

Dijital Kültür, Sinema, Televizyon ve Belirsizlik*

Digital Culture, Cinema, Television, and Uncertainty

Hüseyin KIRMIZI** Ferit ÇAĞIL**

Teorik Makale Theoretical Article

Başvuru Received: 10.07.2023 ■ Kabul Accepted: 29.11.2023

ÖZ

Dijital kültür henüz yeni ve karmaşık bir kavram gibi görünmektedir. Onun tarihsel bir karmaşayı anımsatan görüntüsü, belirsizlik izlenimi uyandırmaktadır. Bu durumu, dijitalliğe karşı takınılmış olan modern tavırla açıklamak mümkündür. Bu bağlamda akılcı ve bilimsel düşünce, dijitali genelde modern düşünce perspektifinden yorumlamaya girişir. Öyle ki yapısı itibariyle ilerleme ve biriktirme sistematiğinden ayrı hareket edemeyen modern düşünce, dijital kültürün modern sonrası olarak nitelendirilen yapısını çözümleyebilme konusunda aciz kalmaktadır. Her ne kadar dijital gelişmelere, bir anlamda mistifikasyon kazandırılarak bu sorun aşılına çalışılsa da bu çabanın sonucunda, biçimsel açıdan geleceğe ve üretime; içerik açısından ise geçmişe ve tüketime öykünen belirsiz bir toplum / kitle yığını doğmuştur. Bu yüzden şimdiye değin yapılmış en belli "belirsiz toplum" tanımına yine kitlede rastlanır. Böylesine bir tarihsel bunalımın doğmasına neden olan şey ise biz modernlerin sınırsız üretim, kesinlik ve anlam takıntısı olmuştur. Söz konusu bu ısrar dijital kültür ile bulduğunda hız kazanmış ve görsel tüketim üzerinden ilerleyen belirsiz ve anlamsız bir yapılanmaya dönüşmüştür. Bu belirsizlik durumu, illere ilişkin düşünsel (mistik), kültürel (simgesel) belirsizliğin de ötesine geçerek belirsizliğin bir kopyasına, yani belirsizliğin belirsizliğine benzemiştir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Kültür, Belirsizlik, Sinema, Televizyon, İletişim.

ABSTRACT

Digital culture seems to be a new and complex concept. Its appearance, reminiscent of a historical confusion, gives the impression of uncertainty. This can be explained by our modern attitude towards digitality. We treat digitality as a cumulative sum of things and values. In fact, modern thought, which cannot act separately from the systematic of progress and accumulation, is incapable of analyzing the structure of digital culture, which is characterized as post-modern. Even though this problem has been tried to be overcome by mystifying digital developments, this modern endeavor has resulted in an indeterminate society and mass that emulates the future and production in terms of form, and the past and consumption in terms of content. This is why the most ambiguous definition of society ever made is found in the mass. So much so that this situation has gone beyond the cultural ambiguity of primitives and resembles the ambiguity of ambiguity. What has led to such a historical crisis is our modern obsession with unlimited production, precision and perfection.

Keywords: Digital Culture, Uncertainty, Cinema, Television, Communication.

* Bu çalışma, 8-13 Mayıs 2023 tarihlerinde düzenlenmiş olan II. Uluslararası Sanat Sempozyumu'nda özet bildiri olarak sunulmuştur.



Giriş

Belirsizliğin, en başından beridir var olduğu ve onun merak, keşfetme ve fethetmeye varan bir duygu yelpazesıyla birlikte hareket ettiği söylenebilir. Bu bağlamda bir hareketin nedeni olabilecek olan belirsizlik; insan amaca / hedefe vardığında da devam etmekte ve yerini başka bir belirsizliğe bırakmaktadır. Söz konusu bu durum belirsizliğin çelişkisi gibi görünebilir. Fakat diğer bir yandan belirsizliğin, aslında ikili bir yapıya sahip olduğu ve bu yapının onun içeriğini oluşturduğu da öne sürülebilir. Örneğin bir belirsizlikten / gizemden vs. bahsetmek için birçok şeye ihtiyacımız varken, aynı anda hiçbir şeye de ihtiyacımız yoktur. Bu durum başından beridir var olan gizem ve merak duygumuzla ilişkilidir. Bu bağlamda modern arzu mekanizmalarına yaklaşan belirsizliğin üretildiği ve tüketildiği alan yine tüm kültürü kapsamaktadır. Söz konusu bu üretim – tüketim süreci dijital ile birlikte hız kazanmış; iletişim, sanat ve ekonomi politik sahnesi, belirsizliğe ilişkin imgelerin ve imajların kaynağını oluşturmuştur.

Bu çalışma; dijital kültürün hızla yayıldığı, sinema ve televizyonla iç içe geçtiği modern dönemde, belirsizliğin anlamını yeniden sorgulamayı amaçlamaktadır. Bu amaç doğrultusunda belirsizliğin, eski (simgesel, ilkel) ve yeni (modern) anlamı arasında bir karşılaştırılmaya gidilmiştir. Literatür taraması yöntemiyle, dijitalliğin getirdiği belirsizlik durumu Baudrillard'ın "Simülakrlar ve Simülasyon" kuramı çerçevesinde incelenmiştir. Çalışma neticesinde, dijital kültürün; belirsizliği birçok açıdan ilkel anlamına yakınlaştırdığı, fakat bu yakınlaşmanın sanal ve yapay bir yakınlaşma olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu bağlamda söz konusu belirsizlik durumunun daha çok nihilizme, varoluş bunalımına varan bir tüketim (duyarsızlaşma) kültürüne yol açtığı söylenebilir.

Bu bağlamda hem arzuladığımız hem de bizi rahatsız eden bu belirsizlik üretimine; sinema, televizyon veya sosyal medya aracılığıyla cevap vermek olanaksızdır. Baudrillard'a göre zaten bu türden araçlar, bizim onlara cevap vermemiz mümkün olmayan bir iletişim modelini zorunlu

kıldığından, iletişimin çift yönlü olma özelliğini bozarak radikal bir kırılmaya sebep olur (2009, s. 211) Oysa Debord'un söylediği gibi toplumsal mantık ancak bir diyalog (karşılıklı iletişim) sayesinde oluşmuştur. Her ne kadar etkileşimli medya, artırılmış gerçeklik ve yapay zekâ gibi gelişmelerle desteklenmek istense de teknolojinin tanrısal bir karaktere sahip olmasının nedeni, ona cevap veremememizdir. Bu bağlamda geriye, ona inanmak veya onu reddetmek gibi seçenekler kalmaktadır. (1996, s. 142).

Literatür taraması sonucunda yapılan çıkarım ve çözümlenmeler, insanın bu varoluşsal yöneliminin ilkellerden bu yana süregelen simgesel bir geleneğin izlerini taşıyabileceğini göstermektedir. Fakat 20. yüzyılda, tekrar gündeme gelmiş olan simgesellik arayışları; kitle iletişim araçları ve çağdaş sanatın etkisiyle imaj ve montaj diyalektiğine, dijital gelişmelerle birlikte ise kod ve sayılara indirgenmiştir. Bu bağlamda çalışmanın üzerinde durduğu ana konu; dijital kültürün ilahi, mistik, soyut ve belirsiz bir yapısının olması değildir. Onun daha çok sanki ilahi bir şeymiş gibi kurgulanması ve öyle hareket etmek istemesidir.

Böylece belirsizlik üretimi üzerinden hareket eden ekonomi, sanat ve iletişim dünyası asla sahip olamayacakları bir şeye (mistik ve mitik içerik) sahipmiş gibi yapmaktadır. Bu durum günümüzdeki dijital gelişmeleri (Metaverse, Kripto, Nft) bu bağlamda okumamızı mümkün kılmaktadır. Her biri kendini orijinal, özgün ve kesin sonuçlar veren gelişmeler olarak sunmalarına karşın verdikleri mesaj, dijitalin yeni ve belirsiz yapısıyla buluşmuştur. Bu yüzden modern kültürde belirsizlik üretimi ve tüketimi eski simgesel anlamının ötesine geçerek bir anlamda belirsizliğin belirsizliğine benzemiştir. Çünkü simülasyon evreninde dijital; bir simülakr gibi hareket eder ve bir gerçekliğin yerine geçen başka şey üretmektense, söz konusu gerçekliğin yokluğunu (ölümünü) gizlemeye (gölgelemeye) çalışır. Bu noktada dijitalin gizlemeye ve gölgelemeye çalıştığı duygu, aslında kendisine bir son verdiği ilkel belirsizliğin yokluğudur.

Dijital kültür ve bu kültürün modern yaşamın tüm alanlarına yaydığı belirsizlik atmosferi, literatürün daha önce üzerinde durmadığı bir konu olarak karşımıza çıkar. Çalışmanın temel hareket noktası, en başından beridir var olan belirsizlik durumuna dijital kültürün yapmış olduğu kapsamlı etkiyi sorgulamaktır. Gelişen teknolojiyle beraber insanın bilme, anlama ve tanımlama arzusu daha fazla görünür hale gelmiştir. Artan bu arzuya karşılık olarak sanat ve kitle iletişim araçları üzerinden çözüm üretilmeye çalışılmıştır. Ancak dijital kültürde sanat ve kitle iletişim araçları üzerinden belirsizliğe karşı üretilmek istenen her çözüm, belirsizliğin daha da derinleşmesine neden olmuştur. Bu bağlamda çalışmanın, bu temel çelişkiyi vurgulamak, yapılacak olan diğer kültür ve iletişim odaklı literatüre katkı sunacağı düşünülmektedir.

Örneğin bu türden teknolojik ve dijital girişimler; kesinlik, kontrol edilebilirlik, öngörülebilirlik gibi isteklerimizden hareket ederek günümüzde uç boyutlara varmış ve sonuçta daha belirsiz ve ön görülemez bir kültürle (post-modern) buluşmamıza neden olmuştur. Bu bağlamda eskiye ilişkin soyut belirsizliklerin yerini, teknolojik, dijital ve sanal belirsizlikler almıştır. Örneğin ilkellerden bu yana, insanlık için kesin ve değişmez olarak kalan şeylerden biri, ölüm ve yaşamın belirsiz ve tam olarak bilinemez karakteri olmuştur. Bu yüzden tarihler boyu böylesine bir kesinlikten korkulmuş ve ölüme simgesel de olsa bir karşılık vermek için simgesel, mistik yöntem ve pratik geliştirilmiştir. Günümüzde ise bu türden yöntem ve pratiklerin (büyü, ritüel) anlamı, dijital kültür ile birlikte tekrar ve yapay / sanal şekilde hayata döndürülmeye, yani simüle edilmeye çalışılmaktadır.

Sinema ve yaşam birlikteliği de bu çerçevede ele alınabilir. Örneğin somut bir gerçekliği olduğu kadar, soyut, belirsiz ve yer yer hissedilen ama aktarılamayan gizemli bir şeye benzeyen zamanın akışını, yani bir sonu ve dolayısıyla ölümü çağrıştıran sinema; söz konusu belirsizliği, teknik ve teknolojik imkânları kullanarak görsel ve kurgusal bir kesinlik aşamasına taşımaktadır. Çünkü bu noktada her şey yönetmenin ve seyircinin elindedir.

Tersine çevrilebilir, yalanlanabilir, dondurulabilir ve saklanabilir haldedir. Böylece “sinema, Dziga Vertov’un ifade ettiği gibi belirsizliği daha kesin kılmaktadır” (Aktaran Mulvey, 2012, s. 23).

Bu türden teknolojilerin kesinlik iddiası, kusursuzluk takıntılarında ileri gelir. Fakat bu durum tek boyutlu bir kesinlik ve kusursuzluk düşüne benzemektedir. Bu bağlamda modern arzular, bir ütopyadan daha çok distopyayı anımsatmaktadır. Bilindiği gibi toplumun, bireyin ve nesnelerin, ekranlar üzerine düşen yansıması tek boyutlu olabilir. Oysa birçok başka boyutu ve katmanı olan yaşam açısından, çoğu zaman ne tam bir kusursuzluk ne de tam bir kesinlik söz konusudur.

Bu bağlamda dijital kültürün bizi baştan çıkarmasının nedeni; modern olanın elimizden almış olduğu yaşamsal belirsizliğin yerine, nerdeyse ölümcül bir kesinlik koymasındır. Ancak söz konusu bu kesinlik, insanın daima belirsizlikle birlikte hareket eden gerçek arzu ve ihtiyaçlarına cevap verememektedir. Öyle ki; “Zaten hiç sona ermeyen bir felaket düzeni içinde yaşamamızın nedeni budur, zira bu evrendeki iletişim sistemi kusursuzdur. Buna karşın (sanal ve gerçek) iki evren arasındaki iletişim kopmuştur” (Baudrillard, 2022, s. 37). Çünkü dijital ve sanal teknolojilere ne gerçek ne simgesel anlamda bir cevap verebilmek, ne de onlarla düşsel ya da rastlantısal ilişkiler kurmak imkânsızdır. Bu yüzden dijital kültürde belirsizliğe duyulan arzu, arzu kavramının kendisinin dönüşmesine dek sürdürülmüş ve her şeyi, her yerde ve aynı anda arzulan kadar ileri giden dijital bir karaktere bürünmüştür.

Belirsizlik ve Kültür

21. yüzyılın neredeyse tamamının sosyo-ekonomik yapısını belirlediğini gördüğümüz tüm o kıtlık ve iklim krizine ilişkin problemlerin, aslında üretken olma takıntısı yaşayan bir kültürden kaynaklandığı söylenebilir. Öyle ki sınırsız üretimde ısrar, tüketim kültürüne kapı aralamış ve bir anlamda sistem ulaşabileceği en son evreye ulaştığında, tekrar ilkel güdülerimizle buluşmuş gibi değerlendirilir. Örneğin Adorno ve Horkheimer açısından

“Durdurulamaz ilerlemenin laneti durdurulamaz gerilemedir” (2014, s. 59). Bu durum, modern insanın bir yandan yeniyi ve geleceği düşerken diğer yandan; ilkel duygu ve pratiklere tekrar geri dönmelerini gerektirmiştir. Bu bağlamda Baudrillard, ister modern tüketim kültüründen ister ilkel büyüsel düşünce olsun; her iki alanın da göstergelerle beslendiğini ve göstergelere sığınarak yaşadığını vurgulamamız gerektiğini belirtmektedir (2013, s. 24).

Günümüzde söz konusu göstergeler, dijital teknolojilerin kapsamlı etkisiyle üretilirken, kitle iletişim araçları ve mobil teknolojilerden oluşan küresel endüstri, üretilen göstergeleri topluma yaymakla görevlidir. Bu bağlamda gösterge üretimi, artık aşırı boyutlara varmış, genel bir belirsizlik ve kaos atmosferine yol açmıştır. Her şeyden önce bu durum algı mekanizmalarında, radikal bir kırılmaya ve bozulmaya neden olmuştur. Çünkü McLuhan'ın ifade ettiği gibi teknolojinin etkileri, görüşler ve kavramlar düzeyinde kendisini göstermemektedir. Teknoloji daha çok, durmamacasına ve bilinçsiz şekilde duyu bağlantıları ile algılama modellerini bozmaktadır” (McLuhan'dan akt. Baudrillard, 2013, s. 142).

Bu yüzden 20. yüzyılın ikinci yarısına gelindiğinde, ideolojiden sanata, varoluştan ölüme dek uzanan tüm yaşamsal kategoriler tekrar sorgulanır ve modern dönemde kültür tekrar belirsiz ve tanımlanması güç bir konuma itilmiştir. Bu bağlamda Louis Sass, Modernlik ve Delilik, isimli kapsamlı çalışmasında; “Birçok modernist ve postmodernist yapının ortak özelliği, görüş açılarının belirsizliği ya da çokluğu” demektedir (2013, s. 52). Bu yüzden sadece şeylere bir anlam ve tanım koyma aşamasında değil, özneleri de belirli bir bağlama oturtmakta güçlük çektiğimiz bu çağın sahip olduğu belirsizlik ve yapay bolluk, bir yandan bitmez bir kaos yaratırken diğer yandan sonsuz bir arzu uyandırmaktadır. Çünkü modern belirsizlik durumu, olaylara ve olgulara anlam verme kıtlığından değil, aksine anlam parçalanmasının yol açtığı kavram bolluğundan kaynaklanmaktadır. Örneğin dijital söz konusu olduğunda karşılaştığımız gösterge bolluğunu kısaca; sanal

bir bolluk olarak tarif etmek mümkündür. Çünkü dijital kültür şimdiden onlarca tanıma, yüzlerce alt başlığa sahiptir. Ancak günümüzde, dijital kültürü bir kenara koyarsak, sosyal medyanın dahi sosyal yaşantımızdaki yerinin ne olması gerektiğine henüz karar verebilmiş değiliz.

Elbette ki dijitallik öncesinde de belirsizlik kavramının, kültüre ve sanata ilişkin belirleyici bir unsur olduğunu söylemek mümkündür. Bu bağlamda “kültür, İngiliz dilinin en karmaşık iki ya da üç kelimesinden biri olup artık farklı entelektüel disiplinlerdeki ve düşünce sistemlerindeki önemli kavramlar için kullanılır hale gelmiştir” (Smith, 2007, s. 13). Bu bağlamda zaten yüzlerce tanımlı olan kültür ile yüzlerce tanımlı olan dijital yan yana gelmiştir. Sadece bilincin ve anlamın değil, ideolojilerin de parçalanıp dağıldığı bu dönemde; her şey, her şeyin konusu olabilecek bir hale gelmiş ve bu orantısız yaygınlaşmaya verilebilecek tek yanıt, yine post modern belirsizlik stratejilerinde aranmıştır.

Günümüzde dijital kapitalizm sık duyduğumuz kavramlardan biridir. Bu durum bize dijitalin yalnızca modern çağa ait öznel gelişmelerin değil aynı zamanda maddi tanımlamaların da önkoşulu haline geldiğini gösterir. Böylece modern düşüncenin aslında her zaman karşısında durduğu metafizik düşünceyi bünyesine katması ve içeresinde eritmesi söz konusudur. Bu bağlamda McLuhan modern toplumların, teknolojik gelişmeler ve küreselleşme üzerinden kabile toplumlarına bir tür geri dönüş yaşadığını öne sürer (2014, s. 48). G. Vattimo ise “Gezeganimizde bulunan tüm varlıkları tahmin edilebilir ve kontrol altına alınabilir nedensel ilişkiler çerçevesinde birbirine bağlamayı amaçlayan küresel projesi ile beraber teknoloji, metafiziğin en gelişmiş safhasıdır” (1999, s. 94) çıkarımına varır.

Öyleyse her olgu ve olay belirli bir gelişim aşamasına ulaştığında, tekrar kendi köklerine dönerek yeni bir forma evrilmeye meyillidir. Söz konusu bu dil, sanat ve kültür yaratımı; mitlere, dinlere, ideolojilere yön vermiştir. Bu bağlamda ilkellerden bu yana; sirlara, düşlere ve büyüye ilişkin değişmeyen bir

yönelimimizin olduğu açıktır. Fakat aydınlanma ve akılcı düşünce ile birlikte göz ardı edilen bu yönelimimiz sonradan tekrar gündeme gelmiştir. Öyle ki bu türden gizemli olay ve olgulara, duyulan ilgi 20. yüzyılda tekrar patlama yapmıştır (Eliade, 2016, s. 66-87).

Böylece kesinlik, doğruluk amacı güden 19. yüzyıl bilim ve felsefesi, 20. yüzyılda gizemci ve mistik bir karakterle tekrar buluşmuştur. Böylece modern çağ, postmodern olarak adlandırılan belirsiz bir yapılanmaya dönüşmüş, yaşam ve ölüm gibi kavramlar tekrar inceleme altına alınmıştır. Öyle ki modern çağın düşünürleri 2. Dünya Savaşı sonrasında iyice kendini hissettiren yaşamın ve ölümün söz konusu tedirgin edici kesinliğinden rahatsızlıklarını dile getirmeye başlamışlardır. Örneğin varoluşçu düşünür Jean Paul Sartre, *Bulantı* isimli kitabında, artık hiçbir şeyden şüphe duyamamasını; “Başıma bir şey geldi; artık kuşku yok. Herhangi bir kesinlik ya da apaçıklık gibi değil, bir hastalık gibi belirdi” (1981, s. 12), sözleriyle bir semptom olarak betimlemiştir. Söz konusu bu moderniteye özgü gerçeklik ve kesinlik saplantısından doğan semptomu henüz 20. yüzyıl gelmeden tespit eden Nietzsche ise, “belirsizliğin değil kesinliğin insanı deli” edeceğini öne sürmüştür (2011, s. 30).

Belirsizlik ve karmaşa ortamında, artık eski anlamıyla bir tarih anlayışının, kültürel yapılanmanın veya ekonomik bir sistemin var olmadığını gizlemek (gölgelemek) kolaylaşır. Bu durum, bir şeyleri göstermek ve görünür kılmak kadar, gizlemek derdinde olan görsel kültürümüz açısından önemli bir fırsattır. Bu bağlamda dijital kültürü; doyuma ve kusursuzluğa ulaşmış ideolojik bir sistemin sahip olduğu o dayanılmaz kesinliği, soyut göstergelerle sulandırmaya yönelik bir çaba şeklinde de yorumlamak mümkündür. Bu tür bir yorumlama bizi, sinema ve televizyonun üstlenmiş olduğu tarihsel rolü de deşifre etmeye yöneltecektir. Çünkü “Sinema, tarihin ortadan kaybolmasına ve egemenliği bir arşivin eline geçirmesine bizzat katkıda bulunmuştur. Fotoğraf ve sinema, yararlandıkları mitlerden vazgeçme pahasına, tarihin çağdaştırılma sürecine görsel

ve ‘nesnel’ bir biçim kazandırarak büyük ölçüde katkıda bulunmuşlardır” (Baudrillard, 2011b, s. 78).

Söz konusu bu görselleştirme ve nesneleştirme süreci tüketim odaklı görsel kültürle kaynaşınca, metanın ikili yapısı tekrar gündeme gelmiştir. Böylece simgesel ile gerçek, düşsel - mistik olanla bilimsel olan iç içe geçerek, kaos, belirsizlik ve genel bir anlam bunalımına yol açmıştır. Örneğin henüz klasik ekonomi politiğin etkili olduğu dönemde, metanın metafizik ve teolojik bir yanı olduğu düşünülmekteydi. Marx bu durumu “İlk bakışta bir meta, çok önemsiz ve kolayca anlaşılır bir şey gibi gelir. Oysa metanın tahlili, aslında onun metafizik ve teolojik süslerle dolu pek garip bir şey olduğunu göstermiştir” (Marx, 2021, s. 170) sözleriyle dile getirmiştir. Fakat klasikten moderne, modernden dijital uzanan bu yeni mistifikasyon çabasının yolu; artık kitle iletişim araçları ve sanat dünyasıyla kurulan belirsiz bir ilişkiden geçmektedir. Teknolojik ve ekonomi politik gelişmeler bu ilişkiyi desteklemektedir.

Örneğin kısa bir süre önce dijital bir meta olma iddiasında olan kripto varlıklarla tanıştık. Söz konusu bu dijital teknolojinin yaratıcısı olduğu öne sürülen Satoshi Nakamoto, mitik bir karakter gibi sunulurken hakkında dolaşan onca efsaneye karşın kendisini ne gören ne de duyan hiç kimsenin olmaması oldukça dikkat çekicidir. Bu bağlamda modern bir kahraman gibi sunulan Nakamoto’nun aslında hiç var olmadığını öne sürmek de mümkündür. Burada Baudrillard’ın sanallığa dair tanımını hatırlamakta fayda vardır: “Her şeyi size verir ama aynı zamanda da kurnazca her şeyi sizden saklar. Özne orada kusursuzca kendini gerçekleştirir, ama kusursuzca kendini gerçekleştirirken, aynı zamanda da otomatik olarak nesneye dönüşür ve panik başlar” (Baudrillard, 2004, s. 133).

Dijital bir meta olan Blockchain teknolojisini küresel ekonomiye, eski gizemli yapısını geri vermeye yönelik bir girişim olarak okumak mümkündür. Bu bağlamda dijital sermaye, bir yandan sınırlı bir varlık gibi hareket ederek klasik ekonomi politiğe bir alternatif gibi sunulurken,

aslında kaynağının nereden gelip nereye gittiğini bilemediğimiz o sanal yapısıyla, sisteme modern anlamda bir belirsizlik kazandırma girişimidir. Çünkü belirsizlik, her şeyden önce arzulanan bir şeydir. Dijital kültür söz konusu olduğunda da bu arzu işler haldedir. Fakat arzunun işleyiş prensipleri modern ideolojilerin ötesine geçmiş ve görsel bir karaktere dönüşmüştür. Bu noktada kutsal olanın, yerini görsel olana bırakmış olduğu söylenebilir. Heidegger'in, "*Nietzsche'nin Tanrı Öldü Sözü ve Dünyanın Resme Dönüşmesi*" (2001) isimli çalışmasını bu bağlamda okumak mümkündür.

Öyleyse sistemin böylesine bir aldatmacayı toplumsal yaşamın her alanına yaymak istediği söylenebilir. Özelde sinema ve televizyon, genelde ise bütün kitle iletişim araçlarında ve politika sahnesinde, benzer bir kurgusalılık üzerinden hareket edilir. Örneğin eleştirel bir tanım olan tüketim kültürünün sahip olduğu negatif anlam, dijital kültürün sahip olduğu gelecek, birikim ve gelişme gibi pozitif göstergelerle telafi edilmektedir. Bu aşamada seri üretim kültürü, kültürün seri üretimine dönüşür.

Bu bağlamda Baudrillard açısından gizleme eylemi, öncesinde gizlenecek bir şeyin nesnel varlığını zorunlu kılmaktadır. Bu yüzden dijital kültürün başvurmuş olduğu strateji; gerçekleri gizleme teşebbüsünden öte kapsamlı bir simülasyon girişimi olarak okunur. Çünkü "Gizlemek, sahip olunan şeye sahip değilmiş gibi yapmak; simüle etmek ise sahip olunmayan şeye sahipmiş gibi yapmaktır. Birincisi bir varlığa (şu anda burada bulunmayan) diğeri ise bir yokluğa (şu anda burada bulunmamaya) göndermektedir" (Baudrillard, 2011b, s. 15). Bu bağlamda dijital kültür, aslında bir kültürel yapıya sahipmiş gibi yapmakta ve böylece ne bir kültürel yapılanmaya ne de iletişim modeline sahip olmadığımız gerçeğini gizlemektedir. Bu bağlamda modern düşünce, günümüzde artık taklit edilecek ve kopyalanacak hiçbir şeyin nerdeyse kalmamış olmasının bunalımını yaşamaktadır. Aslında en başından beri var olan mitlerin, kültürün ve sanatın doğmasına yol açan taklit ve kopyalama geleneğinin, dijital kültürde başvurabileceği bir yöntem, düşünce akımı, kuram

veya tarihsel model kalmamıştır. Çünkü sanal olanın belli bir kalıbı yoktur. Söz konusu durum dijital kültür içinde geçerlidir. Kültürü, sanatı, ekonomiyi ve politika sahnesini yutan bu sanallık durumu, şimdi de özneyi ve seyirciyi tamamen ortadan kaldırmak istemektedir.

Taklit ve Kopyalama Üzerine Yeniden Düşünmek

Dijital kültür söz konusu olduğunda, üzerinde durmamız gereken önemli iki unsur; taklit ve kopyalamadır. Bunlardan ilki, Aristoteles açısından klasik sanatın, ikincisi ise Benjamin açısından modern sanatın belirleyeni olarak gösterilir. Henüz 18.yy. da "aynı yerden gelenlerin ve ataların taklidinden başka (doğrusunu söylemek gerekirse) tam olarak sosyal olan hiçbir şey yoktur, kelimenin en geniş anlamında" (2013, s. 83) diyen Gabriel De Tarde, bu kavramları toplumsal ve bireysel düzleme yaymıştır. Aslında sanatın doğası da bundan ayrı değildir. Öyle ki "Tiyatronun temelinde taklit ve kendisinden bir başka kişiyi, varlığı yansılamak olduğu bilinir. Bu, insanoğlunda olduğu kadar başka canlılarda da içtepiden kaynaklanır" (And, 2012, s. 379).

Bu bağlamda sinema sanatı da taklit ve temsilden faydalanır ve örnek aldığı modeli baştan tekrar kurar. Örneğin sinema, zamanı kurgularken taklide ve temsile başvurur. Fakat görüntü teknolojileri söz konusu olduğunda, akıp giden zaman, sanki yalnızca görmekle ilişkili bir şeymiş gibi sunulur. Matematiksel, akılcı ve hesaplanabilir zaman anlayışından sonraki ikinci kırılma noktası görsel zaman anlayışıdır. Söz konusu başından beridir süregelen bu kurgu, taklit ve yeniden üretim düzeninin son evresi hem yaşamsal hem de ölümcül olanın sanal gösterge – nesnelere üzerinden temsil edildiği dijital kültürdür. Bu yapılanmanın ana dinamikleri; kitle iletişim araçları, sinema, sanat ve ekonomi - politik sahnesi olmuştur. Tüm bu alanlar varlıktan öte yokluktan, anlamdan öte anlamsızlıktan beslenmektedir.

Örneğin ekonomi borç üzerine, yani eksi büyüme; sanat ise anlamlı hedefler üzerine değil belli belirsiz, anlamsız işaretler üzerine inşa

edilmektedir. Duvara bağlanan bir muz ya da mevcut olmayan heykel veya aslında seyirciye hiçbir şey göstermeyen filmler benzeri çağdaş sanat çalışmalarının önemli bir kısmı, bu belirsizlik ve anlamsızlık durumuna örnek olarak gösterebilir. Bu bağlamda nasıl ki post-fordist üretim tarzı, yeni bir üretim ve düşünme kalıbının yaratılmasına ön ayak olduysa, dijital üretimin de başka bir üretim ve düşünme modeli yaratmış olduğunu söylemek mümkündür. Böylece dijitalizm üzerine düşünmek ve onunla yaşamak demek, yeni bir kültürün varlığını zorunlu kılmaktadır.

Modern kuramların birçoğu, hem yeni bir kültürel alan olan dijitaliği hem de yeni bir sanat olan sinemayı anlamak için, yine yeni bir tarihsel süreç olan modernizmi işaret etmişlerdir. Oysa yeni olanı, yine bir başka yeni olanla anlamaya çalışan bu modern alışkanlığımızdan vazgeçmemiz gerekebilir. Böylece yeninin anlamını, eskide bulmanın imkânı doğabilir. Aksi takdirde özne, görevi sadece izlemek olan pasif bir tüketici konumuna düşebilir.

Hernekadaretkileşimli/akıllıgibisifatlarlasunulmak istense dahi dijital ve sanal olanın genel karakteri, genelde görsel katılımdan ibarettir. Örneğin ekrana dokunarak verdiğimiz komutlar, bir iletişim değil olsa olsa bir işlemin yürütülmesini sağlayan komutlara benzemektedir. Günümüzde bir filmi izlerken istediğimiz anda durdurabilmekte, geri sarılabilmekte ve keyfimizce hızlandırabilmekteyiz. Özgürlük gibi sunulan bu durum, sanat eseri ve özne arasındaki ilişkiyi sanıldığı kadar aksine aslında kısıtlamaktadır. Öyle ki söz konusu bu dijital gelişmenin, film izleme sürecini daha da belirsiz bir konuma taşıdığı söylenebilir. Çünkü söz konusu bu teknolojik belirsizlik, bilinçaltına özgü belirsizlikle birlikte hareket etmektedir. Bu yüzden çoğu zaman tekinsiz tanımların doğmasına neden olmuştur. Bu bağlamda Mulvey'e göre;

Freud, entelektüel belirsizliği – özellikle ölümle ilişkisi itibarıyla, “bir etken” olarak kabul ettiği noktada, onun “eski” ile özdeşleştirdiği tekinsizlik Jentsch'in yeni, mekanik tekinsizliğiyle buluşabiliyor. Belirsizlik kavramı, ikisini birbirine bağlayan bir köprü. Tekinsizliğin popüler kültürleri, uzunca bir süre, optik aygıtlar ve illüzyonlarla ölü ruh ve

hayaletlerin görünümünü birleştirerek, insan zihnine özgü belirsizliklerden illüzyonlar yarattı (2012, s. 53).

Bu noktada belirsizlik, hareketli ve durağan görüntü arasındaki paradokstan kaynaklanır. Çünkü hareket yaşama gönderme yaparken durağanlık ölüme gönderme yapmakta ve Freud'un Ernst Jentsch'in teknolojik teknik tekinsizliğin yanına ilkel bir miras olan ölüm korkusunu yerleştirmektedir. Bu durumu Mulvey “canlı olan ve olmayan arasındaki bulanık sınırlar, bilinç dışı kaygılara değişiyor ve bu kaygılar tekinsizlik kültüründe, efsun olduğu kadar korku kılığında dolanıyor” şeklinde ifade etmektedir (2012, s. 44).

Bu bağlamda sanat eserinin bütünlüğünü bozmaya yönelik her girişimin, bir özgürlük ve yaratıcılık atmosferinden daha çok modern bir kaosa ve belirsizliğe yol açacağı söylenebilir. Örneğin her filmin kendine has bir ritmi, akışı ve kurgusu olmak durumundadır. Böylece yönetmen, kendi üretimi üzerindeki söz hakkını kullanır ve dramatik yapıyı eserine yansıtır. Fakat dijital kültürün yaratmış olduğu seyirci kitlesi, bir seyirci değil, postmodern bir sanatçı gibi hareket etmek istemektedir. Bu seyirci türü, bir bütünden öte onun rastgele bir araya gelmiş parçalarıyla ilgilenmektedir. Bu yüzden, aslında daha çok bütünsel bir yapı kurma ve sunma iddiasında olan sinema açısından dijital kültürün olumsuz yönleri ağır basmaktadır. Çünkü sanatın en başından beridir sahip olduğu belirsizliği ve belirlenemezliği üzerine, bir de teknolojik ve dijital gelişmelerin getirdiği belirsizliği eklemektedir.

Dijitalizm Karşısında Seyircinin Yeni Konumu

Belirsiz bir zaman diliminde, belirsiz bir yerde, belli belirsiz bir filmi – diziyi izleme özgürlüğü elbette tüketim kültürünün özgürlük yanılsamasına kapılmış olan seyirci açısından bulunmaz bir nimet gibi görünür. Dijital kültürle bütünleşmiş insan, bu belirsizlik ve kaos atmosferinden bir tür eğlence, ilgi, mutluluk ve özgürlük elde etmeye çalışır. Oysa gerçek bir özgürlük tanımı; daha çok neyi, ne zaman, nasıl bir mekânda yapıp – yapmayacağımıza karar verebilmekle ilgilidir. Söz konusu ve bu karar anı,

çoğu zaman trajedi ve komediyi birlikte içermekte ve bir tür yaşamsal ironiye yol açmaktadır. Oysa dijital kültürde artık her şeyi, her yerde, her zaman ve her şekilde yapabiliyor olmak, bizi oldukça soyut ve belirsiz bir özgürlük tanımına götürmektedir.

Bu noktada iletişim, sanat, kültür ve gösteri; dijital bir karaktere büründükçe gösterinin en önemli unsurlardan bir diğeri olan seyirci de mekâna ve zamana ihtiyaç duymayan sanal bir karaktere dönüşür. Böylece bir zamanlar seyirciye bir efsane, mit ve kahramanlık hikâyesi sunma iddiası taşıyan sanat, sinema ve televizyonun dijital kültürle buluşmasıyla; seyirciyi bir mite, efsaneye ve sanal bir kahramana dönüştürmüş gibidir. Öyle ki hep aynı şekilde, aynı şeylerden bahseden yapımların, sürekli olarak benzer bir heyecanı, dolayısıyla monotonluğu yaratıyor olması; sadece sanat eserinin değil, sanat eserini seyreden seyircinin de kopyalanmış ve birbirlerinin beğenilerini ve ilgilerini taklit eden öznelere dönüşmüş olduğunu göstermektedir.

Dijital kültür, böylece her şeyin bir benzerinden, sınırsız sayıda üretmeye mahkûm olan bir toplum yaratmıştır. Herkesin birbiriyle tam bir özdeşleme düşü içinde olduğu küresel sistem, dijital kültürle birlikte iddiasını farklılıkların tamamen silinmesine dek vardırıştır. Böylesi bir durum tıpkı modernizmde karşılaştığımız kesinlik ve benzerlik takıntısında olduğu gibi farklılıkların, rastlantıların, düşleme yöntemlerinin ve ötekinin yok olmasına neden olmuştur. Bu yüzden Girard'ın ifade ettiği gibi "Yunan tragedyasında ve ilkel dinlerde şiddete dayalı kargaşanın nedeni farklılık değil, farklılığın yitirilmesidir. Bu bunalım, insanları her tür ayırt edici nitelikten, her tür "kimlik"ten yoksun bırakan süregelen bir çatışmanın içine atar" (2003, s. 70).

Özdeşleşmeye dayalı evrensel bir kültür kendinden nefret etme olarak adlandırılabilir muazzam bir hiç duygusuna yol açmaktadır. Bu yüzeysel bir ırkçılık yorumunda karşılaşılan ve ötekine karşı hissedilen türden bir kin değil ötekini yitirme ve bu yitirmenin yol açtığı türden bir nefret duygusudur" (Baudrillard, 2022, s. 116).

Bu bağlamda öteki yitildiğinde, modern insanın kendini yansıtacak olan bir aynadan mahrum

kalacağı ve böylece yalnızlığın kesinliğinden doğan bir belirsizlik atmosferine dâhil olacağını söylemek mümkündür. Bu durum modernlerde, ilkel toplumlara ilişkin radikal belirsizlikten daha karmaşık ve anlaşılmaz olan bir belirsizlik durumu yaratır. Örneğin modern insanın aksine ilkel insan;

"Her nesnede ve simgesel eylemde kendine ait bir iz, bir parça görebilen ve bunlardan gerçek ve mistik düzeyde anlamlar çıkarabilen zihinsel bir yapıya sahiptir. Öyle ki "bir nesnenin tuhaflığı, nadir bulunan bir şey olması bile ona bir güç atfedilmesi için yeterli olmaktadır" (Bruhl, 2020, s. 78).

Oysa artık hiçbir şey karşısında şaşırmanın, daha doğrusu hayret etmesine imkan tanımayan bir enformasyon ve görüntü bolluğu içinde yaşayan biz modernler, nesne ve sembollerle derin bir ilişki kurmakta oldukça zorlanmaktayız. Çünkü onların nereden gelip nereye gittiğine ilişkin ilkel ve simgesel belirsizliği, modern ve maddi bir kesinliğe dönüştürmüş olduğumuz söylenebilir. Bu dönüşümün, düşünme, düşleme ve anlam üretme pratiklerimize giden yolları büyük oranda tıkadığı görülmektedir. Simmel'in ifade ettiği gibi "Artık sadece kendi nesnel mantığına itaat eden teknik incelik üzerine incelik geliştirir, ama bunlar sadece onun kendi kusursuzlaşmasının örnekleridir, sanatın kültürel anlamının kusursuzlaşmasının değil" (2009, s. 356).

Tüm bu gelişmelerin başlıca sebeplerinden biri, teknolojiyle eleveren kitle iletişim araçları ve sanat dünyasındaki gelişmeler olmuştur. Bu bağlamda kaybetmiş olduğu özdeşleme ve düşleyebilme yeteneğinin intikamını almak isteyen bir seyirci tipi doğmuştur. Bu yüzden gişe odaklı yapımların giderek artmasına aslında şaşırılmamalıdır. Çünkü dijital kültüre değin, öyle ya da böyle bir toplum olma özelliğini taşıyan seyirciden, modern bir kutsallık atfedilen sanat eseri karşısında, sahte bir tapınma hali beklenmiştir.

Bu bağlamda geniş halk kitlelerinden sanat eserini algılayıp - anlamasından öte, çoğu zaman ona yüce ve ulaşılmaz bir şeymiş gibi davranmaları, karşısında hayranlık duymaları beklenmiştir. Öyle ki halk kitleleri ve burjuva sanatı arasındaki ilişki sürekli sorgulanan ve tekrar gözden geçirilen

bir konu olmuştur. Yine de belirli bir sonuca varılamamış ve sanatın halk için mi yoksa sanat için mi olması gerektiği sorusuna henüz kesin bir cevap verilememiştir. Baudrillard'a göre, "Çağdaş sanat, bu belirsizliği, haklı bir estetik değer yargısının olanaksızlığını iyi kullanır ve olup bitenlerden hiçbir şey anlamayanların ya da bunda anlaşılması gereken hiçbir şeyin bulunmadığını anlamamış olanların masumluğunu sömürür" (2004, s. 137).

Bu bağlamda dijital kültürün sanal özgürlük atmosferinden faydalanan günümüz seyircisi, Rönesans'tan bu yana ona dayatılmış olan sahte kutsallık (ister ideolojik ister teolojik olsun) dayatmasına karşı cevabını; anlamsız, içi boş ve yalnızca eğlence endüstrisine hizmet edebilecek olan hedefi ve amacı belirsiz yapımlar talep ederek vermiştir. Çünkü, "İster politik ister eğitici, isterse kültürel içerikli olsun sonuçta niyet anlam ileterek kitleleri anlamın egemenlik alanında tutmaktadır. Fakat kitleler bu akılcı iletişim zorlamasına insanı aptallaştıracak bir biçimde karşı koymaktadırlar. Onlar anlam yerine gösteri istemektedirler" (Baudrillard, 2011a, s. 12). Bu yüzden kitlelerin ne akılla ne de anlamla, sanıldığı gibi bir ilişkisi aslında olmamıştır. Onları büyüleyen, neşelendiren ve bir tutkunun peşinden gitmelerini sağlayan şey en başından beri anlamın kendisi kadar önemli olan, anlamın dağılıp tekrar kurulma sürecidir. Akılcı - gerçek hedefler kadar etkili olan düşlerin varlığı, en az kesinlik kadar ihtiyaç duyduğumuz belirsizlik arzusuyla açıklanabilir. Bu yüzden dijital teknolojiler karşısında hala ilkeller gibi soyut tepkiler verdiğimizizi söylemek mümkündür.

Belirsizliğin Yeni Anlamı

Güney Afrika'da Bekuanalar'la karşılaşan ilk misyonerlerden biri şöyle bir tespit yapmıştır: "Cehalet düzeyleri göz önüne alındığında, bilmedikleri ve gizemli buldukları her şey batıl inanç türünden bir tapınma nesnesine dönüşmektedir. Bunları bir nedeni olup olmadığına bakmadan görünmez güçlere atfetmektedirler" (Philip'ten akt. Bruhl, 2020, s. 78). Elbette bu durumda yerlilerin cahil, biz modernlerin aptal olduğunu kabul etmek en kolayıdır. Zor olan ise insanın yaşamında en az maddi ihtiyaçlar kadar baskın olan, soyut taleplere

cevap verebilmektir. Zizek, tamamen maddi bir gelişmenin ürünü gibi duran dijital gelişmelerin, insanda yaratmış olduğu modern yanılısamaya ilişkin ilginç bir tespitte bulunur.

Elbette henüz çok ilkel bir aşamada bu teknik. Ama mesela sadece düşünce ile hareket ettirilebilen elektrikli sandalye icat edilmiş durumda. Stephen Hawking bu işi hala parmağı ile yapıyor. Yeni teknoloji de parmağa bile ihtiyacımız yok Komutları beyninizde oluşturuyorsunuz ve düşünceler harekete dönüşüyor. Bunun ilahi bir tarafı var. Bizlerin felsefede söylediğimiz gibi, düşüncenin eyleme eşit olduğu tek durum Tanrı'ya ait olandır. Tanrının tanımı budur. Alman idealizminde buna "intellectuelle Anschauen" (entelektüel sezgi) denir. Yani bir eylemi yansıtmak ve o eylemi yapmak arasında bir fark yoktur. Kısaca harika bir gelişme bu (Uyanık, BBC, 2010).

Aslında en başından beri, yani ilkellerden bu yana var olan belirsizlik durumuyla ilgili sürekli bir alıp veremediğimiz olduğunu söylemek mümkündür. Belirsizlik ve kaos, insanı hem korkutmuş hem de onun ilerlemesini sağlamıştır. Öyle ki Baudrillard'ın insanlığın *radikal illüzyon* aşamasında yaşadıklarını söylediği ilkel toplumlarda; kutsala, kültüre ve sanata ilişkin, önemli düşünce ve pratiklerinin tohumları atılmıştır. Oysa bir radikal illüzyondan öte daha çok bir radikal belirsizlik içinde olan modern toplumlar açısından ne kutsalın ne de ayinin eski anlamıyla artık var olmadığı açıktır. Bu yüzden sanatın eski simgesel anlamını ya da aurasını yitirdiğini artık tekrar etmemize dahi gerek yoktur.

Bu durum modern insanı, gerçekçi ve akılcı yapmaktan öte; dijital kültür ona ne verirse onunla oynayan çocuklara benzetmektedir. Bu yüzden James Frazer tarafından bir çocuk gibi tarif edilen vahşiye ve ilkele (2017, s. 52) her geçen gün daha çok yakınlaşıyor olabiliriz.

Fakat modern belirsizlik durumu, ilkellere ilişkin radikal belirsizliğin aksine hareket etmektedir. Öyle ki dijital kültürle buluşan modern belirsizlik, artık bir yanılısma ve gizem yaratmak için değil, daha çok görselliğe ve gösteriye hizmet için vardır. Bir yandan görsellik, bilim ve teknoloji tutkusunu takip eden belirsizlik üretimi; sinema ve kitle iletişim araçları üzerinden toplumsal yaşamın her alanına yayılırken, diğer yandan belirsizlik kavramının mistik ve simgesel anlamı geri plana itilmektedir.

Yani bilinebilir olan ile bilenemez olan arasındaki sınır; yani kutsal ve dünyevi arasındaki anlamlı ilişki ihmal edilmekte, her şey bilginin, kesinliğin ve dijital iletişimin kaderine terk edilmektedir.

Kültürü, iletişimi ve ekonomi politik ilişkilerimizi olumsuz yönde etkileyen bu gelişmeler; özellikle sinema ve televizyonun dijital kültürle buluşmasıyla daha görünür bir konuma taşınmıştır. Çünkü söz konusu bu modern belirsizlik üretimi hem maddi hem simgesel olanın tekrar yapay bir şekilde bulunduğu sanal ve dijital çıktılar da yaratmaktadır. Bu yeni belirsizlik şekli, ilkel belirsizliğin bir kopyasına dönüşebilme potansiyeli taşımakta ve bu yüzden insanlığın kültürel gelişimini olumlu yönde etkileyeceği gibi modern insanı ilkel ve vahşi duygulara tekrar geri döndürme tehlikesi de taşımaktadır.

Sonuç ve Değerlendirme

Dünyevi ve kutsal alanlara ilişkin bilme, anlama ve tanımlama arzusu ve bu arzuyu takip eden belirsizlik durumu; dijital kültürün etkisiyle yeni formlara bürünmüştür. Örneğin ilkel toplumlarda belirsizlik, daha çok mistik ve simgesel anlamlarla örülü bir kültürel yapılanmanın doğmasına neden olmuştur. Oysa modernler bilme, anlama ve tanımlama arzularını takip eden belirsizlik atmosferi karşısında daha çok maddi, bilimsel, teknolojik ve dijital çözümlere yönelmişlerdir. Bu yüzden belirsizliğin, eskinden mistik ve simgesel bir yönü olan dünyanın doğal bir unsuru olduğu gerçeğini göz ardı etmişlerdir.

Bu bağlamda belirsizliğin soyut içeriğine yapılan her teknik ve teknolojik müdahalenin, büyük ölçüde geri tepeceğini söylemek de mümkündür. Çünkü yaşam özü itibarıyla belirsizdir. Belirsizliğin anlamı, yaşam ile ölümün döngüsel ve simgesel birlikteliğinden kaynaklanmaktadır. Bu bağlamda belirsizliğin çekiciliği, onun bu türden soyut kavramlar arasında bir köprü görevi görmesinden, yani yaşamla ölümü birbirine gizemli bir şekilde bağlanmasından ileri gelir. Böylece belirsizlik mistik bir sır görevi görmektedir.

Baudrillard'ın *Simülakr* ve *Simülasyon* olarak kavramsallaştırdığı modern durum, belirsizliğin üretim ve tüketim aşamaları için de geçerli olabilir. Dijital kültür, sınırsız yeni gelişmeyi; bilme, anlama ve tanımlama ihtiyacını ve dolayısıyla bir belirsizlik üretimini gündeme getirir. Nesnelere, imgelerin, gerçeğin ve kurgunun sınırsız şekilde kopyalanmasına imkan veren teknolojiler; belirsizliğin de anlam sınırlarını değiştirmiştir. Dijital kültürle beraber belirsizlik durumu daha da derinleşmiş ve bir anlamda belirsizliğin de belirsizliğine benzemiştir. Çünkü bilme, anlama ve tanımlama arzumuzun yönü; giderek daha çok maddi, bilimsel ve teknolojik olana doğru kaymış ve algılarımız daha çok dünyevi olana (özellikle görselliğe) yoğunlaşmıştır. Bu yüzden belirsizlik karşısındaki eski ilkel ve yaratıcı tavrımızı kaybederek, onu yaratıcılığımızı kısıtlayan kesinlik, programlama, denetleme ve kontrol mekanizmalarının kaderine terk ettiğimiz söylenebilir.

Elbette yalnızca dijital kültürün tanımı, içeriği, geleceği ve potansiyeli söz konusu olduğunda değil onun iletişim, sanat, ekonomi ve politika sahnesiyle kuracağı ilişkinin boyutları düşünüldüğünde de gelişmelerin nereye varacağını tahmin etmek oldukça zorlaşmaktadır. Söz konusu imkânsızlığın nedeni sınırsız ve belirsiz bir yapıya sahip olmasından kaynaklanmaktadır. Öyle ki dijitalin sahip olduğu bu sınırsızlık düşü, modern bir belirsizlik yaratmakta, geleceğe ilişkin merak ve bilme arzumuzu tetiklemektedir. Bu bağlamda yapay zekânın geleceğine ilişkin öne sürülen iyimser ve kötümser senaryoların fazlalığı dikkat çekicidir. Fakat söz konusu bu senaryolardan hangisinin gerçek olacağı ise yine belirsizdir.

Fakat bu noktada seyirciye kesin ve net olarak sunulan bir şey varsa o da içeriğin kendisi ve görüntüsüdür. Dijital kültürde içerik görsel açıdan o denli kusursuz kurgulanmıştır ki söz konusu kusursuzluk seyircide bir şeylerin ters gittiği izlenimi dahi uyandırabilir. Çünkü gerçek, gerçeğin temsili ve kopyası arasındaki ilişki tekrar belirsiz bir konuma yükselir. Hangisinin model hangisinin taklit olduğuna karar vermek zorlaşır.

Bu bağlamda dijital teknolojiler, artık farklılıklardan ve ayrımlardan değil benzerlikler ve aynılıklar üzerinden hareket eden modern bir belirsizlik ve bilinmezlik atmosferi yaratır. Bu türden modern girişimler dijitalin işleyiş prensipleriyle uyumlu olan sanal ve yapay çözümlerdir. Bu yüzden belirsizliğin ilk ve ilkel anlamını dönüştürerek ona televizüel ve sinematografik bir içerik kazandırmışlardır.

Böylece ilkel düşünceye ve belirsizliğe imajlar üzerinden tekrar yaklaşan modern insan, aşırı yaklaşmanın, ilerlemenin ve sürekli gelişme ve kusursuzlaşma eğiliminin neden olduğu belirsizlik ve kaos çemberi içinde kendini bulmuştur. Söz konusu bu bunalım, güdümlenebildiği ölçüde kültürel üretime dönüşmüş ve tüm bu alanların içeriğini büyük ölçüde değiştirmiştir. Bu yüzden kültür, sanat ve iletişim dünyası bir gizemden, belirsizlikten dolayısıyla bilinmezlikten hareket eden alanlar değil, sürekli olarak bir başka yeni bilinmezlik ve belirsizlik üreten alanlara dönüşmüştür. Böylece modern dönem boyunca varlığını hissettiren bir anlam bunalımı; dijital teknolojiler, kitle iletişim araçları ve sanat aracılığıyla doruk noktasına ulaşmıştır.

Fakat söz konusu bu anlam bunalımı, eskiden olduğu gibi anlam kıtlığından değil aşırı boyutlara varan ve tekrarlanan anlam üretiminden kaynaklanmaktadır. Çünkü söz konusu bu anlamlı / anlamsız içeriklere bir cevap üretebilmek, onlarla gerçek veya simgesel bir ilişkiye girebilmek imkânsızdır. Bu durum dijital teknolojilerin hem tanrısal / ilahi bir figür gibi hareket etmesine neden olmuş hem de eski anlamıyla simgesel belirsizliği, bilimsel, görsel ve kurgusal bir karakterle buluşturmuştur. Çünkü artık haberler, reklamlar, kompto teorileri, film senaryoları, bilgisayar oyunları ve dijital para birimleri sayesinde belirsizliğin dahi önceden kodlanması, kurgulanması ve yeniden üretilmesi mümkündür. Söz konusu bu belirsizlik üretimi, ürünün / yapının kendisini de aşarak tüketiciye (seyirciye) dek etki etmiş ve yeni bir tüketici (seyirci) türlerinin doğmasına da etki etmiştir. Çünkü dijital kültür görsel hazzı

ve bilginin kesinliğini ön plana çıkarmakta, görsel haz ise iletişim fetişizmine ve enformasyon patlamasına yol açmaktadır. Bu yüzden çalışmada, daha çok görünürlük, bilinirlik ve kesinlik kavramları üzerinden hareket eden dijital kültürün, görünmezlik, bilin(e)mezlik ve belirsizlik gibi soyut kavramları da tartışmalı şekilde tekrar gündeme taşıdığı vurgulanmıştır.

Bu bağlamda eskiden sahip olduğumuz simgesel düşünbilme yeteneğimizi, modern çağ boyunca yaşanan teknik ve teknolojik gelişmelere paralel olarak, dramatik şekilde kaybettiğimizi ve bu kaybedişin rövanşını almak isterken, belirsizliğin de belirsizliğine benzeyen bir kültürel yapılanmanın içinde kendimizi bulduğumuzu söyleyebiliriz. Yaşadığımız sorun, belirsizliğe verdiğimiz tepkinin, yine belirsiz karaktere sahip olan ve belirsizlik üreten teknolojik ve dijital araçlar üzerinden gerçekleşmesinden kaynaklanmaktadır. Yani dijital kültürün olumsuz yönlerini hem görüntü ve denetleme teknolojilerinin varlığına bağlıyor, hem de tüm bu olumsuzluklara tepkimizi yine aynı araçlar üzerinden veriyoruz. Söz konusu durum modern insanın yaşamış olduğu maddi ve manevi çelişkilerden birini, belki de en belirsiz olanını; yani asla tam olarak bilinemez, görünemez ve belirlenemez olana özlemine ifade etmektedir. Oysa eskiden kültürün, iletişimin ve sanatın çıkış noktalarını oluşturan bu türden soyut kavramların, dijital kültürde yaşama ve gelişme imkânı oldukça sınırlıdır.

Kaynaklar

- Adorno, T. & Horkheimer, M. (2014). *Aydınlanmanın diyalektiği*. Kabalıcı Yayıncılık.
- And, M. (2012). *Oyun ve bugün* (3. Basım). Yapı Kredi Yayınları.
- Baudrillard J. (2022). *Her yer ekran*. Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2004). *Tam ekran* (3. Basım). Yapı Kredi Yayınları.

- Baudrillard, J. (2009). *Gösterge ekonomi politiği hakkında bir eleştiri* (2. Baskı). Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2011a). *Sessiz yığınların gölgesinde ve toplumsalın sonu*. Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2011b). *Simülakrlar ve simülasyon* (6. Basım). Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2013). *Tüketim toplumu* (6. Basım). Ayrıntı Yayınları
- Baudrillard, J. (2016). *Simgesel değiş tokuş ve ölüm* (4. Basım). Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi
- Bruhl, L. (2020). *İlkel toplumlarda mistik deneyim ve simgeler* (3. Basım). Doğu Batı Yayınları.
- Debord, G. (1996). *Gösteri toplumu*. Ayrıntı yayınları
- Eliade, M. (2016). *Okültizm, büyüçülük ve kültürel modalar*. Doğu Batı Yayınları.
- Frazer, G (2017). *İnsan, tanrı ve ölümsüzlük* (3. Basım). Altın Bilek Yayınları.
- Girard, R. (2003). *Şiddet ve kutsal*. Kanat Kitap.
- Heidegger, M. (2001). *Nietzsche'nin tanrı öldü sözü ve dünya resimleri çağı*. Asa Kitabevi.
- Marx, K. (2021). *Yabancılaşma* (8. Basım). Sol Yayınları.
- McLuhan (2014). *Gutenberg galaksisi* (3. Basım). Yapı Kredi Yayınları.
- Mulvey, L. (2012), *Saniyede 24 kare ölüm*. Doruk Yayınları.
- Nietzsche, F. (2011). *Ecce homo* (3. Basım). İş Bankası Kültür Yayınları.
- Sartre, P. (1981). *Bulantı*. Can Yayınları.

Sass, L. (2013). *Delilik ve modernizm*. Alfa Bilim.

Simmel, G. (2009). *Bireysellik ve kültür*. Metis Yayınları.

Smith, P. (2007). *Kültürel kuram - 21.yy. sosyolojisi* (2. Basım). Babil Yayınları.

Tarde, G. (2013). *Monadoloji ve sosyoloji*. Minör Yayınları.

Uyanık, F. (2010, 5 Mart). Slavoj Žižek ile internetteki kurgusallık üzerine. BBC. https://www.bbc.com/turkce/ozeldosyalar/2010/03/100305_superguc_zizek

Vattimo, G. (1999). *Modernliğin sonu*. İz Yayıncılık.

Extended Abstract

Digital culture seems to be a new and complex concept. Its appearance, reminiscent of a historical confusion, gives the impression of uncertainty. This can be explained by our modern attitude towards digitality. We treat digitality as a cumulative sum of things and values. In fact, modern thought, which cannot act separately from the systematic of progress and accumulation, is incapable of analyzing the structure of digital culture, which is characterized as post-modern. Even though this problem has been tried to be overcome by mystifying digital developments, this modern endeavor has resulted in an ambiguous society and mass that emulates the future and consumption in terms of form and the past and production in terms of content. Today, with the impact of digital developments, ubiquity has reached extreme dimensions, leading to confusion and a general atmosphere of uncertainty.

The ambiguity and artificial abundance of this age, in which we have difficulty not only in giving meaning and definition to things but also in contextualizing subjects, is on the one hand mind-boggling, and on the other, infinitely desirable. At this point, the ambiguity is not due to the scarcity

of giving meaning to things, but to the abundance of concepts caused by the fragmentation of meaning. For example, in the case of the digital, the abundance of signs we encounter can be described as a virtual abundance.

Of course, it is possible to say that uncertainty was a determining factor in culture and art even before digitalization. Thus, it is possible to say that the Enlightenment project of the modern, which claims certainty even in metaphysical inquiries about the past, actually meets with the atmosphere of uncertainty that it has always wanted to have and that it has always hidden from within. This creation extends to myths, art and philosophy. It is clear that we have an unchanging tendency towards secrets, delusions, dreams and magic since primitive times. Thus, the modern age has turned into an ambiguous structure called postmodern.

For Baudrillard, since concealment requires the prior objective existence of something to be concealed, the strategy employed by digital culture is more than an attempt to conceal the truth; it is an attempt at comprehensive simulation. In this context, digital culture pretends to have a culture and thus conceals the fact that we have neither a cultural organization nor a communication model. It thus suffers from the crisis of having no model to imitate and copy. When it comes to digital culture, the two most important elements we need to focus on are imitation and copying. The first of these has been pointed out as the determinant of classical art for Aristotle and the second as the determinant of modern art for Benjamin.

Many modern theories have pointed to a new historical process, modernism, to understand both digitality as a new cultural field and cinema as a new art. However, we need to give up this modern habit of trying to understand the new with another new thing. For example, while watching a movie, we can pause, rewind and speed up as we please. Contrary to popular belief, this state of freedom

does not liberate the reciprocal relationship between the subjects as a work of art and the audience, but rather pushes it into an even more ambiguous position.

One of the main reasons for all these developments has been the mass media and developments in the world of art, which have joined hands with technology. In this context, a type of audience has emerged that wants to take revenge for its lost ability to identify and imagine. So much so that the masses of the public were expected not only to perceive and understand the work of art, but also to treat it as something sublime and unattainable, to marvel at it or to admire it. Therefore, the relationship between the masses and bourgeois art has been constantly questioned.

However, today's audience, benefiting from the atmosphere of virtual freedom of digital culture, has responded to this false sanctity imposed on it since the Renaissance by demanding meaningless, hollow productions. In fact, it is possible to say that we have had a quarrel with the state of uncertainty that has existed since the very beginning, that is, since the primitives. This uncertainty has both frightened us and enabled us to progress on an intuitive level.

So there is no need to repeat that art has lost its former symbolic meaning or aura. We can say that we have dramatically lost the ability to think symbolically that we used to have, in parallel with the technical and technological developments throughout the modern era, and that we find ourselves in a culture that resembles the uncertainty of uncertainty while trying to take revenge for this loss. In other words, we both attribute the negative aspects of digital culture to the existence of imaging and surveillance technologies and at the same time we react to all these through the same tools. Because making a decision between uncertainty and certainty is as radical a mistake as making a distinction between life and death.

The claim of certainty of such technologies stems from their obsession with perfection. But this is a one-dimensional dream of certainty and perfection, more reminiscent of a dystopia than a utopia. The reason why digital culture seduces us is that it replaces the vital uncertainty that the modern has taken away from us with a deadly certainty.

Yazar Bilgileri

Author details

“(Sorumlu Yazar **Corresponding Author**) Arş. Gör., Bitlis Eren Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, huseyinkirmizi@stu.aydin.edu.tr, Orcid: 0000-0003-2151-6746

“Arş. Gör. Dr., Bitlis Eren Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, fferitcagil@gmail.com, Orcid: 0000-0002-3391-869X

Katkı Oranı

Author Contribution Percentage:

Birinci yazar % 50 First Author % 50

İkinci yazar % 50 Second Author % 50

Destekleyen Kurum/Kuruluşlar Supporting-Sponsor

Institutions or Organizations:

Herhangi bir kurum/kuruluştan destek alınmamıştır. None

Çıkar Çatışması

Conflict of Interest

Herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır. None

Kaynak Göstermek İçin

To Cite This Article

Kırmızı, H. & Çağıl, F. (2023). Dijital kültür, sinema, televizyon ve belirsizlik. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (65), 274-287.

<https://doi.org/10.47998/ikad.1325305>.