiler, suç işlemeyen önce yakalanır ve hapsedilir. Sistemin merkezi, genetiği değiştirilmiş üç insan mutantın yer aldığı bir tapınaktır. Benzer suç-öncesi sistem bir animasyon türü olan Japon anime televizyon serisi "Psycho-Pass" te (2012-2013) de karşımıza çıkar. Anlatı 22. yüzyılın Japon distopyasında geçer. İnsanların suça olan eğilimleri tarayıcılar ile eş zamanlı olarak ölçülebilir. Ölçülen veriler "sibyl sistem" adlı kolektif zihin tarafından kaydedilir ve analiz edilir. Sibyl sistem bu verilere göre kişinin suç katsayısını, renk tonunu ve sosyal profilini belirler ve o kişinin psikolojik durum göstergesi olan "psycho-pass"ini oluşturur. Eğer kişinin psycho-pass'i giderek bulutlanırsa, sonunda bu kişiler potansiyel suçlu olarak saptanırlar. "Psycho-Pass" evreninde bu uygulama ile tüm vatandaşlar yaşamlarının her anında gözetlenip denetlenirler. Düşünce kontrolünün yanı sıra sistemi eleştiren akıllar, sistemin dışına sürülürler (Cervelli, 2022; Türetgen, 2021).

Seyirciye yaşadığı toplumu hiciv yoluyla sorgulatan distopyalardan da söz edilir. Örneğin "İdiokrasi" (Idiocracy, 2006, Mike Judge) ahmaklardan oluşan bir toplumu anlatır. Enerji içeceği ile sulandığı için ölen ekinler, açlık, çöp, çığ ve toz fırtınası ön plandadır. Film karanlık bir toplumun ahmakça yanlarını eleştirir. Süperpanoptik "İdiokrasi" toplumunda makineler ve şirketler, halkı, bileklerindeki barkod dövmeler aracılığıyla tanımlar, takip ve kontrol eder (Keloğlu İşler, 2022, s. 277). "İstakoz" (Lobster, 2015, Yorgos Lantimos) filmi de sorgulatan distopyalara bir başka örnektir. Herkesin ancak evli olduğu partneriyle sokaklarda dolaşabildiği ve takım elbise gibi resmi kıyafetler dışında kıyafetlerin giyilemediği "kent"

⁵ Anime serisinde 'psycho pass' bireylerin psikolojik durumlarını da içeren bir tür kimlik göstergesi olarak işlev görür. Psycho-Pass'in kötüye gittiği durumlarda kişiler psikolojik bakım tesislerine gönderilirler. Belirtiler ihmal edildiğinde ve tedavi edilmediği durumlarda kişinin Psycho-Pass'i gittikçe bulutlanır ve bu kişiler en sonunda potansiyel suçlu (latent criminal) ilan edilirler.

distopik bir mekân olarak görünür. Diğer yandan bekar kişilerin kendilerine partner bulmak için gönderildikleri "otel" anlatı içerisindeki diğer distopik mekandır. Otelde 45 gün içinde partner bulamayan bireyler insan olma hakları ellerinden alınarak hayvanlara dönüştürülüp ormana salınırlar (Diker, 2019, s. 97).

Sinemada gözetim toplumuna dayalı distopik evrenlere sahip çok sayıda film üretilmiştir. Bu konunun sinemada geçmişte olduğu gibi bugün de popülerliğini yitirmemesinin sebebi büyük olasılıkla süperpanoptik bir çağda yaşıyor oluşumuzdur. Her film bu süperpanoptik dünyamızın belirli karanlık yönlerini distopik biçimde ele alarak seyircinin dikkatini farklı noktalara çekmektedir. Aşağıda "Face Recognition" kısa animasyon filminde panoptik evrenin nasıl ele alındığı ve seyircinin dikkatinin nasıl uyarıldığı diğer distopik filmler ile karşılaştırmalı olarak incelenmiştir.

4. ANALİZ VE BULGULAR

4. 1. Face Recognition Filminde Panoptik Evrene Giriş

Film Özeti: Gözetleme kameralarının özel ve kamusal her alanda var olduğu ve bireylerin hareketlerinin yüz tanıma sistemi ile denetlendiği bir toplumda yaşayan Igor, kırmızı ışıktaki karşıdan karşıya geçerek trafik kuralı ihlali yapar. Bunu gören emniyet amiri ekibini toplayarak Igor'u yakalamak üzere harekete geçer. O esnada Igor bir barda birasını yudumlamakta iken biranın etkisi ile yüzü bir gorile dönüşür. Böylece bara girerek yüz taraması yapan emniyet ekibi Igor'u tespit etmekte başarısız olur. Mesai bitimini takiben Goril-Igor'un polis ekibini masasına davet ederek onlara bira ısmarlaması ile Igor ve polis ekibi bira akşamına katılırlar. Biranın etkisiyle Igor gibi polis ekibindeki üyeler de tek tek mutasyon geçirerek fil, ayı, domuz, porsuk gibi farklı vahşi hayvanların yüzlerine sahip olurlar. Fazla alkol sebebiyle bilinçlerini yitirerek gerçeküstü bir gece yaşayan polis ekibi ve Igor, yüz tanıma sistemi tarafından tespit edilerek sahip oldukları hayvan yüzleri ile tanımlanırlar. Yetkililer tarafından yakalanarak toplu biçimde hayvanat bahçesinde bir kafese kapatılırlar.

"Face Recognition" filminde distopik bir evren ile karşılaşırız. Sokakta, tuvalette, evlerde, özel alanlardaki gözetleme kameralarının varlığı bize mevcut gözetim toplumunu tanıtmak için filmin başında gösterilir. Gözetleme kameralarından ilk gördüğümüz, bir otobüs durağında arkadaşlarıyla beklerken muz yemekte olan 863 kod numaralı Xenja adlı bir vatandaşdır. Ardından tuvalet lavabosunda ellerini kurulamak için kâğıt havlu çekmekte olan 333 kod numaralı Wang Wie adındaki vatandaşı görürüz. Evinde eşi ve çocuğu ile televizyon seyretmekte olan 123 kod numaralı Toivo gözetlendiğini bildiği kameraya bakarak gülümser.

Gözetimin boyutu gerçek dışı ve distopik bir görünüm sergilese de, Çin'de gerçekleşen bir olay yönetmen Klemet'e ilham olmuştur. Söz konusu haber aşırı tuvalet kâğıdı tüketimi

yapan kişileri cezalandırma amaçlı olarak Çin tuvaletlerinde yer alan gözetleme kameralarına yakalanan insanları anlatır. Aynı zamanda Klemet'in çocukluğunun Sovyet rejimi altındaki Estonya'da geçmesi sebebiyle devletin özgürlüklere el uzatması ve özel yaşama müdahalesi gibi konular onda güçlü çağrışımlar yaratmaktadır (Ouvrard, 2002).

Canlı aksiyon film anlatılarına baktığımızda distopik evrenin kurulumunda kullanılan öğelerin benzerliği dikkat çeker. "Bin Dokuz Yüz Seksen Dört"teki Oceania'da bireyler kendilerine ait kod isimleri ile çağrılırlar ve yaşadıkları evlerde var olan gözetleme kameraları ile hareketlerine anlık olarak müdahale edilir. Devriye gezen helikopterler dikkat çeker. "THX 1138"de de gözetleme kameraları ve vatandaşların kod numaraları vardır. "V For Vendetta" da "Face Recognition"daki gibi yüz tanıma kameraları yaygındır. Kamusal alanlarda kol gezen polis ve devriyeler aynı zamanda insanların konuşmalarını dinlerler. "Azınlık Raporu"nda her alana sirayet etmiş olan retina tarayıcılar yüz tanıma ve gözetleme kameralarının yerine geçer, polisin vatandaşların her hareketini izleyebilmesine olanak tanır. Wise (2016, s. 85) "Azınlık Raporu" nu gözetim ve disiplin rejiminden çok Deleuze'un düşüncelerine dayandırdığı gözetim ve kontrol rejimi ile bağdaştırır.

"Face Recognition"da Klemet'in distopik evrenini 2D animasyon olan çizgi film ile gözleriz; fakat gözetleme kameralarının kaydettiği görüntüler düşük çözünürlüklü dijital animasyon ve video oyunlarında kullanılan bir teknik olan pixel art formunda karşımıza çıkar (Şekil 1). Bu görüntüler dijitalize edilmiş sesler eşliğinde, düşük çözünürlüklü gözetleme kameralarının görüntüleri gibi titremeler yapar. Bu öğeler gözetleme toplumunda insani öğelerden uzaklaşmış sistemi ve yabancılaşma hissini vurgulamak için özellikle seçilmiş gibi görünen dijital öğelerdir. Filmin açılış ve kapanış jeneriğindeki titreyen yazıların da dijitalize edilmiş ses eşliğindeki pixel art formunda oluşu dikkat çeker. Filmin baskın atmosferini dijital bir gözetime dayalı olan yönetim biçiminin kendisini her alanda hissettirmesi oluşturuyor gibidir.

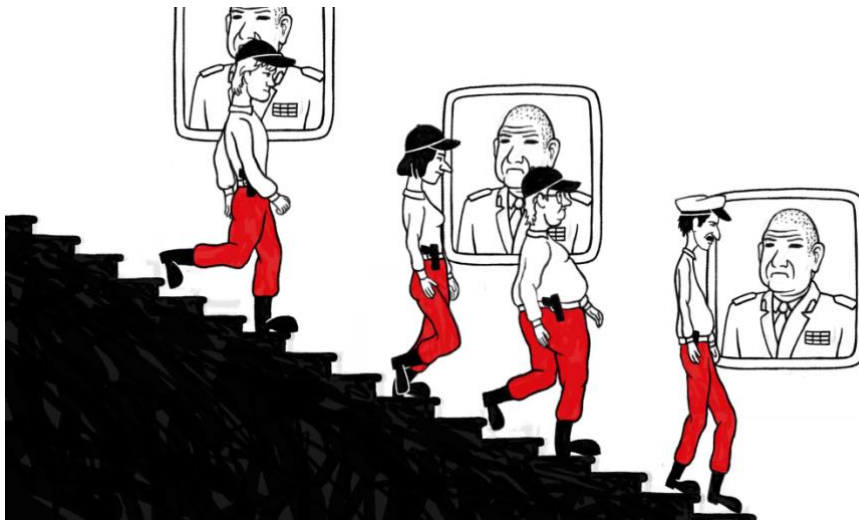


Şekil 1: 2D çizimle gösterilen polis ve pixel art görüntü veren panoptik ekran.

Kaynak: <https://www.martinusklemet.com/facerecognition>

Yönetmen Klemet'in filmde 2D animasyon ve pixel art gibi farklı animasyon tekniklerini bir arada kullanması filmde yabancılaşmayı anlatmak için birbirinden farklı tekniklere ihtiyaç duyması olarak yorumlanabilir. Klemet gözetim kamerası kayıtlarındaki minimalizmi vermek için "sınırlı miktarda piksel ve tek renkli bir renk paletinin kullanıldığını" belirtir (Kroustallis, 2023). Gözetleme kamerası görüntüleri siyah, beyaz ve grinin tonlarında iken, 2D çizim animasyonu ile karşımıza çıkan distopik evren sadece siyah, beyaz ve kırmızının tonlarından oluşmaktadır.

Ouvrard (2022), cesur ve basit bir stile sahip olan filmde minimalizmin 2D çizimlerde de kendisini gösterdiğini ifade eder. Keskin hatlara sahip çizimler minimalist olduğu gibi filmde kullanılan üç renk blokajı (kırmızı, siyah ve beyaz) otoriter rejimler tarafından bolca kullanılması sebebiyle masumiyetten uzaktadır. Klemet'e (Ouvrard, 2022) göre olabilecek en agresif renk kombinasyonu olup bu stil temayı ve filmin hicivli tarafını besler (Şekil 2). Nitekim Klemet, filmdeki gözetleme temasının Estonya'nın 1991'de sona eren Sovyet döneminden kaynaklandığını belirtir: "Sovyetler Birliği bir polis devletiydi denilebilir, Sovyetlerin gizli polisi KGB'nin insanların kişisel yaşamlarına müdahale etmesiyle ilgili sayısız hikâye var. Bu durum filmde kendini polis karakterlerinin kırmızı pantolonları ile gösteriyor. Sovyet dönemine ait bir Estonca çocuk şarkısına ait sözlere atıf söz konusu - Kırmızı pantolonlu polis bana eve gitmemi söylüyor-" (Kroustallis, 2023). İncelenen diğer film anlatılarında da üniforma ve renklerin distopik öğeler olarak kullanılışı dikkat çeker. "Damızlık Kızın Öyküsü"nde de sınıfsal bir giyim kodu vardır. Renge göre ayrımlanan üniformalarda damızlık olarak kullanılan genç kadınlar kırmızı, eşler ise mavi giyer. "Bin Dokuz Yüz Seksen Dört"te lacivert sade üniformalarla gezen işçilere karşın, tüm çocuklar izci kıyafetleri içindedir. "Psycho-Pass"te sibyl sistem vatandaşlara, analiz ettiği veriler doğrultusunda bir renk atar.



Şekil 2: Kırmızı üniformalı polisler ve duvarda asılı olan otoriter rejimin göstergesi fotoğraflar.

Kaynak: <https://www.martinusklemet.com/facerecognition>

"Face Recognition"da gözetim evreninden sonra Deadbeat Igor-503 (Meteliksiz Igor-503) kod adlı ana karakter Igor'u tanırız. Bir hamburger yiyerek yol kenarına gelen Igor yemeğinin geri kalanını kendisine havlayarak sevgiyle bakan köpeğe atar. Bu köpek, filmin açılış sahnesinde kameraların bağlı olduğu bir sokak lambası direğinin altına işerken görüntülenir. Igor'un gözetimin dışında kalan bir varlık olan köpekle ilişki kurması, Igor'un da gözetim sistemi ile uyumlu olmadığını akla getirir. Bu noktadan itibaren anlatıda yavaşça tırmanan aksiyona geçilir. Igor kırmızı ışıkta karşıdan karşıya geçmekte ve bir polis memuru emniyette Igor'un bu ihlalini ekranda gözlemektedir. Polis, Igor'un önceden de birtakım ihlaller yaptığı, net gelirinin ekside olduğu, çevrimiçi lise mezunu olduğu ve çocuğu olmadığı gibi bilgilere tek bir panoptik ekrandan erişir. Bu bilgiler ona Igor'un uyumlu bir vatandaş olmadığı için yakalanması gerektiğini hatırlatır ve derhal kırmızı alarm düğmesine basar. Filmdeki bu akış, akla "Azınlık Raporu" filminde ve "Psycho-Pass" serisinde yer alan suç-öncesi sistemleri akla getirir. Her iki distopik anlatı da vatandaşlara ait verilerin toplanıp analiz edilerek gelecekte suç işleme olasılığı tespit edilen kişilerin yakalanması ve sistemden izole edilmesi üzerine kuruludur.

"Face Recognition"da Polis ekibi Igor'u yakalamak üzere merdivenlerden inerken duvarlarda asılı olan ve bir diktatöre aitmiş gibi görünen üniformalı portrelerin varlığı dikkat çeker. Bu durum akla tek adam sistemine dayalı otoriter bir rejimi getirir (Şekil 2). Rejimin başındaki bu adam az önce alarmı veren polis şefinin başında oturmaktadır. Rejim başkanının fotoğrafının tüm mekânlarda asılı olduğu otoriter rejimin varlığına "Bin Dokuz Yüz Seksen Dört"te de rastlanır. Bu kişi aynı zamanda ünlü "Büyük Birader seni izliyor" ifadesindeki büyük biraderdir.

"Face Recognition"da karşımıza çıkan sistem ile Foucault'nun Bentham'dan ödünç alarak ortaya koyduğu gözetleme toplumunun bir örneğine şahit olunur. Foucault'nun öne sürdüğü disiplinci ve düzenleyici iktidar mekanizmalarının her ikisine de rastlanır. Örneğin otoriter bir devlet rejimi ve polis şiddetinin varlığı, bedenleri hapseden ve uyumlu hale getirmeyi amaçlayan disiplinci iktidar mekanizmasının varlığının göstergesidir. Bu Bentham'ın panoptik modelindeki bedenleri sınırlandıran hapisane sistemine karşılık gelir. Igor kanun ihlali yaptığında polis Igor'un bedeni üzerinde şiddetini göstermek üzere yola çıkar.

Diğer yandan kamusal ve özel alanlara yerleştirilmiş olan kameraların varlığı da düzenleyici iktidar mekanizmasını gösterir. Vatandaşların her daim gözetlendiklerini bilmek iktidarı kabul ederek iktidarın güç ve baskısını içselleştirmelerini sağlar. Kameralar tarafından toplumda yaşayan bireylerin gözetlenmeleri, Bentham'ın panoptikon modeli düşünüldüğünde büyük bir hapisanenin içinde yaşadıkları fikrini verir. Bentham'ın modelinde mahkûmlar gözetleme kulesinin içini göremezler fakat gözetleme kulesi tarafından daima gözetlendiklerini bilirler. Sonuçta bu tek taraflı bir gözetlemedir ve gözetleyen kişilere gözetlenen kişilerin bulunduğu konuma göre bir üstünlük verir. "Face Recognition" evreninde yaşayan yurttaşlar da bu gözetleme sistemini kabul etmiş ve

içselleştirmiş gibi görünürler. Tuvalette ve özel yaşamda var olan devletin kameraları, onları, o esnada gözetlenmiyor olsalar bile daima gözetlenebilecekleri ihtimali ile tüm kanun ve kurallara uymaya ve sistem ile uyumlu vatandaş olmaya zorlar.

Wise açısından bakıldığında "Face Recognition" filmi hem Foucault'cu hem de Orwell'ci öğeleri içerir. Panoptikonu üreten gözetim kameralarının varlığına ek olarak polisin her alanda varlığını hissettirmesi şiddet ögesini izleyiciye hissettirir. Diker (2019, s. 98) ise "İstakoz" filmindeki distopik iktidarı açıklamak için Foucault'nun yaygın iktidar olarak yaklaştığı, başat yasaların arka planda kaldığı ve toplumsal normların ön plana sürüldüğü biyoiktidar kavramını kullanır. Polislerin toplumun içindeki gizli ajanlar olduğu ve damızlık kızların birbirinin polisi olduğu "Damızlık Kızın Öyküsü"nde de toplumun içine yayılmış olan biyo-iktidar kavramı ile birlikte disipline dayalı iktidar söz konusudur (Pak, 2019, s. 9).

"Face Recognition" film evreninde gözetleme ve denetim Bentham'ın örneğindeki gibi bir hapisane modeli ile sınırlı kalmaz. Bilgisayarlar, elektronik/çevrimiçi kimlik, dijital gözetim, speed dome kameralar⁶ ile kent güvenlik yönetim ve yüz tanıma, veri eşleştirme gibi sistemlerin bir arada kullanılışı ile panoptikonun günümüzdeki karşılıklarından birisi olan elektronik panoptik ve süperpanoptik bir modelden de söz ediyor oluruz. Tek bir gözetim sisteminin varlığı yerine çoklu gözetim sistemlerinin bir arada ve karşılıklı işlediği dinamik bir denetim sistemini gözleriz. Giddens'a (1985, s. 14) göre gözetim, bireylerin doğrudan gözetlenmesi anlamının dışında bir de kodlanmış bilginin birikimi ile ilişkilidir. Burada önemli olan sadece bilginin toplanması değil, kaydedilmesi ve günümüzde elektronik olarak depolanmasıdır. Tüm bilgi deposu biçimleri Giddens'a göre birer iletişim formudur. Bilginin bu maddileştirilmiş niteliği onu beden ve yüz ile olan içsel bağından kaçınılmaz olarak ayırır. Elektronik iletişim ise araçsız iletişimi mevcut varlığından kopararak ulus-devletin ortaya çıkmasına zemin hazırlar.

"Face Recognition"da ulus-devletin veri depoları karşımızdadır. Yüz tanıma sisteminde karşımıza çıkan vatandaşlarla ilgili depolanmış olan daha ileri seviye bilgilere bir tık ile ulaşırız. Bilgiler farklı elektronik veri kaynaklarından gelen bilgilerin birleştirilmiş, tek bir sistemde toplanmış halidir. Igor'un medeni durumu, ekonomik durumu, cinsiyeti, önceden kanun ihlali yapıp yapmadığı gibi verilere tek bir ekran ile ulaşılabilir. Bilgisayar temelli toplumsal denetimi güçlendiren 'bilgisayar eşleştirme sistemi', sabıka kaydı veri tabanları ile devlet idaresi için depolanan genel veri tabanlarındaki kayıtların birbirleri ile ilişkilendirilmesini anlatır (Reichmann, 1987, s. 388). Elektronik panoptisizmin özelliklerinden birisi veri eşleştirme iken bir diğeri de suçluların önceden tahmin edilmesidir; nitekim bilgisayar eşleştirme sistemi polisin suçluları önceden tahmin etmesine

⁶Şehir izleme ve yönetim sistemi kameraları. (360 derece yatay ve 180 derece dikey hareket edebilir, yüksek zoom kabiliyetine sahip, gece görüntü elde edebilmeye imkân tanır, her türlü hava koşullarında dış ortamlarda çalışmaya uygun yapıdadır).

yönelik olarak tasarlanmıştır. Panoptikon suçluların harekete geçmesini beklemez. Herhangi bir olaydan önce tasnif eder ve yerleştirir, sadece iyi yurttaşlar değil uysal bir sapkın nüfus da yaratır (Dandeker, 1990, s. 27). İyi ve uysal yurttaş niteliklerine uyum sağlamayan Igor, daha büyük bir suç işlemekten artık cezalandırılma vakti gelmiştir.

Düzenleyici iktidar ve elektronik panoptikon mekanizmaları devrede olsa da devlet iktidarı nihai olarak zora dayanır (Lyon, 1994, s. 73). Gözetildiğini bilen kişi kurallara uymadığı takdirde devletin zoru ile karşılaşacağını bilir ve bu denetimi içselleştirerek kendisine uygular. Günümüzün haberleşme devreleri, elektronik olarak eski duvarların, kepenklerin ve denetçilerin sürekli gözlemesini kolaylaştıran diğer mimari özelliklerin yerini alır ve süperpanoptikonu yaratır. Süperpanoptikon verilerin kodlanması ve düzenleyici mekanizmaların varlığı ile disipline edilmiş, uysal yurttaşlar yaratır (Lyon, 1994, s. 191). Düzenleyici mekanizmalar ile denetleyemediğini elektronik panoptisizm ile saptadığı yurttaşları disipline edici mekanizmalar ile denetleme yoluna gider.

Igor, süperpanoptikonda amaçlanan uysallaştırılabilmemiş yurttaşlardan değildir. Filmin ilk sahnesinde görülen ve Igor'un yemeğini paylaştığı küçük köpek, bize insanların tamamıyla ehlileştirilemeyen ve vahşi tarafları bulunan canlılar olduğunun ön bilgisini verir ve Igor'u bu köpek ile özdeşleştiriyormuş gibi görünür. Seyirci de son derece baskıcı ve otoriter bir devletin karşısında kendisini Igor ile özdeşleştirmeye eğilim gösterir. Filmin gelişme bölümüne geçişte polis ekibi Igor'u bulmak için bir bara girer ve cep telefonları ile barda bulunan insanları yüz tanıma taramasından geçirir. Tam o esnada yüzü bir gorilin yüzüne dönüşmüş olan Igor taramada polisler tarafından tespit edilemez. Igor ile özdeşleşmeye meyilli olan seyircide, polisin taramasını alt edebilme hissi haz yaratır.

İncelenen canlı aksiyon filmlerdeki distopik evrenlere bakıldığında "Face Recognition"dan farklı olarak çevre felaketleri ve kaotik atmosferler ön plandadır. "Bin Dokuz Yüz Seksen Dört"ün Ocenia'sı savaş ortamıdır. Karanlığın hâkim olduğu kentte kir ve toz içindeki yıkık dökük binalar, yıpranmış trenler ve patlayan bombalar söz konusudur. "İdiokrasi"de ölen ekinler, açlık, çöp, çığ ve toz fırtınası ön plandadır. "Damızlık Kızın Öyküsü" şehri genel olarak zehirli atıklar, yok edilmiş binalar ve bir savaş alanı olarak tasvir eder. Keloğlu İşler (2022, s. 277) distopik bilim kurguların "ecotopia" olarak da adlandırılan ortak noktalarından birinin çevrenin sürdürülemez olması, ya da çevre felaketleri olduğunu belirtir. "Face Recognition" evreninde bu tür ecotopia öğeleri yoktur. Kent düzenli ve temiz bir görünüm sağlar. Kaotik olarak nitelenebilecek tek şey trafiktir. Buna rağmen "Face Recognition" evreni yukarıda değinilen gözetim toplumuna dayalı distopik öğeleri barındırması sebebiyle ütöpic değil distopik bir anlatıdır.

4.2. Face Recognition'da Direniş ve Baş Etme Stratejisi: Gerçeküstü Boyuta Geçiş

Film bu noktaya kadar sanatçının toplumsal gerçeklerden etkilenerek tasarladığı bir evrende geçtiği için toplumcu gerçekçi bir sanat kuramının etkisinde gibi görünür. Fakat gerçeküstü öğelerin devreye girmesi ile sanatsal bir biçim değişikliğine giderek anlatımcı bir çizgiye geçer ve sürrealist bir yaklaşım sergilemeye başlar. Sürrealizm 1920 ve 1930'larda milyonlarca kişinin öldüğü dehşet verici bir savaş olan 1. Dünya savaşından sonra ortaya çıkan sanat akımlarındandır. Savaşın yarattığı yıkım ile birlikte sanatçılar önceleri yüceltilen rasyonel aklı ve gündelik yaşamın gerçekliğini sorgulamaya başlamış ve mantığın karşısında durarak izler kitleyi rahatsız ve şok etmekle ilgilenmişlerdir. Bunun için hayal gücünden, Freudyen rüya kavramlarından, fantezilerden, nevrozlardan, fetişlerden, garip olaylar ve karışık imgelerden, bilinçaltında olup bitenlerden faydalanmışlardır (Bolton, 2000, s. 4; Pooke ve Newall, 2008, s. 120).

Goril-Igor polis ekibini kendisi ile birlikte bira içmeye davet eder. Suçlu Igor'u detektörleri ile bulamayan ekip yılgınlık hissi içindedir. Kentin stresini hatırlatan trafik, alarm ve dijital kayıtlara ait tüm sesler kaybolmuş yerini eğlenceli müzikler almıştır. Mesai bitimine doğru ekip şefi, üstünün kendisini azarladığını hatırlar ve ekibi ile birlikte kendisini goril-Igor ile bira içerken bulur. Üç saat sonra tüm polis ekibindeki üyelerin yüzleri farklı vahşi hayvanlara dönüşerek seyirciyi yabancılaştırır: Afrika fili, Avrupa porsuğu, dağ gorili, yaban domuzu, boz ayı. Gecenin ilerleyen saatlerinde barın kapanması ile bu vahşi hayvan grubu eğlenceyi sokakta devam ettirir. Elektronik müzik eşliğinde seyirciyi daha da yabancılaştıran bir eğlence sekansı başlar. Silahların havada jonglörülük yapılarak çevrilmesi; gorilin beden parçalarının koparılıp yerlere serilmesi ve üzerlerinde tepinilmesi; gökyüzüne ateş edilmesi; gorilin kafasının hava pompası ile şişirilip dev boyuta getirilmesi, gözlerinin yuvalarından çıkarılıp top oynanması; boz ayının gorilin dişleri arasında sıkışması ve bedeninin kanlar içinde iki parçaya ayrılması, üst bedeni ile kaldırımda ilerlemeye çalışması, dönüp şişmiş gorilin kafasına ateş ederek onu söndürmesi; kafaların kopartılarak bowling oynanması ve domuzun ödül kazanması (Şekil 3).



Bu sekansta karakterler gözetim ve baskı rejiminde ihtiyaçları olan yabancılaşmayı yaşarlar. İçkinin etkisi ile bilinçaltlarındaki nevrozlar kolektif biçimde dışarı çıkar. Birbirleri ile uyum içinde distopik denilebilecek sürreal bir boyuta geçerler. İçselleştirilmiş iktidarın sürreal bir boyutta ortaya çıkardığı tablo, karakterlerin şiddeti kendi bedenleri üzerinde uygulamaları şeklinde kendini gösteriyor gibi görünür. Seyirci de bu hicivli anlatıda ironik bir yabancılaşma yaşar. Kol, bacak ve kafaları kanlar içinde koparken eğlenen ve yüzleri hayvanlara dönüşen karakterleri gördüğünde şaşkınlık yaşar. Seyirciye yabancılaşma hissi yaşatmak tam da gerçeküstü yaklaşımın hedeflediğidir. Tıpkı sürrealizmin ortaya çıktığı dönemdeki gibi içinde yaşanan gerçeklik dehşet verici olsa da kanıksanmış olanı uyarma vakti gelmiştir. Karakterlerle birlikte seyirci de kendi zihnindeki gözetim evreninden uzaklaşır. Gözetim toplumunun bireylere uyguladığı iktidar ile bu iktidarı içselleştirip hayatına memnun bir şekilde devam eden bireylerin ikilemi dışavurumcu bir dil ile ortaya konur. 20. yüzyıl başında sanayileşme ve savaşın etkilerinin yol açtığı yabancılaşmadan ortaya çıkan sürrealizm ile günümüz gözetim toplumlarında içselleştirilen iktidarın bireylerde yarattığı yabancılaşmaya vurgu yapılır.

Karakterlerin parçalara ayrılmış bedenleri, hayvan kafaları, insan vücutları ve farklı renkteki bacakları 1935'te bir grup sürrealistin oynadığı ve sonradan sürrealist bir tekniğe dönüşen "müstesna kadavra" (exquisite corpse) adlı oyunu akla getirir. İlk oyuncu insan bedeninin bir kısmını çizmeye başlar, sonra kâğıdı katlayıp diğerine uzatır. Çember oluşturan oyuncuların her biri bedenini diğer parçalarını çizer. Sonuçta oyuncuların birbirlerinin çizimlerini görmeden yarattıkları imgelerden oluşan kolektif bir kompozisyon ortaya çıkar. Kochhar-Lindgren ve diğerlerine göre rastlantıya dayalı müstesna kadavra oyunu, bir oyundan çok daha ötesine giderek postmodern bir sanat pratiği, deney ve araştırma alanı hatta bir düşünüş biçimine dönüşür. Müstesna kadavra mevcut kültürel rejime ait hegemonik gücün normalleştirilmesini yıkmak amacıyla kullanılan farklılıkların yaratıldığı bir tarzı örnekler. Oyun, temelinde politik bir niteliğe sahip olup üretken bir algoritmadır (Kochhar-Lindgren, Schneiderman ve Denlinger, 2009, s. xxii).

"Face Recognition" filminin müstesna kadavra tekniğine benzer biçimde vücut parçalarını birbirinden farklı tasarlaması ve onları birbirinden koparması da hegemonik denetim ve disiplin düzeninin normalleştirilmesine karşı hicivli bir duruş olarak okunabilir (Şekil 3). Bedenler üzerinde denetim kurarak disiplini sağlayan düzene karşı, karakterlerin bilinçaltlarının kendi bedenleri üzerindeki iradelerini ortaya koydukları politik bir sekans ile karşılaşırız. Müstesna kadavra tekniği ilk ortaya çıktığı çizim sanatının ötesine geçerek farklı sanat dallarına da yayılmıştır. Animasyon sanatı çizimle beraber film sanatını da kapsar. Müstesna kadavra tekniğini "Face Recognition" filminin bütünü için düşünmek mümkündür. Filmin bütünsel yapısını üç parçaya ayıran Klemet, giriş bölümünde biraz distopik olan

toplumcu gerçekçi bir tablo ile Igor'un yaşadığı evreni sergiler. Gelişme bölümü ise ilk bölümden tamamen kopuk biçimde ilerler. Çeşitli oyunlar oynayan hayvan kafalı insanlar, elektronik müzik ve şiddet eşliğinde gözetimsiz eğlence ile anlatımcı bir sanat yaklaşımı devrededir. Filmin ironik olan son bölümü ise ilk iki bölümün bir karışımı gibidir. Hayvanlar gözetim kameralarında tespit edilerek yakalanır ve hayvanat bahçesine yerleştirilirler.

Vahşi hayvanlara dönüşen karakterlerin filmin sonunda hayvanat bahçesinde bir kafese yerleştirilmeleri Foucault'nun özgür özne yanılması ve direniş sarmalı kavramlarını akla getirir. Foucault'ya göre birey toplumda, kendi kararlarını verebilen özgür bir özne olduğunu düşünerek hareket eder. Fakat bu bir yanılmalıdır; çünkü birey içselleştirmiş olduğu iktidar normları doğrultusunda kararlar almaktadır. Foucault denetim toplumunda her yere sinmiş olan iktidar ve o iktidarın şekillendirdiği öznellik biçimlerinden sıyrılmak için mevcut özne konumlarından çıkılması ve yeni öznellik biçimleri geliştirilmesi gerektiğini ifade eder (aktaran Turan, 2019, s. 6). "Face Recognition"da karakterler bira içtiklerinde kafalarının farklı vahşi hayvanların kafalarına dönüşmesini, panoptik sistemde kayıtlı kimliklerinin yok olması, mevcut öznelliklerin dışına çıkmak ve yeni öznellik biçimleri geliştirmek olarak yorumlayabiliriz. İktidar tarafından bu öznellikler yeniden kodlanır; denetimin formu yeni tanımlanan öznelliklere göre değişir. Seyirci yarı hayvan yarı insan karakterler ile sistemin ne yapacağını merak eder. Hapishaneye mi yoksa akıl hastanesine mi yerleştireceklerdir? Fakat beklenmedik biçimde yeni tanımlanmış öznellikler yeni disiplin biçimleri getirir. Hayvanat bahçesindeki kafese topluca konulan bu insan-hayvanlar için besin kaynağı olarak kafes kapısının önüne kasalarca bira yığılmıştır.

Mevcut özne konumlarından çıkmak Foucault'ya göre direnişi ifade eder. Ona göre iktidarın olduğu her yerde direnme vardır (Foucault, 1978, s. 95). İktidar direniş ile birlikte var olur. Direniş iktidarı yok etmez ama dönüştürür. Her iktidar kendi direnişini getirir. Igor da iktidarın direniş tarafının bir parçasıdır. Kural ihlali yapması, bira içtiğinde kimliğini yok etmesi, iktidarın sınırlarını zorlama ve onu dönüştürme çabalarıdır. Foucault'ya (2005a, s. 23) göre birey iktidara direnç gösterdiğinde değişim yine iktidar lehine olur. Direniş karşısında iktidar form değiştirir ve başka bir toplumsal norm ağı ile yeniden bireyi yaratma sürecine girebilir. Foucault'nun (2014, s. 68) "double bind" (çifte açmaz) olarak adlandırdığı bu durum direniş sarmalını ifade eder. Hayvanat Bahçesi Klemet'in filminde yeni öznellikler geliştiren bireyleri sisteme dâhil etmek için farklı bir iktidar düzeneği olarak karşımıza çıkar. Farklı öznellikler için farklı hapishaneler yaratılacağı fikri yeniden teyit edilmiş olur. "Görünmeyen gözetleyicinin hayaleti... farklı alanlardaki öznelere yeni kategorize etme biçimlerine katkıda bulunarak sosyal denetimin sürmesine hizmet eder... ne var ki böylesi panoptik kalıntılar önemli sosyolojik sorunlar ortaya çıkarırlar" (Lyon, 1994, s. 74).

Canlı aksiyon distopyalarında da direniş öğelerine rastlarız. Örneğin "Bin Dokuz Yüz Seksen Dört" ün ana karakteri Winston düşünerek, yazarak, sorgulayarak, cinsellik yaşayarak, severek ve insan olmayı devamlı hatırlayarak direnir. Sonunda Foucault'nun öngördüğü gibi

sistem tarafından uyumlu hale getirilse de onun film boyunca süren uzun sorgulamaları seyirciyi uyararak sorgulatmaya yeter. "Damızlık Kızın Öyküsü"ndeki anlatı da Foucault'nun iktidar ve direnişi birbirine eşitlemesinden yola çıkar ve kadınlar üzerinde baskı uygulayan distopik rejimin kadınların örgütlenmesini, işbirliği yaparak direnmeleri sonucunu doğurduğunu ifade eder (Pak, 2019, s. 10). "V for Vendetta"da da organize halkın direnişine rastlanır; Orwell'ci bir iktidara muhalefet etme cesaretini gösteren anti kahraman V'nin mücadelesi umut vadeci ve sorgulatıcıdır. "Minority Report"ta ise suç-öncesinin kaynağı olan mutant karakterler toplumu tamamen terk edip bir adada teknolojiden ve toplumdan izole bir şekilde yaşamaya başlayarak direniş gösterirler (Wise, 2016, s. 88).

Animasyon distopyası olan "Psycho-Pass" anime serisine bakıldığı zaman da hem abartılı ve aşırı gözetleme sistemi ve bunun sonuçları hem de sisteme direnen karakterlerin varlığı sebebiyle seyirciyi uyanık nitelikler barındırır. Türetgen (2021, s. 78-79), bu seriyi izleyen birçok internet kullanıcısının anlatıdaki suç öncesi sibyl sistem ile Çin'in 2020 yılında hayata geçirdiği "sosyal kredi sistemi"⁷nin benzerliklerini ve bu konudaki kaygılarını sosyal platformlarda dile getirdiklerine işaret eder. Türetgen'e göre anlatıdaki suç-öncesi sistemi etik sorunlar sebebiyle tartışmalıdır. Cervelli (2022, s. 17) anlatıdaki ortak geçmiş unutturmaya çalışan şimdi vurgusu ve eleştirel olmayan düşünce, vatandaşları izole etse de, bu distopik döngülerden kaçmak ve direnmek için çözüm de sunulur: kişiler arası bağları yeniden inşa etmek, somut ve ütopyik bir gelecek algısı oluşturmak. "Psycho-Pass" inançları ve deneyimleri eleştirel bir şekilde yeniden değerlendirmenin ve ortak duyarlılıklara dayalı yeni bir topluluk oluşturmanın önemini vurgular.

"Face Recognition" filminde iktidar ve direnişi Foucault'nun öne sürdüğü gibi iç içe geçmiş bir sarmal olarak ortaya koyan yönetmen Klemet, Ouvrard'a göre Doğu Avrupa Bloğunun sınırlandırılmış televizyon programları kapsamındaki animasyonlar ile büyümüş olup içine çekilen kara mizah türünden etkilenmiştir. "Sovyet kuralları dâhilinde üretilen Estonya animasyonunu izlemek, seyirciyi karanlık ve sürreal bir dünyanın içine çeker. Bu animasyonlar hem o dönemin kasvetini hem de animatörlerin toplumsal hicivlerini açıkça yansıtır. Sansürün kurşunlarından kaçabilmedeki ustalık, bir kalem vuruşu ve absürt hikaye anlatımı ile ürkütücü ve kara estetiği yaratmaktadır" (Ouvrard, 2022).

Canlı aksiyon distopyalarından "İdiokrasi" filmi de "Face Recognition" gibi absürt hiciv tarzı ile izleyiciyi hoş bir seyirliğe değil rahatsızlığa teşvik eder. Toplumda yaşayan bireylerin ahmaklıkları seyircinin canını sıkacak seviyededir. Keloğlu İşler'e (2022, s. 276-277) göre bir kara komedi olan "İdiokrasi"nin "karanlık ve korkunç bir toplumu seyrettirme deneyimine rağmen sevilmesinin nedeni, hiç kimsenin dile getirmediği veya düşünmek istemediği toplumun ahmakça yanlarını eleştirerek post-truth çağında hakikatleri dile

⁷ Çin Halk Cumhuriyeti'nin 2020 yılında uygulamaya soktuğu, vatandaşlarını yüz tanıma teknolojisi, sosyal medya ve yapay zekâ ile puanlandığı, alınan puanlara göre vatandaşları ödüllendirdiği veya cezalandırdığı sistem.

getirmesindedir. Distopik özellikleri gerçek dünyadan yola çıktığı, yani insanlara toplumsal durumu sorgulama imkânı sağladığı için". Absürt, hicivli ve abartılı bir dil seyirciyi yabancılaştırmakta ve bu yöntemle seyirciyi düşünmeye ve sorgulamaya itmektedir.

İçinde yaşadığımız panoptik sistemlerin içselleştirdiğimiz iktidarlara dönüşmesinin yanında asıl önemli olan bunun karşısında ne yapıyor olduğumuzdur. Tam da bu noktada Foucault'nun direniş olgusuna bakış açısı ile ve direniş adına önerdiği bir çözümü hatırlamak yerinde olur. Foucault iktidara karşı geliştirilen direnişin ilk adımda büyük veya kitlesel değişiklikler yaratmasına gerek olmadığını düşünür. İktidar ile ilişki içinde olan özne "sorunsallaştıma" kavramı ile farkındalık yaratarak direniş sağlayabilir (Foucault, 1980, s. 126-128). Sorgulamaya yol açacak sorunsallaştırmada en önemli faktör Foucault'ya göre entelektüeldir. Entelektüelin işi kabul edilemeyen önermeleri, genel geçer yargıları, kurallar ve kurumları tekrar tekrar sorgulamak, sarsmak, yıkmak ve sorunsallaştırma temelinde siyasi bir iradenin oluşum sürecine katılmaktır. Sorunsallaştırmanın getireceği sorgulama hali ile birey, içinde bulunduğu iktidar ve güç ilişkilerinin farkına varacaktır (Foucault, 2005b, s. 93-95).

"Face Recognition" filmi, içinde yaşadığımız elektronik panoptikonları ironik bir şekilde ele alarak sorgular ve sorgulatır. İktidarın özneye sağladığı özgürlüğün sınırlı bir alan içinde sıkıştırılmış varlığını devam ettirdiğini dile getirir. Direnen özne karşısında iktidarın yeni ve farklı bir form ile onu yeniden sarmalayacak bir formül bulduğunu, bireylerin bu iktidar kapını içinde yer aldıklarını bize işaret eder. Ouvrard (2022) şu sözleri ile filmin seyirciyi uyarıcı etkisine vurgu yapar: "yeni teknolojilerin artan kullanımının insanları gözetlediğine ve onların özel yaşamlarına müdahil olduğuna şahitlik ettiğimiz bir dönemde Face Recognition filmi yüzlere çarpan etkileyici bir yumruk gibidir". Yönetmen Klemet'in, Foucault'nun sorgulayan ve sorgulatan entelektüelin işini yapıyor olması sebebiyle "Face Recognition" filminin direniş içinde olduğu söylenebilir. Klemet'in direnişi büyük çaplı, bütünsel veya makro direniş veya devrimlerden ziyade, Foucault'nun olması gerektiğini öngördüğü gibi yerel, mikro ve otonom düzeyde işleyen bir direnişe tekabül eder. Yerel düzeydeki her mikro direniş iktidarı sorgulayacak ve onu deforme edecek, dönüştürecektir.

5. SONUÇ

"Face Recognition" filminde süperpanoptik gözetim toplumuna dayalı bir distopya söz konusudur. Elektronik gözetimin kamusal ve özel alan ayrımını ortadan kaldırdığı, bireylerin kod ve sayılara indirildiği, sokaklar ve özel alanlar dâhil her yere yerleştirilen kameraların varlığı, elektronik verileri temin eden kurumların insanları sınıflandırması ve profillerini çıkarması, suç öncesi yaklaşımı bizi hapisane boyutundan çıkan düzenleyici iktidar mekanizmalarına götürür. Bununla birlikte filmde otoriter bir rejimin hissediliyor oluşu, sistem ile uyumlu olmayan vatandaşların şiddet tehdidi altında olduğu disiplinci iktidar

mekanizmasının da devrede olduğu gözlenir. Şiddet tehdidinin varlığı filmi ütopyadan çok distopyaya yaklaştırır.

"Face Recognition" filminde ele alınan panoptik distopik mizansen öğeleri, özellikle dekor, mekân, aksesuarlar ve kostüm bağlamında, sinemadaki distopya anlatıları ile ortaklıklar ve farklılıklara sahiptir. Yüz tanıma ve gözetleme kameralarının kamusal ve özel alanlardaki varlığı, vatandaşların sayılara dayalı kod isimleri ile kişisel bilgilerinin yer aldığı geniş çaplı elektronik veri tabanları, otoriter rejim ve bu rejimin başındaki kişinin görsellerinin ekranlarda veya duvarlardaki varlığı, sosyal rollere göre tek tip ve renkteki uniformalar gibi öğeler incelenmiş olan filmlerde ortaktır. Bununla birlikte çoğu anlatı filminde mekânsal açıdan çevresel felaket ve kaotik savaş ortamları baskın iken "Face Recognition" filmi bu boyutta bir kara distopya örneği sunmaz. Film Orwell'ci bir kara distopya çizmese de Foucault'nun disiplinci iktidarına dair distopik öğeler barındırır.

İncelenen "Face Recognition" animasyon filmi seyirciyi yabancılaştırarak uyarıcı ve gözetimi eleştiren bir yerde durması sebebiyle distopik türün varoluş amacına uygun olarak eleştirelilik ögesi barındırmaktadır. Filmde panoptik ögesi gözetleme kameralarının verdiği görüntüler dijitalize edilmiş sesler eşliğinde titremeler yaparken düşük çözünürlüklü pixel art formunda sunulmuştur. Bu animasyon türü filmin genelinde kullanılan ve daha canlı görüntüler veren çizgi film türünden farklılaşarak insani öğelerden uzaklaşmış sistemi hatırlatır ve yabancılaşma hissi verir. Filmde seyirciyi yabancılaştırarak uyarıcı bir diğer öğe ise filmin gelişme bölümünde gerçeküstü bir boyuta geçerek kullanılan absürt, hicivli ve abartılı dildir. Özellikle sürrealizmde kullanılan bir teknik haline gelen müstesna kadavra ile karakterlerin bedenlerinin parçalara ayrılması, bu parçaların bir kısmını vahşi hayvanların oluşturması, beden parçaları ile sürreal boyutta çeşitli oyunlar oynanması seyirciyi anlatıdan koparır ve ona haz vermek yerine onu düşünmeye ve sorgulamaya iter. İncelenen distopya anlatılarına bakıldığında da seyirciyi uyarmak ve düşünmeye teşvik etmek için kullanılan hicivli ve abartılı bir sinema dili gözlenir. Bu dil çoğunlukla kendini abartılmış fakat film evreninde kanıksanmış distopik öğeler olarak gösterir. Anlatıdaki karakterlerin düşünme, sorgulama, yazma, romantik ilişki içinde olma, sevmeye, hatırlama, umut etme gibi insan olmaya dair direniş biçimleri seyirciyi düşünmeye ve sorgulamaya teşvik eder.

"Face Recognition" filmi hem kısa bir animasyon filmi olması hem de sözsüz animasyon olması sebebiyle kısa bir süre içinde seyirciyi yabancılaştırmak için yapısal değişikliklere başvurmuş; farklı animasyon teknikleri ile gerçekçi ve sürrealist türleri bir arada kullanmıştır. Buradan yola çıkılarak animasyonda yapısal araçların; uzun metraj kurmaca filmlerin amaçladıklarını kısa bir sürede ortaya koymak için kullanılabileceği belirtilebilir. Animasyon alanında distopik öğelerin gösterilişi ve baş etme stratejileri açısından sınırsız bir olanağın var olması sebebiyle, animasyon sineması alanında gözetim toplumuna dayalı distopya incelemelerinin daha sık yapılması önerisi getirilebilir.

Günümüzde görsel sanatlarda merkezi bir yeri olmaya başlayan ve yaratıcılığa son derece açık olan animasyon, teknik niteliklerinin yanında toplumsal ve felsefi açılardan da ele alınması gereken bir sanat formu haline gelmiştir. Animasyon sanatının, içinde yaşadığımız süperpanoptik çağa ait konuları görünür hale getirmesi ve uyarıcı olması politik bir tercih olarak görülebilir. Hiciv türünün varlığı her koşulda kendini yeniden üretmenin bir yolunu bulmakla beraber iğneli ve bu sebeple etkili bir dil ve anlatıma sahiptir. “Face Recognition” filminde izleyici önce çizgilerden yaratılan dünyanın içine çekilir, ardından vahşi hayvanlara dönüştüklerinde özgürleşen karakterlerle özdeşleşir, karakterlerin dışavurumcu boyuta geçtikleri ve zihinsel özgürleşmenin yaşandığı gerçeküstü anlara kapılıp gider. Zihinsel özgürleşme ile beraber baskıcı, gözetlemeci otorite ve yasaların ve onların aracı olan bedenler anlamsızlaşır. Karakterler baskı altında biraz rahatlamak için bira içmeyi tercih etmiştir; hayvanat bahçesinde bir kafese kapatılıp kapılarına bira kasaları yığıldığında ise gerçek özgürlüğün ne olduğunu sorgular. “Face Recognition” filmi, seyirciyi içinde yaşadığı dünyayı sorgulamaya, özgürlüğün ne olduğunu düşünmeye teşvik ettiği ve bu yanılla rahatsız edici olduğu için mikro direnişe katkı sunar. Film gittikçe dijitalleşen ve panoptikleşen dünyada baskı ve otoritenin yalnızca bize dayatılan sistemden değil; baskıyı içselleştiren bizzat kendi zihinlerimizden kaynaklandığını da bize hatırlatır. Baskıya karşı direniş kaynağı olan zihinsel irademizin distopik anlatılara kıyasla gerçeklikte hala bizlere ait oluşu olumsuzlukları dönüştürmeye dair bir umut olarak kendini gösterir.

KAYNAKÇA

- Bateman, J. E. ve Wildfeuer J. (Ed.) (2017). *Film text analysis: new perspectives on the analysis of filmic meaning*. New York ve Oxon: Routledge.
- Bentham, J. (1843). *Collected works*. J. Bowring (Ed.), London: William Tait.
- Bolton, L. (2000). *Art revolutions surrealism*. New York: Peter Bedrick Books.
- Booker, M. K. (2013) *Critical insights: dystopia*. New Jersey: Salem Press.
- Bordwell, D. ve Thompson, K. (2011). *Film sanatı: giriş*. E. Yılmaz ve E. S. Onat (Çev.), Ankara: De Ki Basım Yayın.
- Boyne, R. (2000). Post-panopticism. *Economy and society*, 29 (2): 285–307.
- Cervelli, F. (2022). Mindless happiness: presentism, utopia and dystopian suspension of thought in psycho-pass, *Japan forum*, DOI:10.1080/09555803.2021.1942137.
- Dandeker, C. (1990). *Surveillance, power and modernity*. Cambridge: Polity Press.
- Diker, C. (2019). Modern bireyin 'miyop' sorunu: foucault'nun özne ve iktidar kavramları bağlamında 'the lobster' filminin analizi. *Sinefilozofi dergisi*, Özel Sayı: 91-105.
- Durutürk, B. (2018). Michel foucault'nun iktidar ve özne kavramlarına bir bakış: gözetim toplumu. *Üçüncü sektör sosyal ekonomi*, 53 (3): 959-972.
- Dyer, R. (2016). *The persistence of textual analysis, kracuer lectures in film and media theory*. [Video]. Erişim Adresi: <https://www.kracauer-lectures.de/en/winter-2015-2016/richard-dyer/>
- Foucault, M. (1978). *The history of sexuality- volume 1: an introduction*. R. Hurley (Çev.), New York: Pantheon Books.
- Foucault, M. (1980). *Power and knowledge: selected interviews & other writings 1972-1977*. C. Gordon (Ed.), C. Gordon, L. Marshall, J. Mephram, K. Soper (Çev.), New York: Pantheon Books.
- Foucault, M. (1992). *Hapishanenin Doğuşu*. M. A. Kılıçbay (Çev.), Ankara: İmge Kitabevi.
- Foucault, M. (1995). *Discipline & punish: the birth of the prison*. A. Sheridan (Çev.), New York: Vintage Books.
- Foucault, M. (2000). *Psikoloji ve ruhsal hastalık*. M. Hesapçoğlu (Çev.), İstanbul: Birey Yayıncılık.
- Foucault, M. (2002). *Kliniğin doğuşu*. T. Keşoğlu (Çev.), İstanbul: Doruk Yayıncılık.
- Foucault, M. (2003). *İktidarın gözü seçme yazılar 4*, I. Ergüden (Çev.), İstanbul: Ayrıntı.
- Foucault, M. (2005a). *Entelektüel'in siyasi işlevi*. I. Ergüden, O. Akınhay ve F. Keskin (Çev.), İstanbul: Ayrıntı.
- Foucault, M. (2005b). *Büyük kapatılma seçme yazılar 3*. I. Ergüden ve F. Keskin (Çev.), İstanbul: Ayrıntı.

- Foucault, M. (2014). *Özne ve iktidar seçme yazılar 2*. I. Ergüden ve O. Akinhay (Çev.), İstanbul: Ayrıntı.
- Foucault, M. (2017). *Klasik Çağda Deliliğin Tarihi – Akıl ve Akıl Bozukluğu*. M. A. Kılıçbay (Çev.), 7. Baskı. Ankara: İmge Kitabevi.
- Gibbs, J. (2003). *Mise-en-scene, film style and interpretation*. London: Wallflower Press.
- Giddens, A. (1985). *The nation state and the violence – volume two of a contemporary critique of historical materialism*. Berkeley ve Los Angeles: University of California Press.
- Gordon, D. (1987). The electronic panopticon: a case study of the development of the national criminal records system. *Politics & society*, 15 (4): 483-511.
- Habermas, J. (1993). *“Öteki” olmak, “öteki”yle yaşamak*. İ. Aka (Çev.), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Habermas, J. (2000). *Kamusal yaşamın yapısal dönüşümü*. T. Bora ve M. Sancar (Çev.), İstanbul: İletişim Yayinevi.
- Keloğlu, İ. E. (2022). Distopya filmlerini neden severiz? - The Lobster& Idiocracy filmleri üzerinden bir sorgulama. *Sinefilozofî dergisi*, Özel Sayı (4): 273-284.
- King, L. (2001). Information, society and the panopticon. *The western journal of graduate research*, 10 (1), s. 40-50.
- Kochhar-Lindgren ,K., Schneiderman, D. ve Denlinger, T. (2009). *The exquisite corpse - chance and collaboration in surrealism’s parlor game*. Lincoln & London: University of Nebraska Press.
- Kolker, R. (2009). *Film, biçim ve kültür*. F. Ertınaz, A.Güney, Z. Özen, O. Şakır, B. Tokem, D. Tunali, E. Yılmaz (Çev.), Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Kroustallis, V. (2023, 2 Şubat). Face Recognition by Martinus Klemet. Zippy Frames. [blog yazısı]. Erişim Adresi: <https://www.zippyframes.com/shorts/face-recognition-martinus-klemet>.
- Lowi, T. (1980). *The political impact of information technology*. T. Forester (Ed.). The microelectronics revolution (173-195) içinde. Oxford: Blackwell.
- Lyon, D. (1994). *The electronic eye – the rise of surveillance society*. Minnesota: Polity Press.
- Lyon, D. (2007). *Surveillance studies: an overview*. Cambridge: Polity Press.
- Marks, P. (2015). *Imagining surveillance – eutopian and dystopian literature and film*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Ouvrard ,H. (2022, 6 Ocak). Face Recognition, Martinus Klemet’s Latest Absurd Animated Gem. Minikino [blog yazısı]. Erişim Adresi: <https://minikino.org/articles/face-recognition-martinus-klemets-latest-absurd-animated-gem/>
- Öztürk, S. (2013). Filmlerle görünürlüğün dönüşümü: panoptikon, süperpanoptikon, sinoptikon. *İletişim kuram ve araştırma dergisi*, 36: 132-151.

Pak, M. D. (2019). Feminist distopyada iktidar, baskı ve direniş: damızlık kızın öyküsü. *IBAD sosyal bilimler dergisi*, Özel Sayı: 1-11.

Pikkov, Ü. (2010). *Animasophy - theoretical writings on the animated film*. Tallinn: Estonian Academy of Arts.

Pooke, G ve Newall, D. (2008). *Art history - the basics*. London, Newyork: Routledge.

Poster, M. (1989). *Critical theory and poststructuralism – in search of a context*. Ithaca & London: Cornell University Press.

Reichmann, N. (1987). Computer matching: toward computerized systems of regulation. *Law & policy*, 9 (4): 387- 415.

Sucu, İ. (2011). Gözetim toplumunun karşı ütopya yüzü: iktidar güçleri ve ötekiler. *Atatürk iletişim dergisi*, 2: 125-140.

Türetgen, S. (2021). Suç katsayısı sıfır: psycho-pass anime evreninde sibyl sistem üzerine bir inceleme. *Middle black sea journal of communication studies*, 6(2): 72-81.

Wise, J. M. (2016). *Surveillance and film*. New York, London: Bloomsbury Academic.

Weber, M. (2006). *Sosyoloji yazıları*. T. Parla (Çev.), İstanbul: İletişim Yayınları.

Zimmer, C. (2015). *Surveillance cinema*. New York, London: New York University Press.