

## Dijital Aşklar: Sanallık ve Gerçeklik Arasında Bedenin, Mekânın ve İletişimin Tasarımı

SERTAÇ TİMUR DEMİR

### Öz

Günümüz modern toplumu, Zygmunt Bauman'ın deyimleştirdiği "akışkanlık" karakteriyle paradoksal biçimde çelişmeksizin kırılıktır. Özellikle metropol yaşamında ve siber-mekânda vücut bulan bu ikircikli durum, bir yandan kimliğin, ilişkilerin ve duyguların kontrolsüz devinimini vurgularken; öte yandan böylesi yönelimlerin kısıktığı —yine Baumanca ifadeyle müphemlik, Richard Sennett düşüncesindeki maskeleyiş ve Georg Simmel-vari kavramsallaştırmayla bıkınlık ve kayıtsızlığın varlığını ima eder. Modernliğin gerçekliği kurgusaldır; çünkü gerçeğin kendisi yorucu ve tahrip edicidir. Artık bağlılık benliğin dışındaki kişilere ve değerlere değil; bizatihi ben'e içkin arzulara ve tutkulara yoğunlaşmıştır. Ne var ki her arzu yönelimi yeni bir tatminsizliği çağrıştırmakta; tutkularsa belli bir kısır döngü içinde kendi kendini çürütmektedir. Daha açık bir ifadeyle, modern bireyin süper-egosu çözülmekte ve bunun yerini sanal gerçeklikle formatlanmış bir siber-ego almaktadır. Özellikle aşk ilişkilerinde belirginleşen ve gözetim toplumu mitini eş zamanlı olarak hem yücelten hem de imha eden bu dönüşüm, bu makalenin ana temasıdır. Bu amaçla, Köprüdekiler filmi ve özellikle filmdeki Murat karakteri üzerinden aşkın dijitalleşmesinin sosyolojisi ele alınmaktadır. Bu, aynı zamanda, bir zamanlar efsanelere konu olan aşkın, akışkan ve kırılğan modernitenin ellerinde nasıl bir endüstri metaini evrildiğinin ve modern bedenlerin ekran karşısında neden ve nasıl dijitalleştiğinin de hikâyesidir.

**Anahtar Kelimeler:** Aşk, Dijitalleşme, Modernite, Beden, Uzam, İletişim, Köprüdekiler filmi.

## Digital Love: Design of the Body, Space and Communication Between Virtuality and Reality

SERTAÇ TİMUR DEMİR

### Abstract

The present-day modern society is fragile paradoxically without contradicting with the character "liquidity" that is phrased by Zygmunt Bauman. The hesitant situation that is embodied particularly in urban living and cyber-space on the one hand emphasises the uncontrolled mobility of identity, relations and emotions, and on the other hand implies that such orientations stimulate the ambivalence again in Bauman's sense, masks in Richard Sennett's thought and bl ase attitude and indifference in Simmelian conceptualisation. The reality of modernity is fictional because the real itself is painful and devastating. Attachment is no longer for individuals and values outside the ego, but rather for desires and passions inside it. However, each orientation evokes a new dissatisfaction and also passions perish themselves in a certain vicious cycle. More obviously, modern individual's superego is detached and cyber-ego that is formatted through virtual reality takes its place. This transformation that is clarified especially in love patterns and that both glorifies and demolishes the myth of surveillance society is main theme of this paper. For this purpose, the sociology of digitalisation of love is dealt with through the film K opr dekiler, and through Murat, one of the characters in the film. This is also the story of how love that was once the subject of legends evolves an industrial commodity in the hands of liquid and fragile modernity and, of why and how the modern body is digitalised in front of the screen.

**Keywords:** Love, Digitalisation, Modernity, Body, Space, Communication, the film K opr dekiler.

## Giriş

Gündelik yaşam dijitalleşirken, dijital de gerçekliği kuşatmakta; onu an be an yeniden formüle etmektedir. Baudrillard'ın yetkin bir şekilde teorize ettiği *hiper-gerçekliğin* içinde, bu evrensel dijitalleşme yönelimiyle birlikte, birey ve mekân simülatif parçacıklara, gerçeğin yapay görüntülerine ve kutsal gönderenden yoksun imgelere dönüşmektedir (1994). Dijitalleşme çağında beden, artık yerleşik bir oluşu ifade etmediği gibi mekân da aşılmaz sınırlara tâbi belli bir coğrafiliğe gönderme yapamamaktadır. Başka bir ifadeyle, *siber-mekânın* belli belirsiz gölgesi altında beden hem kutsanmakta hem de hükümsüzleşmektedir (Bauman, 1998a: 20). Ayrıca, artık bir engel olmaktan çıkan mekânı fethetmek için yalnızca birkaç saniye bile yetmektedir (Bauman, 1998a: 77). Modern birey, bu dijital yolculuğun zaman ve mekân boyutundan soyunmakta ve aracın içinde kaybolmaktadır. Beden, “her şeyin mümkün olduğu” mottosunun kısıktıldığı sanal özgürlüklerin etkisiyle sonsuz bir *esnekliğe* sahip ve dijital kurgu masasında *her an her şeye* dönüşmeye hazır *bir gösteriyi* andırmaktadır.

Daha iddialı bir yaklaşımla, modern toplumda mutlak özne olarak pazarlanan beden, araçla arasında tasarlanan dijital iletişimin nesnesi olmaktadır. Fakat yine de bu nesne oluş hâli net bir edilgenlik içermemektedir. Aksine, özneleşen araç, nesneleşen bedeni devamlı bir katılıma, ne istiyorsa seçmeye ve varlığını dilediğince yorumlamaya davet etmektedir (Hardt ve Negri, 2012: 36). Öte yandan, dijital endüstrinin en esaslı müşterisi olan bedene tanınan bu tercih hakkı ve oluşturulan istenç sahası, kendinden menkul olmadığı gibi, pazar ilişkilerinden de muaf değildir. O, küresel manipülasyona olabildiğince açık ve arzuyla doludur. Zira bedenin sektöre merkezî katılımı, dijital yenilenmenin meşrulaştırıcı özünü oluşturmaktadır.

Bu oyunda en az önemli olan şey, olguların gerçek olma zorunluluğudur, der Baudrillard ve ekler: “Gerçek artık korunaksızdır ve bizi de enformasyon ve şeffaflığın müstehcenliğinden koruyabilecek hiçbir şey kalmamıştır. Artık bizler gerçeğin aktörleri değil;<sup>1</sup> sanalın iki tarafa çalışan ajanlarıyız” (1997: 125). Sanallik esasında gerçeğin yerini almaz; aksine, gerçeği yeniden yorumlar ve örtük bir şekilde hakikatin imkânsızlığını vurgular. Elektronik iletişim formu, Richard Sennett'in öne sürdüğünün aksine (1978: 282), yüz yüze teması yalnızca gereksiz yapmaz; onu atomize de eder. Bu, *dijital kimliklerin* sayısal, bölünebilir, silinebilir ve çoğaltılabilir olmasının hem nedeni hem de sonucu olarak değerlendirilmelidir. Bu çalışma, tam da bu noktada, küresel dijitalleşme temayülünü sosyo-psikolojik açıdan mercek altına almayı amaçlamaktadır. Bu nedenle, *Köprüdekiler*

<sup>1</sup> Richard Sennett, *The Fall of Public Man (Kamusal İnsanın Çöküşü)* eserinde, bir tür oyun olarak tartıştığı günümüz ilişkilerindeki modern insanı sanatsız aktör olarak tasvir eder (1978: 266-267).

filmi üzerinden kadim aşk durumu ve duygusunun sanallıkla imtihanı ve *bedenin/mekânın* dijitalleşmesi ile *dijitalin bedenleşmesi/mekânlaşması* paradoksları ve bunun yarattığı sanal-olmayan hayal kırıklıkları analiz edilmektedir.

Dijital aşkların karşısında duran analog aşklar, tıpkı analog teknolojiler gibi, daha yavaş ama daha sağlam bir ilişki formunu çağrıştırmaktaydı. Bu açıdan dijitalleşen tek şey araçlar değil; gündelik yaşamın kendisi ve paylaşılan toplumsal ilişkilerdir. Aşkın dijitalleşmesi ise onun sadakat temelli, uzun soluklu, karşılıklı fedakârlık ve yeri gelince varlığı hiçe sayan, bedenden ziyade duyguların ve değerlerin söz sahibi olduğu geleneğin yitimine işaret etmektedir. Bu yeni aşk, seri ama kalıcılığa yer bırakmayan bir akışkanlık içinde sürekli yer ve beden değiştirilmektedir.

### **Yaklaşım ve Yöntem**

*Dijitalleşen aşklar* üzerinden bir modern toplum ve birey eleştirisi yapan bu çalışmanın çıkış noktası ve analiz aracı, yönetmenliğini Aslı Özge'nin yaptığı 2009 yapımı *Köprüdekiler* filmidir. Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından da desteklenen ve İstanbul, Altın Koza ve Ankara film festivallerinde en iyi film ödülleriyle dönen eser, özellikle Nuri Bilge Ceylan'ın önünü açtığı Yeni Türk Sineması'nın önemli örneklerinden biridir. Ceylan, *Köprüdekiler* filmi şöyle tanımlar: "Zarif ve çok katlı kararlılığa sahip bir biçim ile buyurgan olmayan bir çözümlemeyi bir araya getirebilmiş ender bir film. Tuhaf bir şekilde sahici ve spontane. Ama aynı zamanda her şeyin kıvrak bir zekâ tarafından bütünüyle kontrol altında olduğunu hissettiren detaylar.." (2015) Ayrıca, yeni nesil yönetmenlerden Fatih Akın da filmi, "çağdaş Türk sinemasının bir elması, karmaşık Türk toplumunun keskin, çok yönlü ve akılda kalan bir portresi" olarak tasvir eder (2015). Dili ve kurgusu öylesine doğal ki film sanki bir senaryo etrafında çekilmemiş izlenimi verir. Filmde yapay ses, müzik, dekor ve sanatsal diyaloglar yoktur. Gizli kamera sahibiliğiyle kayıt altına alınmış gibi duran filmdeki dört ana karakterin hiçbiri profesyonel oyuncu olmamakla birlikte performanslarını olabildiğince 'rol kesmeden' gerçekleştirirler.

Film, sıradan kent (İstanbul) yaşamının detaylarına nüfuz etmek için dört karaktere —Murat, Fikret, Umut ve Cemile'nin hayatına odaklanır. Okuma yazma bilmeyen, geçimini çiçek satarak kazanmaya çalışan ve fakat kentin akışkan döngüsüne bir türlü ayak uyduramayan Fikret ve birbirini seven ama yine maddi açmazlarla mutsuzlaşan Umut ve Cemile, bedensel ve mekânsal gerçekliğin kendi trajedisini yansıtır. Murat da benzer açmazlarla ve yalnızlığın ıstırabıyla mücadele ederken Fikret, Umut ve Cemile'den farklı bir yol izler: Gerçek yaşamda bulamadığı huzur ve mutluluğu elde etmek için sanallığın vadettiği teselliye yönelir. Bu sebeple, bu çalışma, *Köprüdekiler* filminin tamamını ya da tüm karakterlerini

incelemek yerine; filmin özellikle Murat'la ilgili epizotlarına yönelmektedir. Murat, geleneğin ve değerlerin gölgesinde muhafazakâr hayat süren bir polis memurudur. En öne çıkan özelliği yalnızlık ve içine kapalıdır. Yüz yüze iletişimde tutuk, sözlü ifadeye yetersizdir. En azından buna kendisini inandırmıştır. Bu sebeple, *chat odalarında* kendini gerçekleştirmeyi ve nefret ettiği tek başlılık hastalığına sanal çözümler üretmeyi arzulamaktadır. Fakat orada aradığını bulabilecek mi? Yani, devasa bir kentte izolasyona mahkûm olmuş bedenini, ekranın yüzeyinde arayacağı partnerlerle tatmin edebilecek mi? Daha açıkçası, kimliğin dijitalleşmesi, gerçekliğin ürettiği engelleri aşır, ona düşlerini süsleyen aşkı sunacak mı?

Bu çalışma her ne kadar *Köprüdekiler* filminin analizine dayansa da, filmin kendisini sosyo-psikolojik sorgulamanın aracı ve imkânı olarak ele almaktadır. Başka bir deyişle, filmi gerçekliği yansıtan, temsil eden ve yorumlayan aktif bir projektör olarak değerlendirmektedir. Nitekim, Diken ve Laustsen'in ortaya koyduğu gibi (2007: 13), filminden bahsetmek toplumdaki bahsetmek; toplumdaki bahsetmek de filminden bahsetmektir. Bu açıdan analiz edilen şey, filmin bizatihi kendisi değil; onun göndermede bulunduğu veya gizlediği örtük gerçekliktir. Bu gerçekliğin içinde yalnızca bir film izlemenin keyfi değil; özellikle sosyoloji, felsefe ve psikoloji gibi sosyal bilimlerin ana damarlarını besleyen tartışmalar da vardır. Bu tartışmalar, dahası, tarihin en köklü soru ve sorunsallarına oldukça güncel bir dil ve yaklaşımla yanıt aramayı da mümkün kılmaktadır. Film, hiç şüphesiz, yalnızca filminden ibaret olmadığı gibi, kendisini oluşturan teknik birikimin de üstündedir. Beyaz perdeden yansıyan görüntü çağın ve toplumun aynası ve daha önemlisi gelecek-vizyonudur. Daha açık ifadeyle, sinemasal varsayım bir çeşit gelecek öngörüsüdür. Belki de bu sebeple, Tarkovsky, sinemanın yaşamın kendisinden daha zengin olduğunu düşünür (1987: 112). Onun bu niteliği, özellikle geleceği ve gelecek nesli işaret eden dijitalleşme çağ ve felsefesinin anlaşılabilmesi için oldukça değerli ve fonksiyoneldir. Sinemanın toplumsal olayların ve gelişmelerin önünde temsiliyetin ötesinde, bir tür analiz zemini sunduğu kanısı, özellikle felsefenin, bilimin, ideolojinin ve tarihin sonu mu yaşanıyor tartışmalarının yaşandığı son yıllarda iyiden iyiye yerleşmiştir. Baudrillard, Deleuze ve Zizek gibi parlak düşünürlerin, sinemanın sağladığı bu imkânı derinlemesine kullanmasının ve onu yer yer felsefenin yerine ikame etmesinin sebebi de budur. Sosyal gerçekliği ele alan ve bir adım ötede onu kurgulayan filmlerin, bu makalede olduğu gibi, içinde yaşadığımız bir sorunsal analiz etmek için kullanılması, Türkiye'deki çalışmalar içinse oldukça yeni sayılabilir. Özellikle disiplini sinema (*film studies*) olan birçok yerli akademisyen için bu alan, hâlâ teknik bir sanat anlamını taşımaktadır, ki bu da filmlerin gerçek değerinin yeterince takdir edilememesine neden olmaktadır.

Teorik çerçevesi özellikle modernite, dijitalleşme, mekân ve toplum arasındaki ilişkiyi detaylı ve etkili bir şekilde tartışan Jean Baudrillard, Zygmunt Bauman ve Richard Sennett'in çalışmaları ekseninde çizilen bu metin, hipotez olarak, dijitalleşen ilişkilerin sağladığı tesellinin geçici ve uçucu olduğunu öne sürmektedir. Arzu-nesnesine dönüşen her sanal yönelim, filmin de sonunda olduğu gibi, çoğu kez hüsrarla nihayetlenmektedir. Buna rağmen, modern bireyin dijital ilişkilere gösterdiği eğilim azalmayıp artmaktadır. Zira, siber-mekânın sağladığı kullanıcı motivasyonu, elde edilen sonuçtan çok, iletişimin gerçekleştiği süreçte gizlidir. Daha açık bir ifadeyle, zorunluluk, bağımlılık ve özgür olmama durumlarından azat olma dürtüsü olarak tanımlanabilecek olan *akışkan modernite* (Bauman, 1992), hazı elde edişe değil, sonu olmayan arayışa gizlemiştir. Elde etmek, tüketici arzusunun odaklandığı nesnenin de yitimidir. Arayışın tüm bu çıkmaz sokakları, sadece kurgusal bir karakter olan Murat'ın değil; bir olasılık olarak bile olsa modern bireyin —yani bir bakıma gerçek yaşamdan kurgusal bir dünyaya itilen hepimizin öyküsü ve sorunudur.

Bu makale, yöntem olarak filmdeki başkarakterlerden Murat'ın kimliği ve arayışları üzerinden "dijitalleşen aşklar" argümanına yönelmekte ve yanıtları bir Türk filmi olan *Köprüdekiler* aracılığıyla sorgulamaktadır. Her ne kadar filmde geçen olaylar ve bahsedilen deneyimler Türkiye'ye özgüymüş gibi görünse de, esasında içten içe "küresel bir akım"ın sınırları yer yer hiçe sayan güçlü dokunuşlarına da tanıklık etmektedir. Başka bir ifadeyle, aşkın dijitalleşmesi, aşkın aynı zamanda, kaçınılmaz olarak, küreselleşmesine de eşlik etmektedir. Bu, filmdeki Murat'ın, aşk deneyiminde vücut bulan bir aynışmayla, gitgide Madrid, Abuja, Tokyo, Sao Paulo ya da Yeni Delhi'deki akranlarıyla benzeştiğini de ima etmektedir. Araçlarla birlikte ilişkilerdeki dijitalleşmenin, kültürel farklılıkları topyekûn aşındırdığını belirttiikten sonra, Türkiye'nin, bu küresel dijitalleşme serüveninde oldukça hızlı ve belki de kontrolsüz yol aldığıın da altını çizmek gerekmektedir.

Bu çalışmanın amacı, en temelde, olağandışı ve istisnai bir durum olmaktan çıkarak; gündelik yaşamın özellikle aşk ilişkilerinde karşılık bulan dijitalleşme eğilimlerinin perde arkasını ve etkilerini ele almaktır. Filmdeki Murat karakteri, bu açıdan sosyal medya, tanışma ve sohbet sitelerinden aktif bir şekilde faydalanan Türkiye'deki milyonlarca kullanıcıyı temsil etmektedir. Murat ve içine düştüğü girdap, yalnızca bu makaleye konu olan bir perspektifi değil, hem Türkiye'nin hem de küresel bağlamda dünyanın gelecek vizyonunu resmetmektedir. Bu eksende, film analizi etrafına inşa edilen makalede, Murat'ın hem sosyo-psikolojik arka planına hem de kolektif ilişkilerinin dijitalleşmesi sürecine odaklanılmaktadır. Filmde en fazla imgeler ve diyaloglara vurgu yapılmakta ve Murat'ın sine-biyografisini üzerinden fakat çoğu kez onun da kişisel gerçekliğini aşan bir söylem öne sürülmektedir.

## 2. Analiz

### Analog soruna dijital çözümler

Murat, duygusal ve cinsel manada yalnız bir trafik polisidir. Boğaz Köprüsü üzerinde görev yaparken, kentin akışkan dokusunu yakından görür. Gidenler ve gelenler arasında olduğu yerde duran, bazen lüks araçların içindeki hayatlara öykünen ve bu sebeple her an yalnızlığını hatırlayan bir Anadolu gencidir. Sahip olmadığı her şey, köprüden geçenlerin sahipliklerinde yüzüne çarparken, tek başına içten içe derin bir öfke duyar. Bir yandan tamamen kurallarla çerçevelenmiş mesleğiyle bir yandan da yalnızlığı aşacak kuralsızlık arayışının arasında sıkışıp kalmıştır. Bir zaman sonra, kendisini çevreleyen duvarları aşabilmek için, söz konusu kuralsızlık dünyasını kontrol ve denetimden muaf tutulmuş sanal bir zemine inşa etmeye karar verir. Bu maksatla Murat, Baudrillard'ın dediği gibi (1996: 35), gerçek dünyaya geçit vermemek için, kendine kusursuz fantazmatik sanal bir dünya dizayn eder. Ne var ki bu, şiddetli tepki boşalması dışında, ereği olmayan kurgusal ve rastlantısal bir dünyadır (Baudrillard, 1996: 36). Belki de Türkiye'deki yüksek dijitalleşme hızının arkasında, analog yaşamın insanı içinden kaçmaya zorlayan güçlükleri vardır. Başka bir deyişle, belki de kullanıcılar, dijital yaşamı bir tür sığınak olarak görmektedir. Yine de toplumsal kaos ve çatışmalar, e-hayat'ı yaşamak için başat sebep olsaydı; hiç şüphesiz en az dijitalleşen ülkeler sosyo-ekonomik refah düzeyi yüksek ülkeler olurdu, ki bu tam da böyle değildir.

Öte yandan, Murat'ın yönelimini bilinçli alınmış bir karar olarak yorumlamak yerine, bunun bir tür kaçınılmaz sürükleniş olduğu iddia edilebilir. Sürükleniştir, çünkü sanal dünya, gerçek yaşamda örselenen yabancı (*stranger*) için teselli yüklü bir vaatlerle doludur. Orada çevrimiçi *yalnızlar kulübünün müdavimleri* sadece yaşamlarını paylaşmak için değil, onarmak hatta temize çekmek için de çabalarlar. Her ne kadar sanal iletişim niceliksel olarak yoğun ve niteliksel olarak kırılgan, yapay ve geçiciyse de (Hardt and Negri, 2012: 17), her şey ve herkes orada açık kapı hazır beklemektedir. Bununla birlikte, dijital aşk bağlamında başlanılan bir konuşmanın ya da yazışmanın etkileşimli olduğunu iddia etmek güçtür; zira diyalogun herhangi bir tarafı, iki tarafı da etkileyecek kararı tek başına alıp uygulayabilir. Örneğin, beğenilmeyen bir *e-buluşma*, tek bir tıkla sonlandırılabilir. Birinin yaşamından çıkmak; oraya dâhil olmak kadar kolaydır. Nitekim herkes sanal listede dâhil edilebilir veya liste dışında bırakılabilir. Bu, sonsuz alternatifler dünyasıdır. Birinden memnun olunmadığında bir diğerine geçilir, sonra bir diğerine ve bir diğerine... Arzulanan partnerin keşfedildiği âna dek, her türlü deneme-yanılma meşru sayılır. Dahası, dijital hatalar yeni bir e-girişimle ve *bir çırpıda* onarılabilir. Erişim gidip geldiğinde, her şey kaldığı yerden devam etmese de bu, yeni başlangıçlara mani değil, aksine gerektirir. Kimlik inşası da klavyeye tâbidir. Önce kayıt,

sonra giriş yapılır, varsa profil düzenlenir; yoksa dikkat çekici bir imge ve takma isim bulunur, arkadaşlar eklenir ya da chat listesindeki isimlere tıklanır, selam verilir ve cevap alındığı taktirde cinsiyet, isim, meslek gibi can alıcı sorular sorulur. Her cevap, *tamam mı devam mı gelgitinde* salınan kullanıcı için kritiktir. En ufak bir soru işareti ya da tatminsizlik ilgiyi o an başkalarına kaydırır. Oysa bir zamanlar, yani analog aşk devrinde ilişkiler kalıcılık ve sürdürülebilirlik imtihanı içinde belli bir bedeli gerektirirdi. Bu topraklar bu bedelleri konu alan türlü efsanevi masallar, şiirler ve türküler yurdudur. Leyla ile Mecnun, Kerem ile Aslı, Ferhat ile Şirin, Tahir ile Zühre ve daha niceleri, esasında aşktan çok bu 'emek' ve 'bedel' felsefesine dayanmaktadır. Dijital aşklara gelince, onların ne oluşları ne de ömürleri efsaneyeleşmeye yetmez.

Kötülükle ilişkilendirilen gerçek ve su götürmez hazzi temsil ettiği varsayılan sanal, kullanıcı tarafından birbirinin mutlak bir diyalektiği olarak konumlandırılır. Bu algılayışa göre sanallık, gerçeğe dayanan her türlü kimlik açmazını ve ötekilik bunalımını çözüme kavuşturur (Baudrillard, 2013: 62). Bu açıdan, sanallaşma eğiliminin gerçek olana kesin bir karşıtlık beslediğinden çok, bizatihi ondan beslediği düşüncesi daha doğrudur. Böylece gerçeğin baskısı arttıkça, siber-mekân da genişler. Fakat bu tepkisel genişleme ve genişlemeyle gelmesi beklenen haz ve özgürlük, esasen bir simülasyon ve gerçeğin kendisine benzemeyen gölgesinden başka bir şey değildir. Yalnızlıktan kurtulma ve aşk vaadi burada kesik kesik ve dağınık parıltılar hâlinde belirir. En soyut duygulanımlar bile, burada, dijitalin tabiatı gereği duylara indirgenir. İletişim klavye vuruşlarına, aşksa fantazmaya dayalı şehvet ve baştan çıkarmaya evrilir durur.



**Görsel 1.** Bilgisayar başında Murat, çevrimiçi odada, yeni tanıştığı Didem'le görüşüyor. Şimdilik hâlimden memnun görünüyor. Peki ya sonra?



Gerçekleri aşmak zordur; oysa dijitalize edilmiş bir *ortama akmak*, bir tuşa basmak kadar kolaydır (Bauman, 2010a: 8). Çerçevesi çizilmesi muhal bu dijital serüvende bağıllık denen şey, zoraki yürütülen bir sonsuzluk sözü değil, aksine her an ve ışık hızında değiştirilip iade edilebilir bir tüketim nesnesidir. Ayartmaya endekslenmiş bu akışkan ve fakat döngüsel iletişim sürecinde ön planda olan duygular değil, dış görünümlerdir, der Baudrillard ve ekler: “Örnek alınabilecek bir ayartma modeli olmadığı gibi, bu süreçte, ne duygusal alışveriş ne de rahatlatma vardır” (1999: 101). Aşk, bu bağlamda, ansızın içine düşülen beklenmedik bir durum değil, formüle edilmiş dijital tasarımdır. Modern birey, tüketim araçlarıyla organize ettiği aşk ve tutkuyu düşlemektedir. “Arzularına ve zevk aldığı hiçbir şeye sınır koymayan ve sonunda cinsellikten bıkan bu kuşak, günümüzde, aşkı, duygu ve tutku eklenmiş bir cinsellik biçimi olarak yeniden keşfetmeye çalışmaktadır” (Baudrillard, 1999: 102). Yani, sanala dair yönelim bedeni olandan değil, yine bedene dönük bir kaçış olmaktadır. Madem ki dijital modern yüzeyleri, sunumları ve vitrini her türlü ürünle (*product*) doldurulabilir bir boşluğa çevirmektedir ve madem ki bedenin dijitalleşmesi onun yok olması ya da çözülmesi değil çoğalmasındır; öyleyse Murat görünümünü/yansımalarını bir ayartma aracı olarak kutsamalı ve giriş (*log in*) çıkışlarla (*log out*) sonsuzlaşan akışkan kalabalık içinde hemen fark edilebilmek için, bedenleşen varlığını *daha fazla görünür* kılmalıdır. Dijital aşk yönetimi, bu açıdan, bedeni piyasanın norm ve beklentilerinden kurtaramamış; aksine, onu her yerde takip ve kontrol edilir yapmıştır.

## 2.2. Yüksek çözünürlüklü dijital bedenler

Elektronik görüşmeler, takma isim (*nickname*), meslek, kilo, boy, göz rengi, saç tarzı, giyim gibi yüzeylerle doldurulan ekranlarda gerçekleşmektedir. Nitekim cazibeyi kışkırtan öz-sunum (*self-presentation*), en çok bu değerlerden beslenmektedir. Dahası, sunum ya da yüzey yönetimi olarak da kavramsallaştırılabilecek ve erdem ve aydınlanmadan ziyade mutluluk ve tatmini aktifleştiren bu girişim, kullanıcının bulunduğu ortam içinde en hızlı şekilde diğerlerinden ayrılmasını ve seçilmesini mümkün kılmaktadır. *Hız*, istenen *hazzın* içinde erimek için sahip olunması gereken en hayati niteliklerdir. Aksi hâlde, dijital akışta kişinin yeri başka bir çevrimiçi *avcı* tarafından ansızın doldurulabilmektedir. Bu işleyişte kimse vazgeçilmez değildir. Tesadüfi ve anlık karşılaşmalar arasında herkes herkesle eşleşebilir. Benzer şekilde, Murat, Didem isimli –belki de takma isimli– biriyle rastlaşır. Uzun yıllara yayılmış bir çabayı gerektirmeyen bu ortamda, birkaç gün sonra kameralar da karşılıklı açılır ve böylece ilişki görsel-tabanlı ikinci aşamaya (*level*) taşınmış olur.



**Görsel 2.** Murat ve Didem birbirlerini ilk kez görürler. Sanal görüşmelerdeki bu an, *ilk bakışta aşk* kültürüne bambaşka bir boyut katmıştır.

Murat: Gözlerin ne renk?

Didem: Kahve. Seninki?

Murat: Guselmiş. Benimki yeşil.

Didem: aaa yaklaşıp sana!

Murat: (Gülümser ve kameraya yaklaşır).

Kameranın ilk açıldığı anda “gözlerin ne renk” türünden bedene ilişkin bir sorunun gelmesi ilginç değildir. İronik olan Didem’in Murat’a “yaklaşıp sana” denmesidir. Burada, kamera gözün yerini almış ve bedensel temas gerçek bedenin dijital görüntüye dönüştüğü ekranla ilişkilendirilmiştir. “Daha fazla yaklaş” ya da “ayağa kalksana” kabilinden her talimat, içinde bulunulan simülatif aurayı, gerçeğine daha fazla yaklaştırma arzusunu ihtiva eder. Oysa, her yaklaşma (*zoom in*) bir tür körleşmedir: “Anatomiye zum yapılarak yaratılan etkiyle gerçeğin boyutu yok edilir; bakışın mesafesi anlık ve azgın bir gösterimine yol verilir —ki bu en saf hâliyle cinselin gösterimidir... Bu cinsel, o kadar yakınlaşır ki, sonunda kendi sunumuyla bütünleşir” (Baudrillard, 1990: 29). Bu yüzden ne ilk bakışta, ne de daha fazla yaklaşıldığında çirkinliğe, şişmanlığa ve savsaklamaya yer yoktur. Bu sebeple, filmdeki bu sanal görüşmenin gösterildiği sahneden sonra, Murat spor salonunda ayna karşısında kol kaslarını seyrederken görülür. Bir zamanlar “kendine bak” söylemi bir iç hesaplaşmayı ifade ederken, bugün ekseriyetle bedensel görünümün revizyonunu çağırıştırılmaktadır. Bu farklılaşma, bir bakıma Türkiye’nin kültürel dönüşümünü de işaret etmektedir.



**Görsel 3.** Murat bedenini yeniden-inşa etmek ve yüzeyini cilalamak için spor salonunda. Yaklaşan yeni yılın ona yeni aşklar getirmesini temenni ederek bedenini küreselleşen ve sürekli değişen güzellik normları ve ideal vücut standartlarına göre kalıba sokmaya çalışır.

Murat'ın spor salonunda geçirdiği her dakika, oyunun bu kuralından beslenir. Ekran karşısındaki dijital görünümünü kusursuzlaştırmanın yolu, yaşamı içinde herkesin birer *aynaya* dönüştüğü bir tür kontrol mekanizması olarak tasarlamaktır. Beden, bu aynada, sürgit yenilenen ölçülerle idealize edilen esnek bir inşaata benzer. Olası partnerlerin gözünden bakarak çizilen bu bedenin, mutlak kusursuz görünümlü ve dolayısıyla nihai bir varış noktası yoktur. Bedenin sahibi –yoksa taşıyıcısı mı demeli–, herkesten çok kendi bakışının ebedî gözetimi altındadır. Sennett'in insanların birer tiyatro oyuncusu gibi modern paylaşım sitelerinde ya da bloglarında, kendilerini izleyen seyirci kitlesine oynadığını söylemesi bundan olabilir (2012: 145). *Dijital beden*, sonu gelmeyen rol değişimine müptelidir. Bu açmaz, aynı zamanda, onun bir yok-mekân (*non-place*) olarak oradaki varoluşsal devamlılığının teminatıdır. Bedenin kendini dönük hapsedici bakışı, onu yalnızca bir müşteri olarak kodlayan *kapital istenci* yeniden üretir.

Dijitalleşen ya da dijital dünyaya entegre edilmeye çalışılan bedenin en belirgin niteliği, bu bağlamda, esnekliğidir. Esasında, esneklik günün parolasıdır (Bauman, 2001: 155) ve farklılaşmış her mekân ve ilişkide bireyi 'içeride' ya da çevrimiçi tutmanın olmazsa olmazıdır. Her şey değiştirilebilir olmalıdır (Bauman, 2001: 156), çünkü seri-hareketi kısıtlayan her türlü ağırlık, dijital sahiplenme yarısının gerisinde kalmak demektir. Murat, bu sebeple, Didem'le yetinmez ve onun-

la *online* olduğu sıralarda başka adaylarla da görüşür. Kaldı ki ekranda açılabilen sekme sayısınca eş zamanlı görüşmeler yapılabilir. Hem dijital talihin nasıl ve ne zaman güleceği; arzulanan ilişkinin hangi sekmeden belireceği belli değildir. Bu yüzden ekran kadar kimliğin de hem esnekliği hem de bölünebilirliği esastır. Dün sahip olunan kimlik bugünün yeni kimlik olasılıklarını ortadan kaldırmadığı gibi (Bauman, 2009: 175), “günümüz akışkan modern temsilinde, bir varlığa ait olmak, ille de kınanmaya ve baskıcı tedbire neden olmadan, eş zamanlı olarak ve neredeyse her çeşit tertiple başka varlıklara da ait olunarak da paylaşılabilir ve uygulanabilir” (Bauman, 2009: 23). Gerçek kimlikler kolay-atılabilir, değiştirilebilir, yenilenebilir değildir. İstenen esneklikle birlikte her an yeniden formüle edilebilir olan kurgusal kimlik ise yine Bauman’ın “biyolojik çözünürlük” (2010a: 16) niteliğini temin eden dijital bedene koşuttur. Bu beden, sahibinin tasarrufuna bırakılmış özel bir mülkiyettir artık (Bauman, 1998b: 118). Anadolu’nun kadim değerler sisteminde ise beden, bir tür mücadele sahası olarak yorumlanmıştır. Özellikle tasavvuf geleneğinde, insanı kötü duygu ve davranışlara iten bir engelleyici olarak görülen beden, teşhir etmek ve yüceltmek bir yana, tümüyle kontrol altında tutulması ve terbiye edilmesi gereken fâni bir dışsallığa gönderme yapardı. Bedenin tüm değeri, emanet oluşundan gelirdi. Oysa dijital aşk yolculuğunda beden, olanca kaypaklığına rağmen mutlak bir varlık olarak pazarlanmaktadır. Bugün beden bir mülkiyettir ve hem özgürlük hem de mutluluk söylencelerinin gölgesinde sürdürülebilir bir projeye dönüştürmüştür (Bauman, 2010b: 167). Dijital bedenleşmenin hedeflediği özgürlük miti, hiç şüphesiz ki paradoksaldır. Bu özgürlüğün gerekçesiz kendisi varken; “neden özgürlük” ve “özgürlüğün sonucunun ne olduğu” soruları gündem dışı tutulmaktadır. Baudrillard haklıdır: niçin özgür olması gerektiğini bilmeyen birinin nasıl bir kimliğe sahip olması gerektiğini bilememesi de doğaldır (2015: 51). Bu ontolojik belirsizlik, siber-mekânın çok kimlikli dokusunun kaynağıdır.

Murat, ekran karşısında birden fazla sunum aracılığıyla çoklu kimliğe bürünür. Öyle ki, orada, bir başkası gibi davranmanın dayanılmaz hafifliğiyle utangaç karakterini askıya alır ve esprili bir kentliye evrilir. Yalnızca şimdi ve geleceği inşa etmekle kalmaz; mazinin sinik Murat’ıyla da hesaplaşır. Yargılamanın olmadığı bu *düşsel coğrafyada*, birden fazla adayla e-görüşmelerini sürdürür. Gece başladığı yazışmaları sabahları aşar. Bu itibarla dijital mekân gibi, dijital zaman da müphemdir. Zamansallık, öznelerin ve nesnelerin sürekli yer değiştirdiği ve tesadüfün kurgulandığı bu dünyada, en muğlak ve kaygan unsurlardan biridir. Ekrandan yansıyan ışıltı ve heyecan verici imgeler, gece ve gündüz arasındaki zamansal ayrımı siler.

Dijital aşkın belirsizleştirdiği tek şey, elbette zaman ve mekân değildir. En derinden ideolojik ve dinî arka planlar dahi dijitalleşme sürecinde başkalaşır. Örneğin milliyetçi ve muhafazakâr biri olarak Murat, ev arkadaşının verdiği içkiyi günah olduğunu düşündüğü için reddederken, yine arkadaşının “internette kızlara yaz yaz, alkol alma” kabilinden ettiği sitemeyse sessiz kalır. Dijital ilişkiler, her türlü ikiliğin aynı anda taşınabildiği ve bunun da herhangi bir içsel gerilime dönüşmediği *her şey mümkün kaidelerini* hayata geçirmiş gibidir. Sennett’in kamusal yaşamda varlığın uyumu ve devamlılığı için elzem gördüğü ve kullanıcıya güven aşıladığını öne sürdüğü maskeler (1993: 135-141), en fazla ve en hızlı hâliyle burada üretilir ve tüketilir. Yüze veya sunuma esneklik kazandıran bu kolayca-değiştirilebilen maskeler sayesinde, Murat ve Murat gibi kullanıcılar kendi kimliklerini istedikleri zaman ve istedikleri oranda yeniden biçimlendirebilirler. Bu yüzden bu maskeler, özellikle kent yaşamının kışkırttığı anksiyetenin üstesinden gelmenin de birer aracıdır (Sennett, 2012: 181). Sanal ortam, içinde maskelerin değiştirildiği bir tür deneme kabini işlevi görmektedir. Ne var ki her deneme, bir uygunsuzluk ve hayal kırıklığı ihtimaliyle birlikte gelir. Yani, dijitalin böldüğü kimlik ve çoğalttığı ilişki, bir bakıma bir *hiç-kimlik* ve *ilişkisizlik* olarak tezahür edebilmektedir. Değiştirilebilir maskelerin gerisinde yaşayan birisi, kendiliğini ve toplumsal ilişkilerine yön veren ilkesel değerlerini yitirmeye başlar. Akışkanlık sıfatına bürünmüş bir çağın ve hızla nitelendirilmiş ortamın en büyük açmazı, bu açıdan, varlık ve ilkeleri üzerinde odaklanamamadır. Zira çoklu ve değişken seçenekler içinde tam doğru olanın kim ve hangisi olduğu asla bilinemeyecektir.

Murat’ın Didem’le yapacağı görüşme, onun attığı adımın isabetinden çok, varlığını angaje ettiği dijital yaşamın sunduğu vaadin hakikatini test etmek ve görme açısından da değerlidir. Sonunda, Murat ve Didem Boğaz’a nazır bir kafede buluşmaya karar verirler.



**Görsel 4.** Murat ve Didem arasındaki konuşma, sessizliğin sesi tarafından sıklıkla bölünür.

Didem: Ben ilk defa bir polisle tanışıyorum bu arada.

Murat: Her şeyin bir ilki vardır.

Didem: Seviyor musun işini bari?

Murat: Evet, mesleğimi seviyorum.

Didem: Güzel.

Murat: Zor ama seviyorum.

Bu andan itibaren, yaklaşık otuz saniyelik derin bir sessizlik oluşur. Bu, filmin en enteresan sahnelerinden biridir. Kamera sabittir ve izleyici anlaşılır bir şekilde tarafların konuşmalarını bekler. Fakat Murat ve Didem, bu müddette, sanki rollerini unutmuş ya da yönetmenin vereceği talimatı bekler gibi tek bir kelime etmeden öylece etrafa bakarlar. Klavye başında olduğunun aksine, konuşacak konu bulmakta zorlandıkları bellidir. Lefebvre (2002: 185), yaşanan bu sessizlik ve iletişimsizlik hâlinin yeni olmadığını, aslında yeni olan şeyin, laf kalabalığı içindeki yalnızlık ve onca göstergeye rağmen beliren iletişim yokluğu olduğunu söyler. Sanal görüşmeler sonundaki bu buluşmalarda yaşanan gerilimli sessizlik, Lefebvre'nin tezini doğrular gibidir. Yi-Fu Tuan da *Escapism* (Kaçış) adlı eserinde Tolstoy'dan yaptığı alıntıdan hareketle (Bayley, 1978), bu iletişimsizlik hâlinin zekâ eksikliğinden değil, benliği yüceltme ve devamlı kendinden bahsetme eğiliminden (egotizm) kaynaklandığını belirtir (Tuan, 1998: 101-102). Gerçekten de dijital aşka giden yolda ekran temelli iletişim, dinlemekten çok, tarafların aynı anda konuştukları ve karşısındakine söyler görünürken bile ekseriyetle yalnızca kendilerinden bahsettikleri bir dokuya sahiptir. Buna göre, konunun ben yerine sen'e odaklandığı yüz yüze buluşma anlarında sözsüzlüğün hâkim olması anlaşılırdır. Bu arada, polislik mesleğinin zorlukları ve Murat'ın aldığı maaşın ödediği kredi kartı borçlarına gittiği konuşulduktan sonra, Murat ve Didem'in sohbetleri, kısa bir süre içinde çözülmesi muhal ironik bir karmaşaya dönüşür.

Didem: Benziyor muyum webcam'dekine?

Murat: Daha güzelsin webcam'den.

Didem: Sağol. O gün biraz yanda *falandı* benim webcam. Yandan *falan* görebildin beni.

Murat: Saçlar *falan* da topluydu herhâlde, yanlış hatırlamıyorsam.

Didem: Yok canım, açtıktı saçım. Sen başkasıyla mı karıştırıyorsun yoksa.

Murat: Yok canım sen de. (Suçüstü yakalanmış gibi)

Didem: Hadi hadi. (Alaycı bir gülümsemeyle)

Bu karmaşa, herhangi bir öfke ya da kıskançlık nöbetine dönüşmez. Zira sanal anlaşma tek taraflı askıya alınmıştır. Didem çayı yarım bırakarak kafeden ayrılır. Murat ise Didem'in ardından çayını yudumlayarak Boğaz'ı seyretmeye devam eder. Şimdi, yaşamakta olduğu hayal kırıklığını çevrimdışı tutmalı ve hislerini

kafede oturmakta olan diğer insanlardan gizlemelidir. Benzer şekilde kendisi de bu deneyimin bir tür travmaya dönüşmemesi için yeni çevrimiçi adaylarla güven tazelemek ve yoluna kaldığı yerden devam etmek zorundadır. Didem de, yeni ilk'lere yönelmeli ve istediği gerçek mutlu yaşamı kendisine sunacak sanal listeye umutsuzluğa kapılmadan dönüş yapmalıdır. Bauman'ın tespit ettiği gibi (2005: 2), akışkan yaşam, acılı sonları seri bir şekilde örtbas eden "yeni başlangıçlar" silsilesidir. Yeni bir takma isim, yeni bir mesaj, yeni bir alıcı, hepsi bu! Ne var ki bu, kalıcılığı ve devamlılığı olmayan teknik olarak hızlı ama sosyo-psikolojik açıdan kısır döngüsel avuntudan başka bir şey değildir.

Filmin sonunda Murat, önce İstanbul caddelerinde kalabalığın içinde yine tek başına *Flâneur*'ce gezerken görünür. Bir dükkândan çeyrek bilet alır. Onun için, gelecek, belki de yine piyangoyla metaforize edilebilecek rastlantı ve milyonda-bir-gerçekleşir-umudun ellerindedir. Çarşılarda yaptığı gezintiden sonra deniz kenarında işsiz bir yere oturup yalnızlığını yeniden duyumsar. Siber-mekânda olduğu gibi, kentsel mekânda da sonsuz nokta vuruşlarından oluşan dijital bir gölge olarak ufku seyreder.



**Görsel 5.** Filmin son karesinde dijital bir silüet ve yalnızlık olarak Murat.

### 2.3 Dijital umutlar; gerçek hayal kırıklıkları ya da dijital aşkın kırılmalılığı

Sanal görüşmelerin sonunda gerçekleşen yüz yüze buluşmalar, geleneksel görücü usulünü derinden andırır. Görücü tarzı birliktelikler, akışkan toplumun ellerinde yok olmadan ama bir şekilde modernize edilerek boyut değiştirmiş gibidir. Dönüşen şey iletişim sürecinin işleyişi değil, daha ötede süreci oluşturan beden ve mekânın ontolojisidir. Buna göre, bu dijital görücülüğün mekânı, içinde-belki de

etrafında çevrimiçi olan herkesin gezindiği bir uzay boşluğuna benzerken; bedenler de bu boşlukta asılı duran dağınık ve rastlantısal ışık huzmelerini çağırır. Sanal ayartma işlevi içindeki bedenin, esasında mutlak bir vücudu ve cinsiyeti yoktur. Ayartan ve ayartılan sürekli yer değiştirirken, aslında devamlılığı sağlanan da ayartmanın kendisidir. Baudrillard'ın bir sapkınlık biçimi olarak tanımladığı bu ayartma ilişkisi (1999: 101), dijital aşkların da bir tür *yoldan çıkmışlık* olarak klişeleşmesine neden olmaktadır. Yani ilişki, bedenlerde can bulan kullanıcı-öznelerden çok nesneleştirmeye dayalıdır ve bu öznenin yazgısı nesnenin elleri arasındadır (Baudrillard, 1999: 114). Dijital iletişimde nesneleşen —ve belki de bunun sonucunda *nihilizme yönelen yok-bedenin (non-body)* sürekli disiplin değiştiren hakimiyeti, özneye kendi akışkan şartlarını dayatır.

Tam da bu noktada, oyunun, esneklik dışında diğer başat bir niteliği öne çıkar: *kolay erişilebilirlik*. İlk bakışta kesin bir olumsuzlamayla ele alınan erişim hızı ve yaygınlığı durumu, aynı zamanda ironik bir biçimde erişilenin *değersizliği*nin de özünü oluşturur. Yani kutsanan nicelik, niteliğin çözülmesine ve değersizleşmesine yola açar. Gereksiz eşyalar, kişiler, akışkan ve özensizce bir araya getirilmiş imgelerle dolu olan ve dahi kitleleri boşluğa iten hızlı iletişim araçları (Virilio, 2005: 38), içinde taşıdığı kitlenin ve ulaştığı uzamın sonsuzluğu oranında değersizdir de. Bu durum, özellikle kent kültürünün yaygınlaşmaya başladığı yıllarda metropol ve mental yaşam arasındaki ilişkiyi yetkin bir dille analiz eden Georg Simmel'in gerek fahişelik gerekse paranın doğası için yaptığı eleştiri, dijital aşklar konusuna da entegre edilebilecek şekilde yeniden gündeme getirilebilir ve benzer karşılıklı-ilişkiler başka çalışmalarla da geliştirilebilir.<sup>2</sup>

Simmel'e göre (1971: 69), değeri oluşturan şey, ulaşma güçlüğüdür. Çok olduğu için metalaşan ve böylece anlam-yitimine uğrayan şeyler, uzun vadeli arzulanırlığını da yitirir. Bu, para ve fahişelik arasında dijital aşkların nosyonunu kapsayan bir analojiye gönderme yapar. Para, fahişelik ve dijitalleşmede her tür kullanıma müsait olma, sadakatsizlik, bağımsızlık, duygusallığı dışlayan ve araçsallaştırılan net bir nesnellik söz konusudur (Simmel, 1971: 121). Bedenin dijital çoğaltımı yoluyla değersizleşmesi, olanca görselleştirmeye rağmen, varlığı içine düştüğü girdaptan çıkarmaya yetmez. Simmel, *The Philosophy of Money* (Para Felsefesi) başlıklı eserinde, kayıtsızlık ve mekanik bir işleyişle elde edilen şeylerin kaçınılmaz olarak renksiz ve sıkıcı olacağına değinir (2004: 258). Sürekli el altında ve ulaşılabilir olma hâli, paradoksal bir şekilde, onu daha fazla insan tarafından kullanılabilir yapar. Yani sahip olduğu *zevksiz nesnellik* ya da Simmel'in deyimiyile *gay-*

<sup>2</sup> Georg Simmel'in yaşadığı çağ, olanca teknik gelişmeye ve sanayi üretimindeki hıza rağmen, yine de analog çağıydı. Simmel, şayet bugünkü dijitalleşme ilişkilerine tanık olsaydı, bunun mental ve mekânsal yansımalarını ele almada oldukça istekli olurdu.



*rişahsilik* (2004: 455), çok sayıda insana hitap etmesini kolaylaştırır. Ne var ki tıpkı paranın ve fahişeliğin doğasında olduğu gibi, bu kolaylık, hazzı satılır bir objeye indirgeyerek hiçbir iz bırakmayan bütünüyle fâni bir ilişkiye ön ayak olur (Simmel, 1971: 121). Burada, daha önce bahsedildiği gibi, hem mutlak bir bedenleşme hem de bedenın mutlak bir hiçleşmesi vardır. Simmel'in fahişelik üzerinden tartıştığı ve "kadın, ender bulunurluktan kaynaklanan değerini kaybetmiştir" (1971: 125) ifadesini, dijital aşklar için de iddia etmek oldukça mümkündür. Para ekonomisinin her şeyi "fiyatı ne" sorusuyla tanımladığı gibi (Simmel, 1997: 176), dijitalleşme rejimi de gündelik yaşamı ve varoluşun gizemini "hızı ne", "sayısı ne kadar" ve "görünümü nasıl" gibi nesne-*sunum-temelli sorgulamalara* indirger.

### 3. Sonuç

Modern birey, somut bir bedene sahip olsa da, belli bir çözümlülüğü olan, esnek ve nihaysiz bir kimliğin içinde erimektedir. Daha açık vurguyla, o sürekli yeniden tasarlanan projenin bir parçasıdır. *Köprüdekiler* filmi, mutluluk ve aşk vaatleriyle süslenen bu projeyi, aynı zamanda, hayal kırıklıklarının da özü olarak tasvir eder. Dijital evrende sırra yer yoktur ve her şey teşhir edildiği ölçüde vardır. Dijital aşkın kalbi bu vitrindir. Bu, mahremiyetin dijital kamusal karşısındaki çözümlüdür. Utangaç Murat, girişkenliğe ve atılıma zorlayan bu yok-mekânda kendisi için bir varlık inşa edebilmek amacıyla, sunumuna yönelmek ve onu geliştirmek zorundadır. Dahası, bu gelişim ulaşabileceği ideal bir form varsa da, bu sürekli değişir. Bedenin dijitalleşmesi, bireyin onda her seferinde yeni bir noksanlık bulmasına ve huzursuz olmasına sebep olur. Bunun için, kişisel özgürlük adına atılan her adım, bir esaret formu olarak kendi küllerinden doğar.

Gerçek yaşam, bireye nerede, ne zaman, nasıl davranması ve neye yönelip nelerden sakınması gerektiğini mimleyen gizli ve açık kodlar, normlar ve sınırlandırmalarla doludur. Dahası, her yüz yüze deneyim, bir olasılık olarak, duyulara en somut hâliyle nüfuz edebilecek düş kırıklıklarını da beraberinde taşır. *Köprüdekiler* filmindeki –başta Murat olmak üzere tüm karakterlerin ortak özelliği, yaşadıkları bu *gerçeklik dramının* ara ara uğrayan bir olasılık olmaktan çıkıp kısa süre içinde diğer yaşamlarla kesişen bir tür yazgıya dönüşmüş olmasıdır. Sanalın meşruiyeti, gerçeklik ilişkilerinden doğan bu gerilimde gizlidir. Bu sebeple, sanallık, her ne kadar sahici, analog veya manuel olanın mutlak bir eksikliğine kalıcı çözümler üretmese de, görünür mekânsal engelleri açacak şekilde tasarlandığı klişesiyle pazarlanır. Bu pazarlama, oysa ki, basit bir yanılsamadan başka bir şey değildir. Gündelik sorunlar karşısında birbirinin antitezi gibiymiş gibi duran sanallık ve gerçeklik, ürettikleri çözümlerin bireysel ve toplumsal yansımaları bakımından büyük oranda birbirinin aynıdır. Öyle ki zaman ve mekâna bağımlı

gerçek dünyanın yanı başında sanal dünya da, zamansal ve mekânsal uzaklığı, bir yandan aşılması güç bir duvar olmaktan çıkarıyormuş gibi yaparken, öte yandan bir tür iletişim yitimine neden olmaktadır. Gündelik yaşamda birbirinden kopan bireylerin evleri bile, artık bir paylaşma, toplanma ve buluşma mekânı olmaktan çıkarak, her birinin kendi fanusunda yaşadığı –ki o fanus çoğu zaman bir ekrandır– ve dijitalleşme nosyonunu içselleştirdiği bir karşılaşma ve rastlaşma yurduna dönüşmektedir.

Dijitalleşme etrafında üretilen özgürlük miti ve *her an her yerde olma arzusu*, bir beden-oluş karmaşası ve zaman-mekân yabancılaşmasına yol açmaktadır. *Kimliğin maskeleymesi ve her şey olmaya açık esnekliğine dair tasarlanan sentetik algı*, (Simmel bakışıyla) mental yaşam, (Bauman yaklaşımıyla) kolektif bağlılık duygusu ve (Sennett yorumuyla) kamusalılığın çözülüşüne eşlik etmektedir. Burada araçlar, araçsal olmaktan çıkarak, kullanıcı-öznenin yerini doldurmaktadır. Ayrıca, elektronik iletişim dinamiklerinin tarafları pazar ilişkilerine göre yeniden formüle edilmektedir. Bu formülasyon, nihayetsiz tatminsizlikle beslendiği için kullanıcıların peşinden koştuğu hazzı ele geçirmeleri de imkânsızlaştırılmıştır. Bu açıdan, dijital iletişim sürecinde harekete geçirici temel itki haz-yönelimi değil, çoğu zaman tek başınalık ve hayal kırıklığından kaçışı önceleyen ve sürekli değişkenlik gösteren karmaşık duygulanımlardır.

Bu kaotik müphemlik, dijitalleşme ve beden karşılaşmasında —daha açıkçası bedenin dijitalizasyonunda karşılık bulur. Ekran içinde pigmentlerle ifade bulan beden, kalabalık imgeler yığını içinden öne çıkmanın, varlığın kendini ifşasının yegâne aracına dönüşür. Beden politikalarının gösterdiği şey, sanallığın piyasa ilişkilerinin devamlılığı bakımından hiç de soyut ve kullanışsız olmadığıdır. Aksine beden, akışkan modern toplumun sanallıkla sorunlu ve zorunlu ilişkisinin yansıdığı bir aynadır. Bu ayna, yalnızca gösteren değil, görüntünün kaynağı olan objeyi ve onu seyreden gözü küresel döngüye dâhil eden bir aynadır. Tek bir bedenin her duvarı aynalardan oluşan oda içindeki çoğalışı ve zamanla gerçek bedenin yansımalarıyla yer değiştirmesi, niceliği yücelten projelerin aksine, niteliksel ek-silmenin kaynağıdır.

Dijitallik her şeyi kolay-erişilebilir ve elde edilir kıldığı oranda değersizlik üretir. Görünür olmayı amaçlayan bir beden, dijitalleşme yoluyla çoğaltıldığında ve kendisinin olmadığı uzamlara dahi hızla aktarıldığında, esasında, tam da kendisinden kaçtığı *mutlak fâniliğin* içine düşer ve varlığı hakkında boşluk ya da hiçlik hissine kapılır. Dijitalleşen boyut karşısında—ya da “içinde” demek daha doğru olabilir, insanlığı nasıl bir geleceğin beklediği sorunsalı da, söz konusu bu boşluk ve hiçlik durumuna istinaden benzer bir öngörülmezlik taşır. Bu çağı karakterize eden ve modern bireyin derinden içselleştirdiği bazı çizgisel ve ilkesel olmayan

hasletler dışında, izi sürülebilecek ipuçları bulmak güçtür. Bununla birlikte, tekniğin—özellikle dijital tekniğin gelebileceği noktaları baştan sona kestirebilmek mümkün olmasa da, bu süreçte kurgulanan yeni model insanın karşılaşılabileceği sosyo-psikolojik ve kültürel çatışma ve açmazlar öngörülebilirdir. Hatta bu öngörü imkânının kapılarını zorlamak ve dijitalleşmekte olan bireyi, gördüğü düş hakkın-da bilgilendirmek—mümkünse uyandırmak, bunun için de teknoloji üretiminin insani etkileri bakımından üreticilere eleştirel bir bakış ve katkı sunmak, şimdiki ve gelecek sosyal bilim çalışmalarının öncelikli ödevlerinden biri olmalıdır.

### Kaynakça

- Akin, F. (2015). *Koprudekiler*. <http://www.menonthebridge.com/>.
- Baudrillard J. (1997). *Fragments: Cool Memories III, 1990-1995*. London and New York: Verso.
- Baudrillard, J. (1990). *Seduction*. Montréal: New World Perspectives, Culture Texts Series.
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation*. Michigan: University of Michigan Press.
- Baudrillard, J. (1996). *The Perfect Crime*. London and New York: Verso.
- Baudrillard, J. (1999). *Fatal Strategies*. London: Pluto Press.
- Baudrillard, J. (2013). *The Intelligence of Evil: or, The Lucidity Pact*. London and New York: Bloomsbury Academic.
- Baudrillard, J. (2015). *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Bauman, Z. (1992). *Mortality, Immortality and Other Life Strategies*. Stanford: Stanford University Press.
- Bauman, Z. (1998a). *Globalization: The Human Consequences*. Cambridge: Polity Press; Oxford: Blackwell Publishers Ltd.
- Bauman, Z. (1998b). *Life in Fragments: Essays in Postmodern Morality*. Oxford and Cambridge, Blackwell
- Bauman, Z. (2001). *The Individualized Society*. Cambridge and Malden: Polity Press.
- Bauman, Z. (2005). *Liquid Life*. Cambridge and Malden: Polity Press.
- Bauman, Z. (2009). *Does Ethics have a Chance in a World of Consumers?*. Cambridge and London: Harvard University Press.
- Bauman, Z. (2010a). *44 Letters from the Liquid Modern World*. Cambridge and Malden: Polity Press.
- Bauman, Z. (2010b). *Living on Borrowed Time: Conversations with Citlali Rovirosa-Madrado*, Cambridge and Malden: Polity Press.
- Bayley, J. (1978). *The Portable Tolstoy*. New York: Viking.
- Ceylan, N. B. (2015). *Koprudekiler*. <http://www.menonthebridge.com/>.
- Diken, B., and Laustsen, C. B. (2007). *Sociology through the Projector*. London and New York: Routledge.

- Hardt, M. and Negri, A. (2012). *Declaration*. New York: Argo Navis Author Services.
- Lefebvre, H. (2002). *Everyday Life in the Modern World*. London & New York: Continuum.
- Sennett, R. (1978). *The Fall of Public Man*. London, New York, Victoria, Toronto, New Delhi, Auckland and Rosebank: Penguin Books.
- Sennett, R. (1993). *Authority*. New York: W.W. Norton.
- Sennett, R. (2012). *Together: The Rituals, Pleasures and Politics of Cooperation*. New Haven and London: Yale University Press.
- Simmel, G. (1971). *On Individuality and Social Forms*. Chicago and London: The University of Chicago Press.
- Simmel, G. (1997). *Simmel on Culture: Selected Writings*. London, Thousand Oaks and New Delhi: Sage Publication.
- Simmel, G. (2004). *The Philosophy of Money*. London and New York: Routledge.
- Tarkovsky, A (1987). *Sculpting in Time: Reflections on the Cinema*. Texas: University of Texas Press.
- Tuan, Y. (1998). *Escapism*. Baltimore and London: The John Hopkins University Press.
- Virilio, P. (2005). *The Information Bomb*. London and New York: Verso.