



NWSA-Humanities
ISSN: 1306-3111/1308-7320
NWSA ID: 2014.9.2.4C0177

Status : Original Study
Received: December 2013
Accepted: April 2014

E-Journal of New World Sciences Academy

Aslı Favaro

Ege University, asli.favaro@ege.edu.tr, İzmir-Turkey

Onur O. Aksit

Ege University, onur.aksit@ege.edu.tr, İzmir-Turkey

<http://dx.doi.org/10.12739/NWSA.2014.9.2.4C0177>

ZİHİNSEL HARİTALARIN VE DENEYİMİN DÖNÜŞÜMÜ: TOTAL RECALL

ÖZET

Teknolojinin gelişip, bedenine girerek, üzerini ve etrafını sarması ile 'ikinci doğa' olarak nitelendirilen yeni bir mekân algısı oluşturması, moderniteye ait zaman ve mekân anlayışını değiştirmektedir. Bunun sonucunda insanın zihninde oluşturduğu mekâna ilişkin haritalar ve dolayısıyla deneyim ve gerçeklik algısı da dönüşüme uğramaktadır. Bu çalışmada 1980'li ve 1990'lı yıllara ait siberpunk geleneğini taşıyan ve yine 2000'li yıllardaki post-siberpunk tavrına yakın duran 2012 yapımı *Total Recall* filmi yapay anılar, sanal gerçeklik, parçalanmış benlik gibi temalar ile teknoloji ve deneyim ilişkisi bağlamında yeni özgürlük imkânları da dikkate alınarak incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Teknoloji, Postmodern Gerçeklik, Siberpunk, Zaman ve Mekân Algısı, Bellek

TRANSFORMATION OF EXPERIENCE AND COGNITIVE MAPS: TOTAL RECALL

ABSTRACT

Time and space perception of modernity has been changing due to developing technology which integrates, covers and surrounds the human body, creating a new perception of space called 'the second nature'. As a result, cognitive maps about space and therefore the perception of experience and reality have been transforming as well. In this essay, the film *Total Recall* (2012) which holds the conventions of 1980's and 1990's cyberpunk genre and stands close to 2000's post-cyberpunk attitude, is analyzed within the topics like artificial memory, virtual reality, fragmented self, and in the context of technology and experience relations that might offer the new possibilities of liberation as well.

Keywords: Technology, Postmodern Reality, Cyberpunk, Perception of Time and Space, Memory



1. GİRİŞ (INTRODUCTION)

"Çağımız hız şeytanına yenilmektedir ve işte bu nedenle kendisini bu kadar kolay unutmaktadır adımlar hızlandırılmaktadır. Ancak ben bu iddiayı tersine çevirmeyi tercih ediyorum: Çağımız unutmaya arzusuna saplanmıştır ve bu arzuyu gerçekleştirmek için kendisini hız şeytanına bırakır; adımını hızlandırıyorsa bu, artık hatırlanma yönünde bir çabası olmadığını, kendisinden yorulduğunu, bezdiğini, belleğin titrek alevini söndürmek istediğini anlamamız içindir."

(Milan Kundera, Yavaşlık)

*Total Recall*¹, ülkemizde Gerçeğe Çağrı adıyla 2012 yılında gösterime giren bir bilim kurgu filmidir. Film, bilim kurgu yazarı Philip K. Dick'in "*We Can Remember It for You Wholesale*" adlı kısa öyküsünden uyarlanmış olan ve yönetmenliğini Paul Verhoeven'in yaptığı 1990 yapımı aynı adı taşıyan filminin yeniden çevrimidir.

Bu çalışmada *Total Recall* filmi, küreselleşme ve postmoderniteye ilişkin gerçeklikler ve kaygılar olarak ele alınan parçalanmış kimlik, merkezsiz özne, bellek kaybı, köksüzlük, şizofrenik var oluş, siber uzam ve simülasyonda yitirilen gerçeklik algısı gibi kavramlardan hareketle tematik bir analiz üzerinden değerlendirilecektir. Siber uzamın günümüzün şizofrenik postmodern öznesini tanımlayan bir unsur olmasından hareketle filmin anlatısının, iktidarın baskısı ve dijitalleşen bir evrenin egemenliği altındaki bireye ne tür bir eylem ve özgürlük alanı sunduğu üzerinde durulacaktır. Bu bağlamda teknoloji-birey ilişkisinin ve dolayısıyla fiziksel mekân ile sanal mekânın iç içe geçmesinin kimlik ve bellek kaygıları bağlamında nasıl yansıtıldığı araştırılacaktır. Tematik incelemenin kuramsal çerçevesinde, David Harvey ve Zygmunt Bauman'ın çalışmaları başta olmak üzere postmodernite ve bununla bağlantılı küreselleşme, siber uzam ve yeni iletişim teknolojilerine ilişkin literatürden yararlanılacaktır.

2. ÇALIŞMANIN ÖNEMİ (RESEARCH SIGNIFICANCE)

Bu çalışmada temel amaç; aksiyon ve bilim kurgu türüne ait olan ve bir ana akım Hollywood filminin temel özelliklerini taşıyan *Total Recall*'u, filmleri tek bir kategori altında inceleyen geleneksel film eleştirisi bağlamında ele almak yerine filmin teknoloji hakkındaki söyleminin kültürel karşılığını ortaya koymaktır. İçinde bulunulan postmodern kültürün ileri teknoloji ve dijitalleşme süreçleri ile iç içe olmasından hareketle filmin bellek kaybı, parçalanmış benlik, zaman ve mekânda kırılma gibi özelliklerle belirlenen pratikleri ne şekilde kurduğu önem taşımaktadır. Ayrıca, postmodern kültürde baskın olduğu düşünülen söz konusu özellikler karşısında filmin pozisyonunun ikircikli bir konum sunup sunmadığı da tartışma konusu yapılmaktadır.

3. POSTMODERNİTE VE SİBERPUNK BAĞLAMINDA TOTAL RECALL

(TOTAL RECALL IN THE CONTEXT OF POSTMODERNITY AND CYBERPUNK)

Çalışmada filmin DVD'sinde yer alan ve sinemada gösterilen versiyonundan farklı olan Director's Cut versiyonu esas alınmıştır. 2084 yılında geçen filmin öyküsü şöyledir: Kimyasal silahlara dayalı savaşlar sonucu dünyada yalnızca iki toprak parçası, üzerinde

¹Yönetmen: Len Wiseman; senaryo: Kurt Wimmer, Mark Bomback; yapımcı: Original Films, dağıtım: Columbia Pictures; ABD, 2012. Türkiye'de gösterim tarihi: 9 Ağustos 2012.



yaşanabilir halde kalmıştır: United Federation of Britain (UFB-Britanya Birleşik Federasyonu) ve Colony (Koloni-Avustralya). Koloni'de yaşayan pek çok kişi *The Fall* (Düşüş) adı verilen ve dünyanın merkezinden geçen bir asansör işlevi gören araçla UFB'ye giderek fabrikalarda çalışmaktadır. Öte yandan UFB'de *Resistance* (Direniş) adlı illegal bir örgüt ise Koloni'nin kötü yaşam koşullarını protesto etmektedir. Ana karakter Douglas Quaid (Colin Farrell), robot polisler üreten bir fabrikada işçi olarak yaşamını sürdürmektedir. Yaşamının tekdüzeliğinden şikâyetçi olan ve anlam veremediği huzursuz edici rüyalar gören Quaid bir değişiklik yapmak üzere *Rekall* adını taşıyan ve müşterilerine alternatif kimlikler ve yapay anılar aracılığıyla sanal deneyimler yaşatan bir eğlence merkezine gider. Burada gizli ajan kimliğini deneyimlemeyi seçen Quaid'in gerçekte de böyle bir kimliğe (geçmişe) sahip olduğu, gizli ajanlık görevine ait hatırlamadığı anılarının bulunduğu açığa çıkar. Polis tarafından *Rekall*'a baskın düzenlemesiyle birlikte Quaid kendisini bir kaçış macerasının içinde bulur. Bu sırada karısı Lori'nin de aslında onu denetim altında tutmak üzere UFB'nin görevlendirdiği bir ajan olduğunu, aynı zamanda UFB Başkanı Vilos Coahaagen'in, robot polis üretimini artırma bahanesi olarak terörist saldırıları kendisinin düzenlediğini öğrenir. Quaid gerçekte, hükümetin yapay anılarla yeni bir kimlik inşa ettiği Hauser adlı gizli bir ajandır. Kaçışı esnasında rüyalarında gördüğü ancak tanıyamadığı Melina adında bir kadın ona yardım eder. Direniş lideri Matthias'ın kızı olan Melina, aynı zamanda Hauser'in geçmişteki sevgilisidir ancak Hauser'e yeni bir kimlik inşa edilmesi sonucu kahraman tarafından hemen tanınmamıştır (vizyona giren versiyonda Melina, Matthias'ın kızı değildir). Quaid, bir kayıt aracılığıyla geçmişte farklı bir yüze sahip olduğunu ve Coahaagen için çalışan bir ajan olduğunu öğrenir (sinema versiyonunda yüz değiştirme işlemine yer verilmemiştir). Quaid, bu süreçte ayrıca Coahaagen'in, UFB için daha fazla yaşam alanı kazanma amacını gerçekleştirmek üzere robot polislerle Koloni'yi ele geçirmeyi hedeflediğini de öğrenir. Direnişin lideri Matthias ise, Hauser'in belleğindeki bir imha kodu aracılığıyla robot polislerin eyleme geçişini durdurabileceğini düşünmektedir.

Kaçışları esnasında Melina ve Hauser'in çevresi kuşatılır. Hauser'in Quaid kimliğine sahipken arkadaşı olan Harry onu, halen *Rekall* evreninin içinde olduğu, her şeyin beyninin içinde gerçekleştiği ve buradan tek çıkış yolunun Melina'yı öldürmek olduğu konusunda ikna etmeye çalışır. Ancak Quaid, Harry'yi öldürür ve Melina ile birlikte kaçarak Matthias'a ulaşır. Matthias, Quaid'in beyinde imha kodunu ararken Coahaagen, Lori'nin içinde olduğu bir ekip ile direniş örgütünü kuşatır. Coahaagen, Matthias'a Quaid'in, anıları silindiği için farkında olmadan kendisi için çalışan bir ajan olduğunu ve imha kodunun da ona ulaşılmasını sağlayan bir tuzak olduğunu söyler. Ardından Matthias'ı öldürür ve Quaid/Hauser'in anılarını silme işlemine girişir. Quaid kaçmayı başarır ancak Coahaagen Koloni'yi ele geçirmek üzere *The Fall*'a doldurduğu robot polisleri devreye sokmuştur. Quaid, Melina'yı kurtarır ve zaman ayarlı patlayıcılar ile Coahaagen'i, robot polis ordusunu ve aynı zamanda *The Fall*'u devre dışı bırakır. Bir ambulansla gözlerini açan Quaid, elinde her ikisinin ortak işareti olan yara izinin bulunmaması nedeniyle yanındaki kişinin Melina değil, Lori olduğunu fark eder. Giriştikleri mücadele sonucu Lori ölür. Quaid dışarı çıktığında Melina'yı görür ve kucaklaşırlar. Quaid, uzakta, karşı binadaki *Rekall* reklamını gördükten sonra kolunun iç kısmındaki bandajı çıkarıp koluna bakar, hiçbir iz yoktur. Bir flashback ile *Rekall*'da bulunduğu sırada Quaid'in kolunun barış sembolü şeklinde bir mühür/dövme ile işaretlendiği hatırlatılır. Böylece Quaid'in hala *Rekall*'da olduğu ve olanların yapay anılardan



ibaret olabileceği olasılığı da ima edilir. (Sinema versiyonunda ise Quaid, reklamı gördükten sonra olup bitenin gerçek olup olmadığı karşısında bir an için şüpheye düşer ama yine de gülümseyip Melina'ya sarılır ve film daha güçlü bir belirsizlik ile biter.)

Film; teknoloji, politika ve sermaye ilişkileri üzerinden yapay bellek ile kimlik inşasını ve dolayısıyla parçalanmış mekân-zaman ve parçalanmış gerçeklik algısını merkeze alan bir anlatı sunar. Bu çerçevede bütüncül bir kimlik oluşturmama ve yeni deneyimlerin inşası meselesi, belleğin iktidarın elindeki teknoloji tarafından biçimlendirilmesi ile ilişkili kılınmıştır. Film, iktidar ve ilişkilerinin üzerinde biçimlendiği mekânın insan belleğini ve deneyimini nasıl inşa ettiğini ele alması açısından özellikle son on beş yılın bilim kurgu sineması ile ortak bir zemini paylaşır. Aynı zamanda filmin; sanal gerçeklik, yapay hafıza ve paranoya gibi temalarıyla *Tron* (Steven Lisberger, 1982), *Johnny Mnemonic* (Robert Longo, 1995), *Nirvana* (Gabriele Salvatores, 1997) gibi filmlerin oluşturduğu 1980'li ve 1990'lı yılların siberpunk geleneğini bir ölçüde taşıdığı söylenebilir.

Total Recall filmine kaynaklık eden kısa öykünün de yaratıcısı olan Philip K. Dick, William Gibson ile birlikte edebiyatta siberpunk akımına temel sağlamış olan yazarlardandır. 1980'li yıllarda ivme kazanan siberpunk türü, teknolojiyi bir ilerleme aracı olarak görüp onaylayan ütopyan modern bilim kurguya tepki şeklinde gelişmiştir. Siberpunk anlatıları, teknolojinin nihai bir ilerleme getirmediği, aksine totaliter bir düzenle ilişkilendirildiği distopyan dünyalar tasvir eder. Altıntaş'ın (Altyazı 04. 2006) belirttiği gibi, kaos ve düzensizliğin hâkim olduğu apokaliptik siberpunk dünyasında yıkım, estetik bir biçime dönüşmüştür ve sosyal hayatın alanı giderek siber uzama taşınmıştır. Yapay zekâ, yapay anılar, sanal gerçeklik, bilinçli makineler, gelişmiş bilgisayarlar, bireyin aşırı uyaranlarla dolu ve kaygı uyandıran bir evrende konumlandırıldığı bir gelecek tasavvuru siberpunk anlatılarının başlıca unsurlarındandır.

Gelişmiş teknoloji giderek küçülen, bedenimizle ve günlük hayatımızla iç içe geçen makinelerle yaşamaya olanak vermiştir. Bu bağlamda günümüz filmlerinde makine; erişimi kolay olan, işlevine müdahale etmenin mümkün olduğu ya da doğrudan devre dışı bırakılabilen (şalteri indirilebilen) bir cihazdan/sistemden ziyade daha karmaşık hale gelmiş bir aletler, devreler, yazılımlar bütünü olarak karşımıza çıkmaktadır. Teknoloji ve birey arasındaki etkileşim sürecinin çeşitli düzeylerinin dramatik çatışmayı doğurduğu siberpunk türünde temel karşıtlığı oluşturan insan ve teknoloji/makine ayrımı, alt kültür/alt sınıf ve üst kültür/üst sınıf arasındaki ayrım ile de ilişkili kılınır. Siberpunk; donanımdan ziyade yazılımın görünür ve belirleyici olduğu, biyoteknolojinin önem kazandığı günümüzde post-siberpunk tarzına evrilmiştir. Post siberpunk türünde genetik mühendisliği hem toplumu denetim altına almanın başlıca yollarından biri olarak gösterilir hem de bireye özgürlük potansiyeli sunan bedene müdahale olanaklarını beraberinde getirir. *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997), *Code 46* (Michael Winterbottom, 2003), *The Island* (Michael Bay, 2005) ve *Aeon Flux* (Karyn Kusama, 2006) bu kategoriye giren filmlere örnek olarak gösterilebilir.

İnsanın ve teknolojinin iç içe olduğu bu türden distopyan filmlerde aynı zamanda iki evren/sınıf/coğrafya arasında belirgin karşıtlıklar kurulduğu söylenebilir. Filmlerin düşünsel meselesini oluşturan temel karşıtlık ise insan ve teknoloji ayrımıdır. Teknolojinin ne kadar bilinçlendiği, insan hayatına ne kadar müdahale ettiği, insan deneyimlerini ne kadar denetim altında tuttuğu ile insanın ne kadar makineleştiği, teknoloji ile nasıl ve neden ilişki kurması gerektiği bu sorunsalın temelini oluşturan iki temel unsurdur.



Teknolojinin; kolayca günlük hayata içkin olabilmesinin, disiplin ve denetimi topluma yaydığı bilim kurgu filmlerinde sıklıkla işlenen bir fikirdir. 2000'li yıllarda üretilen pek çok bilim kurgu filminde denetim toplumu bir ana tema olarak karşımıza çıkar. Pek çok distopyan filmin arka planı, teknoloji aracılığı ile denetim toplumuna dönüştürülmüş bir sistemin mekânları olarak biçimlenmiştir.

Total Recall'da teknolojik olarak belirlenmiş bir denetim toplumunun varlığına karşın siberpunk türünün ana izleklerinden olan insan ve makine karşıtlığı işlenmemektedir. Filmde teknoloji, insan bedeni ve günlük yaşamı ile doğrudan bütünleşmiştir ve bu durum insan-makine çatışması olarak ortaya konmaz. Aksine bedenin kullanımı, teknolojinin kullanımı ile uyumludur. Sanal gerçekliğe kapı açan yapay anı üretimi, kimyasal etkileşim ve dijital süreçlerin iç içe olmasıyla olanaklı hale gelmiştir. Bu açıdan filmin post-siberpunk tavrına yakın durduğu söylenebilir.

Siberpunk ve post-siberpunk türüne ait filmler, içinde üretildikleri toplumsal bağlamı ve dolayısıyla toplumsal kaygıları yansıtmaya özellikleri ile belirlenirler. Küresel kapitalizm, enformasyon yoğunluğu ve sanal evren deneyimleri tarafından belirlenen toplumsal yaşam biçimine ilişkin kaygılar; totaliter yönetimlerin egemen olduğu, sınıfsal ya da etnik ayrımlara dayalı, kaygı uyandıran bir gelecek tasavvuru üzerinden yansıma bulur. Bu bağlamda bilim kurgu ve daha özelinde siberpunk türünde sıklıkla totaliter bir yönetimin iş başında olduğu bir evrende birbirinden belirgin bir biçimde ayrılan iki coğrafya ya da sınıfın varlığına rastlanır.

Filmde karakterin dünyasını belirleyen ve ileri teknolojinin kullanımı ile bağlantılı kılınan, gerçeklik ve aidiyet hissini yitirilişi ve dolayısıyla bütüncül bir kimlik duygusunun yokluğu, mekân ve zaman ilişkileri düzeyinde de kendisini gösterir. Postmodernizmin yükselişi ile paralel olan siberpunk türünün dünyası; bütünlüklü bir mekân ve zaman deneyiminin yitirilişi, enformasyon bolluğunun ve siberuzamın yol açtığı aşırı uyarılma sonucu gerçekliğin parçalı algılanışı ile tanımlanabilir (Olsen, 1992:143-144). Bu bağlamda enformasyon teknolojisinin gelişmesi ile birlikte sanal gerçeklik ya da paralel evren olgusu bilim kurgu/siberpunk edebiyatı ve sinemasında sıklıkla işlenmektedir. Maddesel, günlük hayatın paralelinde siber uzam içinde sürdürülen başka bir hayatın var olabilmesi fikri, edebiyatta Gibson'ın öncü konumundaki eseri *Neuromancer* (1984) ve sinemada *Existenz* (David Cronenberg, 1999), *Ghost in the Shell* (Mamoru Oshii, 1995), *The Matrix* (Andy & Lana Wachowski, 1999), *Tron: Legacy* (Joseph Kosinski, 2010) gibi filmler ile ortaya çıkmıştır.

4. BULGULAR VE TARTIŞMALAR (FINDINGS AND DISCUSSIONS)

4.1. Dijital Kodlardan Oluşan Postmodern Gerçeklik Algısı (Perception of Postmodern Reality Consisting of Digital Codes)

Enformasyonun hızlı bir şekilde depolanarak işlenmesi, siberuzam üzerinden tanımlanabilecek farklı mekân deneyimlerine kapı açar. Enformasyon akışının yoğun ve süratli bir şekilde gerçekleştiği ve iletişimin siber uzama kaydığı günümüzde coğrafi sınırların aşılmasıyla birlikte mekân ve zaman birliğine dayalı bir gündelik yaşam deneyiminden uzaklaşıldığından sıklıkla söz edilmektedir. Mekân ve zaman algısındaki değişim, fiziksel coğrafi sınırların aşılması anlamında bilgisayarların çok sayıda enformasyonu kodlayarak depolayabilme ve hızlı bir şekilde işleyebilme kapasitesinin yüksek olması ile bağlantılıdır. Mekân ve zamana ilişkin deneyim, küresel sermayeyi içine alacak şekilde hız ve sınırsızlık özellikleri ile yeniden düzenlenmiştir. Enformasyon teknolojileri, temas ettikleri her



şeyin mekânsal ve zamansal düzenlemesini yapı sökümü uğratmakta ve yeniden yapılandırmaktadır. Fiziksel coğrafi sınırlara dayalı yerleşik mekân-zaman algısının sarsıldığı günümüzde, filmlerde de tematik düzeyde sıklıkla yansıma bulunduğu gibi, fiziksel gerçekliğin karşısında ya da paralelinde konumlanan başka bir gerçeklikten söz edilmektedir. Süalp'in (2004:250) vurguladığı gibi, deneyimin yerini alan teknoloji ilişki tarzlarımızı; genetik, psikolojik tarihimizi ve dünyaya ait bilgimizi değiştirmektedir.

Kitle iletişim araçlarından yayılan enformasyon bolluğu aynı zamanda bilginin teyit edilebilirliği konusunda da sorunlar yaratmaktadır. Aralıksız enformasyon akışı sonucu bireyin maruz kaldığı aşırı uyarılma, olaylara tepki verme kapasitesini de köreltmektedir. Bu durum ise çeşitli bilim kurgu filmlerinde hız ve teknolojinin belirleyici olduğu bir evrende belleğin yitirilişi üzerinden yansıtılmaktadır. Günümüzde enformasyon coğrafi sınırların engelinden kurtulmuştur, her yerededir ve anında ulaşılabilir niteliktedir. Her türlü bilginin enformasyona dönüşebilmesiyle metin, ses ve görüntü kodlara dönüşüp, serbestçe dolaşabilen, akışkan bir karaktere bürünmüştür. Zaman ve mekâna ilişkin sınırları aşan bu yeni deneyimin dinamiği; hem sanal gerçekliğin günlük hayatı sömürgeleştirmesi hem de tersine, günlük hayatımızın büyük bir bölümünün sanal gerçekliğe taşınması ile birlikte işlemektedir. Sanal olanın ve gerçekliğin bu ikiliği, *Total Recall*'da deneyimi farklılaştıran ve dönüştüren iki yol aracılığıyla sunulmaktadır. İlk olarak; günlük hayatın sanal gerçeklik ya da siber uzam tarafından sömürgeleştirilmesi, bedenin içine kadar giren ve onunla bütünleşen teknoloji ve bu teknolojinin içinde habitatını bulunduğu 'ikinci doğa' aracılığıyla cisimleşmektedir. İkinci olarak ise günlük hayatın sanal gerçekliğe taşınması *Rekall*'da insan beynine, bir hard diske aktarılan veriler gibi yapay anılar yüklenmesi ile yansıtılmaktadır.

Turkle'a (1995:20) göre günümüzde modernist hesap kültüründen postmodernist simülasyon kültürüne geçişe tanıklık edilmektedir. Dolayısıyla enformasyona ulaşma ve iletişim kurma deneyimlerinin önemli ölçüde siber uzama taşınmış olması ve hareket ile hızın toplumsal yaşamın pek çok veçhesinde egemen hale gelişi; kimliğin parçalanması, köksüzlük, gerçek deneyimlerden mahrum olma, mekâna dayalı aidiyetin yitirilişi gibi meseleler etrafında tartışılmaktadır. İçinde yaşadığımız dünyanın teknolojik bir ikinci doğaya dönüşüyor olması, bireyin, bu yeni dünyayı yorumlamak üzere zihninde yarattığı haritaların da değişmesini beraberinde getirir. *Total Recall*; bu değişimi, mekânın olduğu gibi beynin de dijitalleşmesi, bilgisayar mantığına göre işleyebilmesi ile yansıtmaktadır. Bu bağlamda gerçeklik deneyiminin yok oluşuna ilişkin kaygı, zihne yapay anıların nakledilmesiyle ve belleksizleştirilen bireyin kimliğinin sürekli olarak yeniden biçimlendirilmesiyle açığa vurulur. Günlük yaşamın da siber uzam tarafından kuşatılmış olduğu saptaması mekânla olan bağın, mekân üzerinden tanımlanan aidiyet duygusunun sarsıldığı görüşü ile iç içedir. Özetle; *Total Recall*'da deneyimden alıkoyulma zaman ve mekân bütünlüğünün kaybolmasına yol açan ve bir çeşit sanal gerçeklik olarak düşünebilecek yapay bellek yüklemesi üzerinden cisimleşir.

Teknolojinin ve dolayısıyla siber uzamın ve sanal gerçekliğin bu şekilde sunulduğu aynı zamanda zihin-beden ilişkisi anlamında yeni/farklı deneyim alanlarına yer açmasıyla ironik bir durumu da işaret eder. Bu noktada zihin ile birlikte beden de müdahale edilebilir bir yüzey konumundadır. 1990 tarihli orijinal filmde yer alan ve teknofobik bir bakışı yansıtan Mars'ta yaşayan ve radyasyondan deforme olmuş beden imgesine karşın, yeniden çevrimde bedene müdahale estetik ya da pratik bir tercihe dönüşmüştür. Muhtemelen biyoteknoloji ürünü ışılmalı dövmeler, (ilk versiyonda bir 'ucube' olarak çizilen)



haz nesnesi konumundaki estetik müdahale ürünü "üç memeli kadın" veya robot/yarı-robot fahişeler, eldeki derinin altına monte edilmiş ve dolayısıyla günlük yaşamla bütünleşmiş mobil telefonlar ve bu cihazların şehirdeki herhangi bir cam malzeme ile etkileşime geçerek her yeri potansiyel bir ara yüze dönüştürebilmesi; tekno-bilimsel ikinci doğa ile uyumlu bir tekno-beden imgesini ortaya koyar. Ancak deri altındaki telefonun bir gözetleme aracına ve elini kesmek pahasına kahramanın kurtulması gereken bir şeye dönüşebilmesi, aynı zamanda bir denetim toplumunun varlığını da ortaya koyar. Teknolojinin, iz sürme yoluyla bireyi denetim altına alabileceği ve dolayısıyla ileri teknolojiden yararlanan bir iktidar mekanizmasının her zaman mümkün olduğu düşüncesi bu filmde olduğu gibi türün diğer örneklerinde de sıklıkla vurgulanır.

Ancak filmde teknolojinin, sermayeyi elinde bulunduran iktidar kanalıyla insanlar üzerinde denetim kurmayı kolaylaştırmasının yanında sorgulama, belleğe sahip çıkma ve buna bağlı olarak özgürleşme yönünde bir potansiyel taşıdığı fikri de mevcuttur. Bu bağlamda ilk filmin aksine, büyük kapitale ait bir yer olarak çizilmeyen *Rekall* şirketi önem kazanır. *Rekall* ilk filmde büyük ve kurumsal bir şirket görünümünde iken burada bir tapınağı andıran küçük, salaş bir mekân olarak tasarlanmıştır. Bu nedenle *Rekall*'un oluşturduğu paralel gerçekliğin sunduğu direniş fantezisi, *The Matrix*'in paralel gerçeklikte sunduğu fantezinin aksine sermaye ile bağdaştırılamaz. *Rekall*, bireyin, sorgulamadığı bir yanılsama dünyasında yaşadığı *The Matrix*'in aksine onun içinde bulunduğu ve gerçeklik olarak adlandırılan dünyanın alternatifini sanal deneyim üzerinden yaratır. İçinde yaşanan ve gerçeklik olarak sunulan dünya ile bağın koparılması, diğer bir deyişle sanal deneyimin elde edilmesi, gerçek olabilecek bir belleğin ve kökenlerin keşfini mümkün kılar. *Rekall*, bir Budist tapınağını andıran iç tasarımıyla paralel gerçekliğin kaynağına denk düşen bir mekân olarak yine *The Matrix*'te olduğu gibi Doğu inanışlarına ve felsefesine göndermede bulunur. Sanal gerçekliğin, beden ve zihin arasındaki ilişkiyi tayin eden Tanrı yerine geçtiği görüşü (Zizek, 2003:301-302) filmde *Rekall* şirketinin bir Budist tapınağı şeklinde tasarlanması ile cisimleşir. Paralel gerçekliğin zihin ve beden arasında denge sağlayan ruhsal bir yönünün olması *Total Recall* ve *The Matrix*'in de sanal alana atfettiği, alternatif bir gerçekliğin ve sınırların aşabilme olasılığının keşfedildiği ruhsal rehberlik anlamında önem taşır.

Teknolojinin, daha özelde siber uzamın, fiziksel sınırları aşma bakımından bireyi özgürleştirici bir boyutunun olduğu düşüncesi filmin içinde çeşitli şekillerde yansıma bulur. Quaid'in içinde bulunduğu durumu sorgulaması, *Rekall*'un ona cazip gelmesi ile bağlantılıdır. Bir başka deyişle Quaid'in, içinde yaşadığı dünyadan farklı bir dünyanın, farklı bir boyutun mümkün olduğunu düşünüp görebilmesi *Rekall* deneyimi sayesinde mümkün olur. *Rekall*, anılara sahip olmanın önemini yansıtan bir mekândır. Ana karakterin yaşadığı, katı sınırlarla çevrili fiziksel evrenin ötesinde bir boyut ve varoluş biçiminin bulunduğunu ve aynı zamanda yapay bellek üretiminin iktidarın beden ve zihin üzerindeki tahakkümünü yansıttığını göstermesi bakımından da özgürleştirici bir niteliğe sahip olduğu söylenebilir. Kuşkusuz anlatının sonunun belirsiz oluşu, kahramanın özgürleşiminin de (Cohaagen iktidarının üstesinden gelmesiyle sonuçlanan mücadele, geçmişte sevdiği ve yeniden birlikte olduğu Melina'ya kavuşması) sadece sanal evrende gerçekleştiği yorumuna açık kapı bırakır. Ancak belleğin değerinin vurgulanışı ve iktidarın, konumunu sağlamlaştırmak üzere terörist olarak damgaladığı düşmanlar yaratmasının sorgulanışı gibi meselelerin gündeme getirilmesine araç oluşu göz önüne alındığında film en azından verili gerçeklikte bir gedik açma,



teknolojiyi iktidar mekanizmalarının biçimlendirdiği deneyimlerin ötesine uzanmak üzere kullanma olasılığına işaret eder. Teknolojinin iktidar tarafından kullanılması aynı zamanda iktidara karşı bir direniş gerçekleştirmek üzere işlev görmesini de beraberinde getirir. İktidarın elindeki bilgiye erişmek ya da birey üzerindeki denetimi kırmak amacıyla devreye giren hacker eylemleri *The Matrix* başta olmak üzere *Surrogates* (Jonathan Mostow, 2009), *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002), *Elysium* (Neill Blomkamp, 2013) gibi çeşitli bilim kurgu filmlerinde kahramanların gösterdiği direnişin merkezinde yer alır. Teknolojinin kullanımına hâkim olan hacker karakterler, Heath ve Potter'ın (2012:304) anarşist ve liberter esinli hacker etiği bağlamında belirttiği gibi, teknokrasiyi karakterize eden uzmanlık kültürü ve enformasyon temelli seçkinciliğe meydan okumaya çalışır.

Fiziksel sınırları aşarak zihnin ve bedenine girme anlamında uygulanan "hackleme" işlemi, bir hacker kültürü içinde yaşamayı ve sıradan bireyin de bu işleme bir ölçüde vakıf olabilmesini beraberinde getirir. Aynı zamanda robot-polislerin üretildiği yerde işçi olan Quaid bir teknoloji okur-yazarı olarak, fiziksel açıdan yenemeyeceği robotları basit hilelerle etkisiz hale getirmeyi başarır. Robot-polisler ve genel olarak filmde kullanılan her tür teknoloji, ürkütücü boyutu olan ve bireyi kuşatan bir güce sahiptir ancak aynı zamanda, üstesinden hiçbir şekilde gelinemeyen, her koşulda insanlığı tutsak eden, mutlak güce sahip bir yapay zekâ/irade olarak sunulup, mistifiye edilmez. Bu tür bir sunum, daha önce değinilen bağlamda *Rekall* gibi bir teknolojik sistem için de geçerlidir. Filmin "director's cut" versiyonunda finalde, tüm olup bitenlerin *Rekall* (sanal evren) içinde geçmiş olabileceği iması bulunsa da söz konusu mekân, bireyin kendi isteği ile girerek oyun oynama ve başka bir gerçekliğin keşfi konusunda iradesini kullandığı bir düzeydir. İkinci doğa ile uyumlu insan imgesinin bulunuşu ve teknolojinin sermaye ve iktidar odağının elinde tehlike haline dönüşebileceğinin ayırt ediliyor olması dolayısıyla teknofobik olmayan tavrı *Total Recall*'u pek çok distopyan filminden ayırır. Genetik mühendisliğinin günümüzde yol açtığı etik tartışmalar düşünüldüğünde filmin insanlık için çizdiği distopyan gelecek tablosunun da sorumluluğu, teknolojinin kendisinden çok teknolojiyi kullanma biçimine ve dolayısıyla insana yüklediği görülür.

4.2. Teknoloji Aracılığı ile Zihinsel Haritaların Dönüşümü (The Transformation of Cognitive Maps by Technology)

Zihinsel ya da bilişsel haritalar insanın mekân ile olan ilişkilerini tanımlama ve dolayısıyla mekânın insan zihnindeki algısı ve temsili bağlamında (Bilgin, 2003:437) kullanılır. Hız, hareket, fiziksel sınırları aşabilme, gizli ve çoğul kimlikler, gelip geçicilik üzerinden tanımlanan postmodern dünyada mekân ve zamana ilişkin bütünsel bir algı ve aidiyet geliştirmek güçleşmiştir. Görüntü ve iletişim ağlarının dijitalleşerek küresel ölçekte işlev görmesi ve aynı zamanda insanın mekân ve zaman deneyiminin yoğun olarak siber uzam üzerinden biçimlenmeye başlamasıyla içinde yaşanılan çevreye ilişkin zihinsel kurgu da değişime uğramıştır.

4.2.1. İkinci Doğa Olarak Mekân (Space as the Second Nature)

Küresel ölçekte birbirine bağlanan dijital enformasyon ağları günlük hayatımızın büyük bölümünü oluşturan alışveriş, bilgi edinme, eğlence, iletişim kurma gibi edimlerimizi şekillendirmektedir. Kredi kartları, pos cihazı, 'akıllı' cep telefonları, baz istasyonları, uydular vs. ile çevrili olduğumuz postmodern kent hayatı dünyanın diğer bir ucundaki enformasyon kaynağına anında ve kolayca



ulaşabilmemiz üzerine kuruludur. Bu anındalık ve bir aradalık olanakları gerek mekân gerek zaman algısını soyutlamaktadır. Mekân ve zamanın soyutlanması, fiziksellik üzerinden şekillenen deneyime dair eski algıları dönüşüme uğratmıştır. Deneyimlerimiz artık güvenebileceğimiz, sınırları belirgin şeyler olmaktan çıkmış; parçalı, denetlenemez ve yeniden düzenlenebilir konuma gelmiştir.

Postmodern dünyada mekân, "işlenmiş/merkezleştirilmiş" haldedir ve hepsinden öte, insan bedeninin doğal kısıtlamalarından kurtarılmıştır. Dolayısıyla, bu noktadan sonra "mekânı örgütleyen" şeyler teknik kapasite, tekniğin eylem hızı ve kullanım maliyeti olmuştur: "Bu tür tekniklerin yansıttığı mekân kökten farklıdır: Tanrı kerameti değil, inşa edilmiştir; doğal değil, yapaydır; wetware* ile dolayimsız ilişkide değil, hardware dolayımıdır; kamulaştırılmamış, rasyonelleştirilmiştir; yerel değil, ulusaldır" (Timothy W. Luke'tan akt. Bauman, 2006: 25). Mekânın ve dolayısıyla zamanın soyutlanması bilim kurgu sinemasında görsel karşılığını sıklıkla radikal bir şekilde bulur. *Total Recall* bu görselliği bir distopya evreni üzerinden kurmaktadır. Harvey'e (1997:255) göre, mekân üzerinde kurulan hâkimiyet, günlük hayat içinde ve üzerinde toplumsal iktidar kurmanın temel ve kapsayıcı bir kaynağıdır. Filmde mekânın teknoloji ve hız aracılığıyla soyutlanmış olması ve bu soyutlanmanın devlet ve sermaye işbirliği ile düzenlenmesi, iktidara karşı oluşturulan direniş fantezisinin temel nedenidir.

The Fall (Düşüş) adı verilen ve coğrafi olarak İngiltere'den Avustralya'ya (filmdeki adlarıyla Birleşik Britanya Federasyonu'ndan Sömürge'ye) Dünya'nın içinden geçerek otuz dakikada ulaşan yüksek teknoloji ürünü asansör, insan deneyimini dönüştüren bir araç olarak önemlidir. Avustralya'nın eskiden İngiltere'nin sömürgesi olması ile birlikte dünya üzerinde kalan bu son iki coğrafyanın ilişkisi, tarihsel olarak güçlü bir anlam taşır. Filmin distopyası; fiziksel coğrafi sınırların hızla aşılmasının, beden ve zihnin özgürleşmesini değil, sermayeyi elinde bulunduran iktidarın boyunduruğunda olmayı işaret ettiği, büyük bölümü yaşanamaz hale gelmiş dünyada, söz konusu iki coğrafyanın keskin bir şekilde kutuplaşmasında cisimleşmiştir.

The Fall, malûmun ilanı olan adının da belirttiği üzere, işçi sınıfının sömürülmesini ve deneyimden alıkoyulmasını cisimleştiren temel araç olarak karşımıza çıkar. Yerküre içinde yol alan asansör, yolculuğuna düşerek başlamakta ancak yerin merkezinden sonra tekrar yükselerek hedefine varmaktadır. Buna rağmen sömürünün ve deneyim yokluğunun simgesi olarak "Düşüş" adını almıştır. Diğer bir deyişle, yüksek teknolojinin getirdiği 'hız' insanı bütüncül bir zaman ve mekân deneyiminden alıkoymuştur.

'Düşüş'ün dikey harekete yönelik vurgusu filmin kent tasarımında tekrarlanır. Sadece gökdelenlerin varlığı değil, kentin katmanlar halinde yükselmesi ve yolların farklı yükseklik seviyelerinde seyretmesi de bu dikey hareketi vurgular. Filmin kovalamaca sahneleri de kentin dikey katmanlarını ve labirente benzeyen tasarımını destekleyecek şekildedir. Quaid ve karısı arasındaki ilk kovalamaca sahnesinin evlerinin içinde başlayıp kente yayılması veya bir otelin kübik şekilde tasarlanmış karmaşık asansör ağında geçen bir diğer kovalamaca sahnesi bu dikey ve labirenti andıran tasarım mantığının iç mekânlarda da tekrarlandığını gösterir. Dikey ve labirent benzeri tasarım birincil anlamda sınırlı bir arazide yaşamının zorunluluğundan kaynaklanmakla birlikte "Düşüş"ün getirdiği 'hız'ın mekânın

* 'Wetware', insan beyninin veya zihninin bir bilgisayar ögesi olarak düşünülmesine verilen addır. Hardware ve software tanımlamaları ile bir araya getirilebilen wetware, siberpunk edebiyatında yaygın olarak kullanılan bir terimdir.



soyutlanmasına ve deneyimlerin parçalı hale gelmesine yol açışını da vurgular.

Gelecekte iktidar tarafından ihtiyaç duyulan tek doğal kaynağın mekân (space) olması ve Federasyon'un devlet ve sermaye işbirliği ile işçilerin yaşadığı Koloni'yi işgal planı; günümüzde geçerli olan neo-liberal söylemin "kentsel dönüşüm" adı altında uyguladığı politika ile paralellik taşır. Özet olarak özel şirket yönetim mantığının ve işletmecilik anlayışının hayatın her alanında uygulanması anlamına gelen neo-liberalizm, kamuya ait mekânın özelleştirilerek sermayenin egemenliğine girmesini esas alır. Devletin güvenlik güçlerini basit veya karmaşık teknolojik araçlarla giderek militerleştirmesi ve "sessiz bekçi"² gibi yeni militer yöntemlerle fiziksel açıdan daha güçlü kılması, neo-liberal mekân düzenlemesinin gerçekleştirilebilmesi açısından önem teşkil eder. Filmde robot polislerden bir ordu kurulması ve devasa asansör aracılığıyla bu ordunun işgale gönderilmesi, filmin militerleşen güvenlik güçleri ve polis devletine yönelim anlamında günümüz ile taşıdığı paralelliği açığa çıkarır.

4.2.2. Dijital Zihin ve Bellek (Digital Mind and Memory)

Postmodern anlatıların çoklu dünyalara, çoğul ya da parçalanmış kimliklere yönelik ilgisini filmde açıkça görmek mümkündür. Farklı dünyaların arasında savrulan karakterler, hangi zamanda ve mekânda bulduklarına dair bir kafa karışıklığı içindedir. Özellikle 1990'lı yıllarla birlikte sinemada bellek kaybı, anılardan yoksunluk, maddesel gerçeklik ve sanal evren ya da fantezi evreni arasındaki sınırların bulanıklığı, köksüzlük ve dolayısıyla bütüncül bir kimliğin olamayışı büyük bir sıklıkla işlenmiştir. Karakter düzeyinde kimi zaman klinik anlamını da içerecek şekilde şizofrenik bir varoluş söz konusudur. *Lost Highway* (David Lynch, 1997), *Identity* (James Mangold, 2003), *Machinist* (Brad Anderson, 2004), *Secret Window* (David Koepp, 2004), *Eternal Sunshine of Spotless the Mind* (Michel Gondry, 2004), *Sucker Punch* (Zack Snyder, 2011) parçalanmış kimlik ve bellek yitimi meselelerini işleyen filmlere örnek olarak sayılabilir.

Postmodern anlatı içinde Foucault'nun "heterotopia kavramı ile tanımlanabilecek olan yan yana getirilmiş dünyalara sıklıkla rastlanır. "Çok sayıda bölük pörçük dünya"nın "olanaksız bir mekânda" üst üste binmesi (McHale'den akt. Harvey: 1997:64) şeklinde tanımlanabilecek olan heterotopia kavramı bilim kurgu filmlerinin yanı sıra psikolojik gerilim, korku ya da fantastik filmlerde karşılığını bulabilen bir imgedir. Üst üste binmiş farklı dünyaların yarattığı olanaksız mekânlar, filmin tüm evreni için geçerli olabileceği gibi, filmdeki belli bir coğrafya ya da mekânda da karşılığını bulabilir. Bu çerçevede karakterin hangi dünyada, hangi role sahip olduğu, hangi mekâna ya da zamana ait olabileceği, kökenleri, belleği konusunda yaşadığı kafa karışıklığı (özellikle kurgunun doğrusal olmayıp, parçalı ve kopuk bir akış izlediği durumlarda izleyici de bu kafa karışıklığından muzdariptir) kimi zaman filmin ikonografisinde de ifade bulur. Karakterin temel meselesi hangi dünyada, hangi benliği ile eylemde bulunacağı konusunda yaşadığı karmaşadır. Bu noktada bazı filmler yalnızca bu karmaşanın izini sürerek heterotopia'nın içinde neyin maddesel gerçekliğe denk düştüğü konusundaki muammanın gerilimine odaklanır. Bu tür filmlerin ana kaygısını, izleyicinin

² Radikal'in 6 Mayıs 2012 tarihli haberine göre: "Emniyet'in göstericileri engellemek için biber gazı, tazyikli su ve cop yerine, "Sessiz Bekçi" denilen ve yaydığı elektro manyetik dalgayla acı ve yanma hissi vererek, göstericileri geçici olarak hareketsiz kılan yeni bir silah kullanmaya hazırlandığı öğrenildi." http://www.radikal.com.tr/turkiye/biber_gazi_yerine_sessiz_bekci-1087135



gerçek ve sanal ya da fantezi arasındaki sınırları belirlemeye çalıştığı bir oyunun içinde kaybolma hali belirler.

Postmodern kimlik sorununun, sabit bir kimliğin inşasından kaçınma ve dolayısıyla esnek, çoklu kimliklere yönelme olarak belirlenmesinden hareketle, gelip geçicilik özelliğinin teknolojinin de bir parçası olduğu görülür. Bauman (2001:112), modernliğin, mesajın kendisi olan medyasını fotoğraf üzerinden somutlaştırırken postmodernitenin medyasının video kaset olduğunu belirtir. Video kaset teknolojisinin uzunca bir süreden beri eskimiş olduğu dikkate alınırsa bu saptamanın siber uzamı da içine alacak şekilde bilgisayar ve diğer görüntü teknolojilerine dek genişletilmesi uygundur. Daima yeniden silinebilirlik, yeniden kullanılabilirlik, hiçbir şeyi sonsuza dek tutmamak üzere ayarlanmış olmak, bugünün olaylarının önceki günün silinmesi ile kaydedilmesi gibi, Bauman'ın video kasete ait olarak sıraladığı özellikler, tam da postmodern öznenin içinde konumlandığı evreni ve dolayısıyla yeni iletişim teknolojilerinin, dijital medyanın kullanım biçimini ortaya koyar. Video kasetin yerine bilgisayarın hard diskinin geçmesi ile postmoderniteyi belirleyen anındalık ve gelip geçicilik özellikleri hepten görünürlük kazanmıştır. Belleğin bir süre sonra dolması, ancak boşaltıldığı takdirde yeni verileri içine alabilmesi, dolayısıyla her şeyin silinebilir, aynı zamanda yeniden üretilebilir ve üzerinde oynanabilir oluşu, sabit ve uzun süre varlığını koruyan bir zeminin bulunamayışı (üzerinde oynanabilirlik özelliği, en basit programlardan en karmaşıklarına kadar fotoğraf ve film medyasında açıkça görülebilir) hıza, gelip geçiciliğe, esnekliğe dayalı postmodern evreni yansıtır. Filmin merkezinde yer alan belleğin yitirilişi teması da içinde bulunulan gelip geçicilik ve hız çağı ile doğrudan ilişkilidir.

Anındalığa, gelip geçiciliğe dayalı bu tür bir esnek bellek ya da belleksizlik hali; zihnin hard disk gibi işleyişi *Total Recall*'da açıkça görülebilir. Belleğin silinebilir, yeniden yüklenebilir oluşu dolayısıyla hiçbir verinin kalıcı olmaması, yerinden edilmişlik duygusu ve buna bağlı olarak kökleri, sabit bir kimliği arama çabası ile koşuttur. Bu noktada duyuların aynı zamanda teknolojik verilere indirgenmesi, makinenin beden ile eşitlenebilmesine olanak tanımaktadır. Her şeyin silinip, yeniden üretilebildiği belleğin taşıyıcısı olan beden, aynı zamanda statik bir konum üzerinden fiziksel sınırları aşma yetisini de barındırır. Kablolara bağlı halde ve statik bir konumda paralel bir evrene, başka bir gerçekliğe veya yapay anıların boyutuna geçiş yapabilen zihin ile "postmodern karakter" adeta bedensizleşmiştir. Bu bedensizlik hali siber uzamın maddesizleşmiş, uçucu ancak aynı zamanda sahici bir deneyime denk düşen evrenini tanımlamaktadır.

Harvey'in (70) belirttiği gibi postmodern anlatıda, tutarlı bir benlik öncülünden hareketle tanımlanan Marksist anlamdaki yabancılaşmış benliğin yerini parçalanmış, merkezsizleşmiş benlik almıştır. Birbiriyle aynı dünyada var olması olanaksız görünen mekânlar ya da aynı beden içinde var olan çoklu kimlikler (kaldı ki David Lynch sinemasında bedenlerin kendisi de değişebilmektedir) günümüzün temel kaygısının maddesel gerçeklik ve sanal evren/fantezi evreni arasındaki sınırların belirsizliği; bir tür şizofreniye yol açan aidiyetsizlik, mekân ve zamanda yaşanan kopukluk olduğunu işaret ediyor gibidir. Gelgelelim, bu meselelerin sıklıkla toplumsal bağlamdan hayli soyutlanmış biçimde ya da ana karakter odaklı bir bireysellik üzerinden yansıtıldığı görülmektedir.

Total Recall'da parçalanmış benlik ve buna bağlı olarak birbiriyle bağdaşmayan, üst üste binmiş dünyalar arasında hareket etmeye dayalı izlek, yapay bellek meselesi üzerinden işlenir. Düş görme, düşten uyanma, *Rekall*'da farklı bir kimlik deneyimine ulaşma, o



kimliğin önceki yaşantıya ait olduğunu keşfetme, keşif ile gelen mücadele ve direniş sırasında yaşananların gerçek olup olmadığından duyulan şüphe şeklinde gelişen dramatik yapı hangi dünyada hangi benliği ile iş gördüğü konusunda karmaşaya düşen postmodern kahramanın deneyimlerini yansıtır. Ana karakter Quaid; aslında Lori adında bir kadınla evli bir işçi değil, bellek silme ve yapay anılar sonucu söz konusu yaşantının gerçek olduğunu sanan Hauser adında bir direnişçidir. Üstelik Resistance örgütüne katılmadan önce de Başkan Coahaagen adına çalışan bir gizli ajanıdır. Gizli ajanlığın kendisi de çoklu kimlikler sunma, farklı dünyalarda farklı roller (birbiriyle bağdaşmayan roller ve dünyalar söz konusudur) üstlenme açısından parçalanmış bir dünyayı işaret eder. Çoğul kimlik motifi, dramatik yapıda gizli ajanın taraf değiştirip aşık olduğu kadının yer aldığı örgüte katılması, ardından yakalanarak anılarının silinmesi ve yeni bir kimliğe maruz kalması ile işler.

Ancak mücadelenin ortasında Quaid'in iş arkadaşı Harry'nin Quaid'i, tüm yaşadıklarının *Rekall*'da geçen bir sanal evren deneyimi olduğuna, her şeyin onun beyninde olup bittiğine inandırmaya çalıştığı noktada kahramanla birlikte izleyici de şüpheye düşer. Fiziksel sınırların olmayışı, teknolojinin coğrafi sınırların ötesinde beden ve beynin sınırlarını da aşması köksüzlük ve şizofreni durumuna yol açar. Mekân ve zaman alabildiğine esnektir. Beyne tüm bir geçmiş yüklenebildiği gibi (Harry'nin iddiasının doğru olmayabileceği düşünülse de) fiziksel sınırlar aşılarak şimdiki zamana da müdahale edilebilir. Quaid'in içinde bulunduğu durum yabancılaştırmadan ziyade şizofreni (klinik anlamının değil, postmodern anlatıdaki çoğul benliklerin ve dünyaların ifadesi anlamında) olarak tanımlanabilir. Quaid bir seri üretim işçisi olarak işine yabancılaştırmış bir bireyden çok (her ne kadar Harry'ye yaşamlarının tekdüzeliğinden ve alışkanlıklarından şikâyet etse de) *Rekall* ile sanal evren üzerinde bir anı dizisi elde ederek, geçmişini çoklu dünyalardan oluşan ve belirsiz olan parçalanmış bir karakter görünümü çizer. Dolayısıyla film temelde yabancılaştırmadan çok şizofrenik bir ruh hali içinde, yaşananların gerçek mi, fantezi mi ya da simülasyon mu (*Rekall*'un sağladığı gerçekte yaşanmış gibi olan anılar mıdır?) olduğu ve hangi benliğin gerçek benliğe denk düştüğü gibi muammalarla uğraşmaktadır.

Filmin büyük bölümünü kaplayan ve kahramanın casusluk macerasını içeren bu yapay hafıza izleğine bağlı olarak zihnin veri taşıyan bir hard disk olarak kullanılabilmesi ve dolayısıyla manipüle edilebilir, sıfırlanabilir bir yüzey niteliğini taşıması da deneyimi zayıflatan ve deneyime duyulan güvenin azalmasına neden olur. Geçmişinin silinmiş olmasından dolayı kim olduğunu sürekli sorgulayan Quaid'e Matthias'ın cevabı "geçmişin şimdikiyi değil şimdinin geçmişi belirliyor olduğu"dur. Harvey (325), 'şimdi'nin önem kazanmasının, zaman yerine 'mekân'ın ön plana geçtiği postmodern dönemi yansıttığını "Uçarılık ve gelip geçicilik sağlam bir süreklilik duygusunu muhafaza etmeyi güçleştirir" şeklinde ifade etmektedir. Süreklilik duygusunun yok oluşu, filmde bütüncül bir kimlik oluşturan belleğin yitirilmesinden duyulan kaygı, anıların önemine yönelik vurgu ve bununla bağlantılı olarak sahicilik ve gerçeklik arayışı olarak yansıma bulur.

5. SONUÇ VE ÖNERİLER (CONCLUSION AND SUGGESTIONS)

Total Recall, görsel ikonografisinde oyuncaklı ve fetiş bir teknolojiye yer vermekle birlikte bu tür teknolojiyi kutsamaması ve erişilmez olarak sunmaması ile bilim kurgu sinemasının diğer çağdaş örneklerinden farklılaşmaktadır. Filmde geleneksel siberpunk'tan farklı olarak teknoloji kullanımı bir yeraltı kültürüne ya da karşı kültüre değil, kültürün kendisine denk düşer. Diğer bir ifadeyle filmde teknoloji, ona içkin olan kullanıcıya sınırları değişken



olmakla birlikte üzerinde özgürce hareket edebileceği bir alan sunar. Dolayısıyla tehditkâr olmaktan çok pratik hatta haz veren estetik bir unsur olarak işlev görür. Teknolojik bir ikinci doğanın içinde yaşayan insanın zihni ve bedeni de bilgisayar teknolojisinde geçerli olan tüm süreç ve işlemler ile tanımlanabilir haldedir. Teknolojinin doğallaştırılması aracılığı ile bu süreç ve işlemler, başlangıcına hâkim olunamayan bir nitelik kazanmıştır. Böylece, pek çok şey gibi insanın zihni ve belleği de bilgisayar komutları üzerinden değiştirilebilen, silinebilen bir devreler bütünü olarak işlev görmektedir. Belleğe, deneyimlere ve gerçekliğe dair algıya duyulan güvenin bu şekilde azalması ve kimliğin köklerinin geçmişte aranmaması; filmde, 'şimdi'ye yönelme vurgusunu ön plana çıkarır. Kimliğin her an yeniden inşa edilebilir olmasına odaklanma benmerkezci bir algıyı da beraberinde getirir.

Total Recall bireysel mücadeleyi ve kahramanlığı anlatının merkezine yerleştirirken kahramanın direnişini de sistemden ziyade iktidarı elinde bulunduran tek bir "kötü adam" figürüne yöneltmektedir. Bu noktada kolektif örgütlenme olasılığı *Resistance* gibi küçük bir grup düzeyinde sınırlı tutularak iktidarın ileri teknolojinin üretimi ve kullanımı ile elde ettiği denetime karşı yürütülen mücadele, temelde ana karakterin içine düştüğü açmazlar üzerinden yansıtılmıştır. Diğer bir deyişle anlatıda, parçalanmış bir mekân ve zaman algısı ile belirlenen kaotik bir evrende ana karakterin mücadelesi ve gerçek ile sanal/yapay olan arasındaki ayrımın bulanıklaşmasının getirdiği gerilimi çözme çabasına odaklanılır. Kolektif bir siyasi örgütlenmeyi işaret etme olasılığının yerine izleyici, iktidarın bedenler üzerinde teknoloji ile gerçekleştirdiği denetimi mesele edinen ancak temelde gerçek ve sanal olanı ayırt etme oyununun cazibesine dayanan bir bireysel mücadele izler.

Filme, temelde bir rüyada olma ve bu rüyadan uyanma durumunun yarattığı gerilim hâkimdir. Bütünsel ve örgütlü bir sosyal adalet mücadelesinin yerine kahramanın rüyadan uyanışına ve uyanışı sağlayan bir başka rüya evrenine (sanal evrene) dalışına yönelik olan anlatı, günlük hayatın tekdüze akışını kırma sürecinden hareketle gelişir. Bu noktada anlatının işçi sınıfının konumuna ilişkin olan kısmı bireysel bir uyanış mücadelesi ve iktidarı elinde bulunduran tek bir kötücül figürün işaret edilmesi ile görünmez kılınır. Dolayısıyla; emeğe yabancılaşma, sermayenin emeği sömürmesi gibi modernist anlatılara özgü meseleler parçalı ve şizofrenik postmodern evrenin içinde konumlanan ana karakterin, yapay anılarla inşa edilmiş bir kimlik ile gerçek ve rüya arasındaki yalpalama hallerinin gölgesinde kalır. Kolektif bir direnişin yokluğu da yine bu çerçevede içinde belirginlik kazanır.

Bu noktada karşı kültürün ve kültür parazitleme (culture jamming) fikrinin geleneksel aktivizmden kaçınması saptaması dikkate alınabilir. Heath ve Potter'ın karşı kültür fikrini eleştirirken *The Matrix* üzerine getirdikleri yorumlar, *Total Recall*'un da parçası olduğu ve 2000'li yıllarla birlikte görünürlük düzeyi artan, "bir yanılısamadan uyanma" temalı filmleri kapsamaktadır. *The Matrix*'in içindeki politik kurumlarda reform yapmaya çalışmanın anlamsız bulunuşu, yapılması gereken şeyin insanları uyandırmak, fişlerini çekerek gösterinin etkisinden kurtarmak oluşu (2012:18) şeklinde özetlenebilecek söz konusu saptama *Total Recall* için de geçerlidir. Kahramanın sembolik direnişi, içinde bulunulan dünyanın ve kimliğin bir yanılısı, tutarsız bir anılar bütünü olduğunun kabulü ve bu tür bir dünyanın maskesini indirerek gerçek olarak tanımlanabilecek bir benliği bulma arayışı üzerinden şekillenir. Temel mesele "yanılısamaya dayalı dünya" iken bu dünya ile gerçek olup olmadığı şüpheli bir diğer dünya arasındaki yalpalamalar ve bu yapıya bağlı yoğun aksiyon



sahneleri filmin cazip yönünü oluşturarak kolektif bir eylem yokluğunun ve toplumsal örgütlenmenin öneminin görünmez kılınmasını beraberinde getirir. Böylece sermayenin hizmetindeki işçiler ve teknoloji sorunu, yanılısamadan uyanma yönündeki hamlelerin yarattığı gölgesinde kalır. Rüya ve uyanış fikirlerinin hâkimiyetindeki anlatı, mekân ve zaman ilişkisinin karmaşıklığı üzerinden karakterin parçalanmış kimliğini yansıtırken onun uyanışını da doğrudan anıların bastırılmasına karşı bir mücadele aracılığıyla tanımlar.

Film; pek çok ana akım bilim kurgu filminin dramatik yapısını biçimlendiren çekirdek aile miti yerine aşk ilişkisi üzerinden bir aidiyet fikri geliştirir. Evin ve en yakındaki kişilerin güvenilmez olduğu bu evrende, kitleden sıyrılarak bireyselleşme girişimi de karşı kültür anlatılarında merkezi bir düşünce olan bastırılmışlığı aşma amacı ile gelişir. Duyguları bastırmamanın özgürleşim ile eş tutulduğu bu karşı kültür görüşünde, Heath ve Potter'ın (88) bireysellik kaybının, klişeleşmiş bir biçimde, makinenin anonimliği ile montaj hattı boyunca sırada bekleyen bir örnek insanların oluşturduğu kitle üzerinde cisimleştirildiği görüşü *Total Recall*'un işçi kitlesi imgesi için de geçerlidir. Fritz Lang'in 1927 yapımı *Metropolis*'inden bu yana sinemada sık kullanılan bir imge olan bir örnek iş giysisi giymiş, toplu taşıma araçlarına atlayan işçiler bu filmde de aynı şekilde yer bulur. Kitleden sıyrılarak özgürleşim elde etmek isteyen bireyin mücadelesi bireysellik vurgusu ve bastırılmış anıların su yüzüne çıkarılması üzerinden şekillendirilir. Mekâna ilişkin bir aidiyetin olmaması, hangi kimliğin gerçek olduğu ya da dayanak noktası olarak alınması gerektiğinin bilinmemesi sanal evrenin sunduğu hareketlilik ve esnek kimlik potansiyeli ile bağlantılıdır.

İçinde bulunulan yoğun hız çağının kimliğin parçalanışını ve mekâna ilişkin aidiyet duygusunun yok oluşunu beraberinde getirmesi postmodern evreni belirleyen esnek kimlik fikrinin içinde barındırdığı çelişkileri de işaret eder. Bellek ve dolayısıyla mekân ve zaman ilişkisi, iktidarın kullanıma soktuğu teknoloji ile tıpkı bir bilgisayarın hard diski gibi silinebilir, yenilenebilir, fabrika ayalarına döndürülebilir esnek bir yüzeye karşılık gelir. Dolayısıyla gelip geçicilik, bellek kaybı ve yerinden edilmişlik duygusu; teknolojinin belirlediği aşırı hız ve esneklik hali ile iç içedir. Bireye aidiyet duygusu veren bir mekân ve zaman deneyiminin yokluğu sonucu kimlik de parçalanmıştır. Ancak teknolojinin hıza, gelip geçiciliğe ve esnekliğe dayalı bir evren ortaya koyması, yerinden edilmişlik duygusunun yanı sıra iktidara karşı direnişte ya da kimliğin anılarla yapılanmış sabit (sabitlik ve kalıcılık konusunda film kesin veriler sunmasa da) parçasına, otantik deneyime ulaşmada yol gösterici de olabilmektedir. Her ne kadar tesadüfî bir biçimde gerçekleşse de ana karakter, *Rekall* sayesinde eski ve gerçek olduğu düşünülen (ima edilen) kimliğini keşfederek başka bir var oluş olanağını görebilir. Sunduğu hız ve esneklik, gelip geçiciliğin belirlediği parçalı evrenlere yol açsa da teknoloji, iktidarın yapılandığı bir kimlik coğrafyasında hacker olarak gedikler açabilme olanağını da beraberinde getirir.

Mekânsal aidiyetin hiçbir zaman elde edilememesi ve deneyimin "sahici" olup olmadığından şüphe duyulması *Total Recall*'un temel meselesini oluşturur. Teknoloji, iktidar tarafından bireyin belleğinin inşasında kullanılırken öte yandan kitlenin "sahici" olmayan deneyiminin dışına çıkma olasılığı da yine teknoloji bilgisine sahip olmayla mümkün kılınır. Teknoloji, en azından, bireyin ait olduğunu düşündüğü gerçekliği sorgulamasına ve içinde konumlandırıldığı deneyimlerden şüphe duymasına olanak sağlar. Sermayeyi elinde bulunduran iktidarın bireyi inşa etmesine hizmet etmenin yanında direniş potansiyelini de barındırır ve bireysel düzlemde bastırılan



alternatif kimliklerin (anıların) keşfedilmesini sağlayarak yeni deneyim alanlarının açılmasını beraberinde getirir. Bu durum, postmodern çağa ve teknolojiye ilişkin ikili duyguları da yansıtır. Bedenin maddi ağırlığından kurtulan zihnin, sanal evrende gezindiği ve siber uzamın önemli bir parçasını oluşturduğu postmodern coğrafya bireye yeni deneyimler sunar. Ancak bunun bedeli yerinden edilmişlik duygusu ve sürekli bir belirsizlik halidir. Filmde zaman-mekân sabitliğinin yıkılması şeklinde kendisini gösteren sanal ya da paralel dünyalar olgusu; deneyimi dönüştürme ve yeni deneyimler oluşturma olanaklarını yansıtan söylemi, popüler bir anlatı aracılığıyla taşımakta ve genel izleyici tarafından sezilmesi kolay bir biçimde aktarmaktadır.

Bu çalışmada Total Recall filmi içinde bulunduğumuz dijital teknoloji çağını ve postmodern evreyi belirlediği düşünülen bellek yitimi, esnek kimlik, mekân ve zaman ilişkisindeki birliğin yerinden edilmesi gibi kaygıları ne şekilde yansıttığı sorusu üzerinden incelenmiştir. Aynı zamanda siberpunk ve daha genelde bilim kurgu türü içinde yer almasından hareketle filmin teknoloji ile kurduğu ilişki dikkate alınmıştır.

- Şizofrenik karakteri merkeze koyarak bellek yitimi, köksüzlük meselelerini ele alan ve özellikle 1990'lı ve 2000'li yıllarda belirginlik kazanan filmler kuşkusuz yalnızca ileri teknoloji teması ile belirlenen türlere ait değildir. Siberpunk ya da bilim kurgu dışındaki tür ve kategorilerde de benzer tema ve kaygıları ele alan filmlerin bunları ne gibi farklılıklarla ve benzerliklerle yansıttığının ortaya konması, içinde bulunulan dijital teknoloji kültürünün filmlerdeki karşılığı konusunda daha bütüncül bir bakış açısı sağlayacaktır.
- Söz konusu meselelere değinen filmlerin yansıttığı örüntülerin toplumsal yaşamdaki karşılığını bulmak bu anlamda önem taşımaktadır: Farklı sosyo-ekonomik sınıflara ait (ya da teknolojiye erişim yoğunlukları farklılık gösteren) "focus gruplar" belirlenerek, bireylerin filmdeki temel kaygıları ne şekilde değerlendirdiklerinin ve bu kaygıların gündelik hayatta karşılıklarının olup olmadığını ne şekilde ortaya koyduklarının tespit edilmesi buna bir örnek oluşturabilir.
- Bu bağlamda benlik, kimlik inşası, mekânsal aidiyet kavramlarının diğer filmlerde ele alınış şekli bilim kurgu türünde oluşmakta olan yeni kodların belirlenmesine yardımcı olabilir. Bu kodların farklı seyirci kitleleri tarafından nasıl algılandığı araştırılıp, demografik ve kültürel özelliklerin algılama üzerinde etkileri de ele alınabilir.
- Parçalanmış kimliğin mekân-zaman sıkışması ve ileri teknoloji ile belirlenen bir dönem üzerinden okunuşu bu filmi ve benzer örnekleri postmodernite tartışması içinde değerlendirmek üzere bir zemin sunar. Tartışmalı bir kavram olan "postmodern ürün" sinemada sıklıkla pastiş, kolaj gibi özellikleri ile ele alınmaktadır. Örneğin David Lynch sineması sıklıkla postmodern ürün niteliğini göstermesi (tematik kaygılar ve filmin görsel evreni açısından) üzerinden değerlendirilir. Ancak postmodern çağı belirlediği düşünülen, kimlik ve bellekle ilgili kaygıların ileri teknoloji ile olan ilişkisi bağlamında ele alındığı *Total Recall* benzeri filmlerin içerik ve biçimsel nitelikler açısından "postmodern filmler" olarak değerlendirilip değerlendirilemeyeceği daha ayrıntılı bir inceleme ve tartışma konusudur.



KAYNAKLAR (REFERENCES)

1. Akbal Süalp, Z.T., (2004). Zamanmekân: Kuram ve Sinema. İstanbul: Bağlam Yayınları.
2. Altıntaş, G., (2006). Siberpunk ve Ötesi. Altyazı, sayı:50, ss:22-28.
3. Bauman, Z., (2001). Parçalanmış Hayat (İ.Türkmen, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
4. Bauman, Z., (2006). Küreselleşme (A.Yılmaz, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
5. Bilgin, N., (2003). Sosyal Psikoloji Sözlüğü. İstanbul: Bağlam Yayınları.
6. Harvey, D., (1997). Postmodernliğin Durumu (S. Savran, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
7. Heath, J. ve Potter, A., (2012). İsyân Pazarlanıyor (T. Tosun, Çev.). İstanbul: Ayrıntı.
8. Turkle, S., (1995). Identity in the Age of the Internet. New York: Simon & Schuster.
9. Morley, D. ve Robins, K., (2011). Kimlik Mekânları, (E.Zeybekoğlu, Çev.). İstanbul: Ayrıntı.
10. Olsen, L., (1992). Cyber-punk and the Crisis of Post-modernity. G. Slusser ve T. Shippey (Ed.), Fiction 2000 (ss. 142-152). Georgia: University of Georgia Press.
11. Zizek, S., (2003). Sapkınlığın İki Yüzü. W. Irwin(Ed.), Matrix ve Felsefe (ss:279-308) (M. Sağlam, Çev.). İstanbul: Güncel Yayıncılık.