

İLLÜZYONUN ÖTESİ: ÖZNEL BAKIŞ AÇISI KULLANIMI EKSENİNDE SİNEMANIN YANSILSAMASINDAN DİJİTALİN SANAL GERÇEKLİĞİNE

Selin SÜAR
İstanbul Aydın Üniversitesi
selinsuar@aydin.edu.tr

ÖZ

Bireyin, kendi bakış açısı ve kendi gözünden dış dünya ile kendini anlamlandırıldığı gerçek ve gerçeklik olgusu, aynı zamanda çağlar boyunca felsefenin ve sanatın başlıca konularından biri olmuştur. İnsanın kendi bilincinin dışında da nesnel olarak var olabilen her şey olarak tanımlanabilen gerçeklik, beş duyu organıyla tecrübe edileben veya edilemeyen, soyut ya da somut tüm olguları ve nesnelere kapsamaktadır. Genç bir sanat olan sinemada gerçeklik, teknolojinin gelişimi ve sinema dilinin oturmasıyla beraber farklı şekillerde temsil edilmiş, film yapım sürecinde devreye giren içsel ve dışsal yapıyla birlikte biçimlenmiştir. Başlangıçta insanları eğlendirmek için kullanılan seyirlik görüntülerin yerini yıllar içerisinde konulu filmler almış, sinema ve seyirci ilişkisi farklı film içerikleri ve sinematografiyle beraber değişken bir yapıya sahip olmuştur. Sinema, seyircisi üzerinde gerçeklik hissini daha da artırmak amacıyla teknolojinin kendisine tanıdığı olanakları en iyi şekilde kullanmış, bu ise farklı bir gerçekliğin doğmasına neden olmuştur. Sayısal teknolojinin yükselişiyle birlikte dijital medya ürünleri, gerçek ve sanalın birbirine karıştığı bir ortam yaratmıştır. Yapay gerçeklikler gerçeklerden çok daha inandırıcı ve yönlendirici biçimde bireylere seslenmekte, karşımıza gerçeğin bambaşka bir boyutu çıkmaktadır.

Anahtar Kelimeler: VR teknolojisi, sinema, seyirci, gerçeklik, simülasyon

BEYOND THE ILLUSION: FROM THE ILLUSION OF THE CINEMA TO THE DIGITAL VIRTUAL REALITY RELATED WITH THE SUBJECTIVE POINT OF VIEW

ABSTRACT

The personal opinion of the individual and the reality allow a man to describe himself to interpret the outside world, have become one of the main topics of philosophy and art throughout the ages. The reality, which can be defined as anything that exists objectively beyond the consciousness, covers all the abstract and solid facts and objects which can or cannot be experienced with the five sensory organs. The reality case in the cinema, which can be considered as a young art, is shaped by the development of technology and cinema language, together with the internal and external structure that is represented in different forms and they are engaged in the film making process. In the beginning, the cinematic images used to entertain the people have been replaced by film titles over the years, and the cinema and audience relationship has a variable structure with different film content and cinematography. Cinema has used the opportunities which is provided by the technology, in order to further enhance the sense of reality on the audience. As the result this has led to a different reality. With the rise of digital technology, digital media products have created an environment where real and virtual are emerged. Artificial realities call out to individuals more convincingly and presents a guiding way than facts, and a totally different dimension of reality is emerging.

Keywords: VR technology, cinema, audience, reality, simulation.

GİRİŞ

Gerçek, bireylerin kendi yaşam deneyimlerinin etrafında şekillenen biçimlere göre değerlendirilmektedir. Dolayısıyla neden-sonuç ilişkisi içerisinde, kültürel olarak edinilen deneyimlerle birlikte kurulan bir alandır. Algıya sıkı sıkıya bağlı olan gerçeklik, sanatın da en büyük sorunsallarından birini oluşturmuştur. İletişim sürecinde büyük yeri olan algı, bireyin duyumlar aracılığıyla dış dünyadaki nesnelere ilişki kurması, duyumsadığı bu nesnelere/kavramlar hakkında yargılarda bulunması, bunlara ilişkin bir davranış ortaya koyması olarak tanımlanabilmektedir. Bilgi edinme süreci olarak da ele alınabilen algılama edimi, kişiden kişiye farklılık göstermektedir. Sonuç olarak bireyin tattığı herhangi bir nesnenin tadı aynıdır, ancak aynı nesneyi birkaç farklı kişi tattığında kimine daha şekerli, kimine tatsız veya acı gelebilmektedir. Dolayısıyla algı, bir yanıyla psikolojik, bir yanıyla sosyal bir olgudur. Bireyin dışında kalan müdahale ve etkileşimlerle yönlendirilebilir ve kontrol edilebilir niteliğe sahiptir. Gerçeklik algısı beynin çalışmasının bir parçasıdır. Kimi psikolojik hastalıklarda gerçek ile hayal arasındaki sınırları algılama bozulduğu için birey, gördüğü yanlısalmalara inanır ve farklı bir gerçeklik kurgular.

Diğer taraftan, günümüz yaşantısı içerisinde bireyler, toplumsal aşamaları insan yapımı mekanlar içerisinde tecrübe etmekte, çocukluğundan beri yapay ortamlar içerisine girmekte ve bunun sonucunda gerçeklik algısı da farklılaşmaktadır. Sistem eliyle oluşturulmuş yaşam alanlarında büyüyen, yine sistem tarafından kuşatılmış eğitimle donanan bireyin yaşama karşı bütün algısı da bu yönde değişmekte ve asıl gerçeklikten git gide uzaklaşmaktadır. Bireyin gerçek ortamı nasıl tanımladığı, ortamın bireye ne duyumsattığı söz konusu olduğunda, algı sorunsalı da önem kazanmaktadır.

SANAT VE GERÇEKLİK

Sanatın gerçeklikle olan ilişkisi, çağlar boyu var olmuş olsa da felsefi anlamda ortaya atılan en derin düşünceler Aydınlanma'nın ardından gelir. Ancak Platon ve Aristoteles'in sanat ve estetik kuramları, günümüze kadar olan tüm felsefi sorgulamaları etkilemiştir. Platon, akıl ve gerçekliği özdeş olarak kullanır ve 'idea'yı Tanrı düşüncesine yaslar. Buna göre Tanrı, elindeki hazır malzemeyi kullanarak düzensiz olan şeyleri nizam içinde yerleştiren bir mimar, uyumsuzları da uyumlu hale getiren bir iktidardır. İdealar ebedidir, yaratılmamıştır, yok edilemez, değişmez, parçalanamaz bütünlüktedir. İdealara akıl sayesinde ulaşılır. Bu doğrultuda Platon'un Mağara Benzetmesi algılayabildiğimiz dış dünya hakkındaki bilgimizle ideaları idrak etmemiz arasındaki bağın altını çizer. Mimesis kavramı üzerinden sanatı eleştiren Platon için idealar dünyasındaki gerçek formlar, dünya üzerindeki görüntülerinin yalnızca birer taklitleridir, dolayısıyla bunlar sanatçının kişisel bakış açısını ortaya çıkaran, gerçeklikten bütünüyle uzak ürünlerdir. Örneğin ressam, ideaların yansımasını, bütün yönleriyle resmedemez. Bu nedenle yaptığı resim gerçek değil, gerçeğin bozulmuş ve çarpıtılmış bir taklidir. Yine tiyatrodaki tragedyaya üzerinden yaptığı eleştiri, taklit ve seyircinin özdeşleşmesine yöneliktir. Tragedyada oyunculuk ve hikayenin aktarımı abartıya kaçtığından dolayı seyirci, izlediği kahramanlarla özdeşleşerek onların aşırı duygularını gerçek hayatlarında da uygulayabileceğinden mantıktan giderek uzaklaşmaktadır. Bu nedenle insanın duygularına dokunan sanatlar yasaklanmalıdır.

Sanatın ne olduğu, sanatın özü, bilim ve felsefeyle kesişim noktaları, gerçeği ne kadar ve ne biçimde yansıtır yansıtmadığı bugün bile ele alınan sorular arasındadır. Estetik, genel anlamda güzel ve ideal olana yönelik bir kavramdır ve köken olarak Yunanca, algı/duyum anlamlarına (esthisi/ αἴσθησις) gelmektedir. Dolayısıyla "sanat, imgeler aracılığıyla gerçekliğin yeniden üretilmesidir. Marksist estetiğin temel savlarından biri budur. Sanatın, imgelerle yürütülen bir düşünme yolu olarak tanımlanması, sanatsal yaratının tüm özgüllüğünü göstermez elbette; ama bir ana niteliğini de ortaya koyar ve özyapısının temellerine dek gelir, dayanır. İmgedeki özün gün yüzüne çıkarılması ve başlıca özelliklerinin çözümlenmesinin, çok önemli bir başka sorunun da çözümüne geniş ölçüde yardımcı dokunur. Bu sorun, sanatın toplumsal yaşamdaki yeri ve rolü sorundur." (Ziss, 2011, s.61) Bu doğrultuda sanat eseri bilimsel veriler ortaya koymak gibi hareket etmek yerine, gerçekliğin bireyin zihninde tasavvur edilmesine yol açar. "Sanata, insanı her zaman somut olgularla, olaylarla ve duygularla karşı karşıya getirir. Her imge ya

gerçek olayların somut tasarımı olarak, ya insanın manevi yaşamındaki olayların kesin anlatımı olarak ya da her ikisinin girişik biçimleri olarak kendini gösterir” (Ziss, 2011, s.66).

Sofist adlı eserinde simulakrum kavramıyla hakikatten bütünüyle ayrılan bir noktayı ele alan Platon, sofistleri de simulakral olarak nitelendirip onların gerçeği taklit eden şarlatanlar olduğunu belirtmiştir. Ancak Deleuze, simulakrumu başka bir şekilde düşünür. Platon’a göre simulakrum, kişinin mağara içinde kalmasına neden olur ve ideaya dair hiçbir şey içermez, taklidin taklididir. Deleuze simulakrumun ‘gerçek’ olduğunu söyler (Kılıç, 2013, s. 62). Simulakrum, farklı bir doğanın fenomeninden tamamen çıkarılan bir kopyadan daha düşük seviyede bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu ise kopyalama ve model arasındaki ayrımı işaret eder. Bütün bunlar bireyleri, temsillere ve yeniden) üretim dünyasına bağlar.

Jean Baudrillard, simülasyon kavramını ortaya atarak aşırı uçlar arasında gidip gelinen bir evrenin altını çizer. Buna göre simülasyon, gerçeğin kendisi olmamasına rağmen onun bütün göstergelerini içermektedir. Simülasyon bu anlamda gerçeğin bütün verilerine sahip olan, ancak gerçek olmayandır. Gerçeklik tümüyle yitirilmiş ve insanlar, gerçeğin yerine yeniden kurgulanmış olan yapay bir gerçeklik olan ‘simülakralların’ içinde yer almaktadırlar. Toplumsal, kültürel, teknolojik, politik ve hatta ekonomik alana sirayet eden bu evrende gerçeklik, hiper-gerçeğe evrilmiş, sanatsal alanda yaşanan devrimle, iyi, kötü, güzel, çirkin gibi estetik düzey kategoriler terk edilmiş ve sibernetik devrim makineyle insan arasındaki ayrımı makine lehine ortadan kaldırmıştır (Baudrillard, 1998, sf.9). “Michael Löwy *Dünyayı Değiştirmek Üzerine* kitabında sanatın sonunun aynı zamanda modern ütopyaların da sonu olduğunu açıklar. Ona göre sanata kast eden başta teknolojidir” (Artun, 2013) Sistem tarafından kurgulanan simülasyon evreninde içeriğe gerek duyulmamaktadır ve önemli olan biçimdir. Bu nedenle sanat da her şeyin estetik bayağılık düzeyine yükseltilmesi yararına yanılısama arzusunu yitirmiş ve trans-estetik bir hale dönüşmüştür (Baudrillard, 2001).

Sanatın gerçekliği ne kadar ve nasıl yansıttığı günümüze kadar ulaşan sanat eserlerinin içerikleri ve sanatçıların kullandıkları biçimler ile sanat estetiği ekseninde farklılıklar gösterir. Başta resim ve edebiyatta olmak üzere sanat tarihi içerisinde yer alan akımlar, dönemin toplumsal ve siyasal gelişimlerinden ayrı tutulamaz. Ortaçağ’ın karanlık atmosferinden çıkan sanatçılar yeni bir arayışın içine girmişler, Rönesans ile başlayan düşünce akımıyla insanları eşit gören, Antik Yunan yazınlarına dönen, hümanizmi işleyen eserler üretmişlerdir. Fikir olarak Aristo ve Descartes’a dayandırılan Klasizm akımına tepki olarak Avrupa’da 19. yüzyılın ilk yarısında, kişileri toplumsal çevreleriyle vermeyi amaçlayan, hayal dünyasını ve duygulanımları ön planda tutan Romantizm akımı doğmuştur. 19. Yüzyıla geldiğinde sanat hakkında ‘modernizm’ konuşulmaya başlanır. Buna göre karşıtlıkları temel alan (nesnel X öznel, eski X yeni, duygu X akıl vb.) ve sanatı bir çıkış noktası olarak gören sanatçılar gerçekçi çalışmalara yönelirler.

Ancak zaman içerisinde modernizmin yanına bir kavram daha eklenir; post-modern sanat. Danto, *Sanatın Sonundan Sonra* isimli eserinde “Ben neden bir sanat yapıtıyım sorusu? İşte bu soruyla modernizmin tarihi sona erdi.” der ve devam eder, “...tarihin külfetinden azat edilmiş sanatçılar istedikleri amaç uğruna ya da hiçbir amaçları olmadan istedikleri biçimde sanat yapmakta özgürdü. Çağdaş sanatın ayırt edici özelliği budur ve modernizmin aksine çağdaş diye bir tarz olmayışı kimseyi şaşırtmamalıdır.” (Danto, 2010, s.38). Danto, bugün çağdaş ve post-modern olarak nitelendirilen sanat eserleri için yapıtların nasıl görünmesi konusunda bir kıstas ve kısıtlama olmadığını, onların herhangi bir şey gibi görünebileceklerini belirtir. Bununla birlikte sanat yapıtını okuyan ve onu anlamlandıran bireyi merkezine alan yaklaşım olan Alımlama Estetiği, okuyucunun yapıt karşısındaki hislerini ve yaptığı çıkarımları önemser. Bu çerçevede örtük olarak verilen anlamların yanı sıra, alımlayanın yorumları da bir başka etki alanı oluşturur. Bu doğrultuda eser yalnızca bir kurgudan, stilden ve biçimden oluşmamaktadır, aynı zamanda onu okuyanın düşüncesinde ve hislerinde pek çok farklı anlam oluşturmaktadır.

SİNEMADA BAKIŞ AÇISI

19. Yüzyıldan itibaren gerçekliğin yeniden üretimi iki farklı sanatla tescillenmiştir; fotoğraf ve sinema. Zamanı durdurmak, hafızayı kaydetmek yüzyıllardan gelen resim sanatı mirasıyla insanlığın karşısında olsa da ressamın kişisel dokunuşları, konuya bakış açısı ve renk, çizgi ve lekelerden oluşmuş bir kompozisyonun varlığı ‘kişisel seçimler’i beraberinde getirmiş, gerçeklik algısı, fotoğrafta hiç olmadığı kadar hayranlık uyandırmıştır. Fotoğrafın zaman içerisinde yalnızca bir deklanşöre basma edimi olmadığı, söz konusu çerçevenin içine ışığın, tonların ve kompozisyon içindeki öğelerin en iyi şekilde yerleştirilmesi gerektiği gerçeği, fotoğraf sanatçısının kadraja kendi gördüğü gerçeği aktarması; kısacası fotoğrafın bir dil olduğu asıl gerçekliğin ne olması ve nasıl aktarılması gerektiği konusunda yeniden tartışılmaya başlanmıştır. “Bir zamanlar ‘resim gibi fotoğraflar’ vardı. Şimdiyse ‘fotoğraf gibi resimler’ ortaya çıkmış, çember tamamlanmıştır. Kısaca, fotoğraf resim dilinin içine apansız doğmuş (bu yüzden üvey evlat muamelesi görmüş), o dile teslim olmuş, ardından diğer aile üyeleriyle birlikte büyümüş ve doğuştan getirdiği benzersiz özellikler sayesinde nihayet tüm büyüklerini hatırı sayılır derecede etkilemiştir – tıpkı diğerlerinin de kendisini az ya da çok etkilediği gibi-.” (Yılmaz, 2006, s.314). Yapılan buluşlar fotoğraf sanatını ileriye taşımakla beraber yepyeni bir icadın da haberini verir: Kinematograf.

Gözdeki retina tabakasının, saniyede ondan fazla resmin art arda gösterildiğinde hareket ediyor izlenimini yaratmasına, yani ‘algı yanılsaması’ temeline dayanan bu yeni icatla insan gözü, bir perde üzerinde belirli bir hızla (saniyede 24 kare) peş peşe yansıtılan film karelerindeki görüntüleri kesintisiz bir hareket içinde görmeye başlar. Her ne kadar Amerika ve İngiltere’de sinematograf için çalışmalar devam etse de Fransa, bu konuda öncülüğü üstlenir ve Lumiere Kardeşlerin gösterimleriyle sinemanın ticari yönü keşfedilir. “Teknolojik, toplumsal ve ekonomik koşullardan yapımcı ve yönetmene, senaryo yazarından oyuncu ve teknik elemanlara, dağıtıcıdan reklamcı ve izleyiciye, bir filmin ortaya çıkmasında o kadar çok etken devreye girer ki, Monaco’nun dediği gibi, ‘geriye sanatın kalması mucizedir’” (Yılmaz, 2006, s.323). Sinema, ilk yıllarında insanları eğlendirmek için çıkan yeni bir buluşken, zaman içerisinde türlerini oluşturarak, film dilini yaratarak ve farklı üsluplar geliştirerek yalnızca gülme edimi için değil, eğitim ve propaganda amaçlı işlevlerini de yerine getirmiştir. “Sinema, insanın kendisinden ayrılıp bir başkası olmasını mümkün kılar. Olduğu yerde göçebeye dönüşmesine olanak sağlar. Toplumsal tahayyülü derinleştirir, hatta kimi durumlarda toplumsal gerçekliğin bir adım ilerisinde olmayı, henüz atılmamış adımların sonuçlarını tasavvur etmeyi mümkün kılar” (Diken ve Laustsen, 2010, s. 20-21). Sinema, bir ayağıyla yazılı bir metin olan senaryoya, diğer ayağıyla çerçeveleme tekniklerine, ışığa, sese, renge, atmosfer kurmaya, mizansene ve kurguya dek uzanan çok yönlü bir çalışmaya dayanmaktadır. Dolayısıyla yönetmen, yazılı olan bu metni somut görüntülere ve algılanabilen bir gerçekliğe dekor, efektler, sahne tasarımı, oyuncu yönetimi ve makyaj gibi bileşeler yardımıyla çevirmektedir. “Sinema yalnızca duyguların yönlendirildiği bir ortam değil, aynı zamanda bilişsel bir süreç, yönetmenin yanı sıra ürün ve izleyicinin de dahil olduğu bir anlamlandırma sürecidir de.” (MacBean, 2006, s.8).

Yönetmen, izleyicinin algısını güdülemek, dramatisasyonu artırmak için sinemada belli teknikler kullanmaktadır. Her şeyden önce izleyicinin baktığı çerçevede düzenlenen kompozisyon öğeleri, sinemada en ufak bir rastlantıya yer bırakmayacak şekilde düzenlenmektedir. Bir kompozisyon ana konunun çerçeve içindeki yeri ve büyüklüğü ile ikinci derecedeki öğelerin yerleri ve büyüklükleri esasına dayanmaktadır (Kalfagil, 2011). Bununla beraber yönetmenin bu çerçeve içinde kullandığı ‘bakış açısı’ anlatının dramatik çerçevesini ve seyircinin konuya olan mesafesini de belirler. “Çerçeveleme (1) çerçevenin oranı ve biçimi; (2) çerçevenin ekran içi ve ekran dışı mekanı tanımlama tarzı; (3) çerçevenin mesafeyi, açıyı ve görüntüye bakış noktası yüksekliğini dayatma tarzı; ve (4) çerçevenin mizansenle ilişki içinde hareket etme tarzı aracılığıyla güçlü bir şekilde görüntüyü etkiler.” (Bordwell ve Thompson, 2009, s.186). Çerçeve içinde kullanılan her türlü öğe, izleyicinin algısını güdülemektedir. “Film yönetmeninin görevi, öyküyü, müdahale edilmemiş imgeleri bir araya getirerek oluşturmaktır. Çünkü bu, iletişimin asıl mayasıdır. Her şey bir araya getirme ile çalışır; çünkü insanın algılaması iki olayı ayırt edip anlama, gelişmeler üzerinde karar verme ve daha sonra ne olacağını öğrenme isteğini kapsar.” (Mamet, 1997, s.74).

Yönetmenin çerçeve içinde izleyiciye göstereceği her türden malzeme, seyirciyle gösterilen konunun belli bir mesafesini tanımlayacağı gibi yönetmen tarafından belirlenmiş bir bakış açısını da dayatmaktadır. Sinemada Bakış Açısı kullanımı, seyirciye karakterin gözünden konuya/olaya bakma imkanı sağlamaktadır. Bunun için doğrudan karakterin bakışından bir çekim verilebileceği gibi, birinci çekimde filmdeki karakterin yüzü gösterilerek baktığı nokta vurgulanır ve ardından karakterin baktığı nesne/olay gösterilebilir. Mario Pezzela, *Sinemada Estetik* adlı eserinde gerçekliği şu şekilde ifade eder: “Gerçeklik etkisi yaratmak istiyorsam, rastgele seçilmiş bir çerçeve beni memnun etmeyecektir. Baskın algının kipine, ideolojik motivasyonlarına, hayali ve mitik arketiplerine karşılık gelen bakış biçimlerinin ve unsurlarınınkini seçmem gerekir. Başka deyişle, ne kadar temel ve minimal olursa olsun, görüntüyü gerçeğin sonsuz belirsizliğinden çekip alarak bir montaj yapmam gerekir; yine de, size görüntü ile gerçek arasında dikkate değer bir fark yokmuş gibi gelir ve bu seçme edimi gözden kaçar. Gerçeklik etkisi, dış dünyanın basit ve saf bir yeniden üretiminden değil, kendimi içinde yaşar bulduğum tarihsel çağda, bakışın baskın ve alışıldık formlarıyla en iyi örtüşen bir temsil biçiminden elde edilir” (Pezella, 2006, s.52). Deleuze'e göre “sinema, hareketi herhangi anın, yani bir süreklilik izlenimi oluşturacak şekilde seçilmiş eşit aralıklı anların işlevi olarak yeniden oluşturan bir sistemdir.” (Deleuze, 2014, s.16). Sinema bir hareketli kesitler dizisidir ve hareket niteliklidir. Dolayısıyla geçip giden gerçeklikten, o gerçekliğin bir karakteristiği olan anlık imgeler alınmakta ve sinematografi aracılığıyla zaman ve hareket oluşturulmaktadır.

“Sinematografik çerçeve her şeyden önce görüntünün sınırları tarafından belirlenirken, bizim bakışımız doğal bir sınırsızlık duygusu yaratır. ‘İnsanın görüşünün gerçek alanında sınır yoktur. Görüş alanımız uygulamada sınırsız ve sonsuzdur’. Oysa sinemada ‘görüntünün sınırları’ doğrudan hissedilir. Görüntülenen alan bir yere kadar görünürdür; ama sonra onun ötesinde, onun ötesinde onları kesen sınır vardır.” (Pezella, 2006, s.50). Jean Baudrillard; kendi başına imgenin hakikat ya da gerçeklikle ilgisi olmadığını, imgenin daha çok görünümle ilişkili olduğunu belirtir. “Yeniden canlandırmanın karşıtı olan simülasyon işte budur. Yeniden canlandırma: Gösterge ve gerçeklik arasında bir eşdeğerlik ilkesi (bu eşdeğerlik ütöpik bir şey bile olsa temel bir aksiyomdur) bulunduğunu kabul etmektedir. Oysa simülasyon, eşitlik ilkesi ütopyasına tamamen ters bir şey olup, göstergeyi kesinlikle bir değer olarak yadsımakta ve her türlü gönderenin ters yüz edilmesi ve öldürülmesi olarak görmektedir. Simülasyonu sahte bir yeniden canlandırma biçimi olarak yorumlayarak onu emmeye çalışan yeniden canlandırmaya karşılık; simülasyon bir simülakra dönüştürdüğü yeniden canlandırma düzeninin tamamını sarıp sarmalamaktadır.” (Baudrillard, 2011, s.19). İmge, gerçekliğin zihinsel olarak yeniden kurulmuş biçimidir ve yeni bir şeyi temsil eder (Keser, 2005). Bu doğrultuda Baudrillard, imgeye özgü basamakları şu şekilde sıralar: “Derin bir gerçekliğin yansıması olarak imge; derin bir gerçekliği değiştiren ve gizleyen imge; derin bir gerçekliğin yokluğunu gizleyen imge; gerçekliğin hiçbir çeşidiyle ilişkisi olmayan, kendi kendinin saf simülakrı olan imge” (Baudrillard, 2011, s.19). Bu tanımlamalar ışığında imgenin duyumdan kaynaklandığı, ancak görüntüyle de ayrılmaz bir bütün olduğu görülmektedir.

“Bakış açısı görsel anlatımın kilit aracıdır. Bu terimi bir film setinde birçok değişik anlamda kullanırsınız ama çoğu zaman en çok kullanılanı, kameranın bir şeyi bir karakterin gördüğüne benzer şekilde görmesidir. Sahneyi filanca karakterin bakış açısından görmek. (...) Sinemanın temeli şudur: kamera, izleyicinin gözüdür. Kamera sahneyi nasıl çekerse, izleyici öyle algılar. Sinema, *öykü hakkında biz neleri bilmelerini istiyorsak izleyiciye onları göstermekten ibarettir*. Bakış açısı planları izleyiciyi öykünün içine çekmeye yöneliktir, çünkü bir süreliğine o da karakterle aynı şeyi görür. Bir anlamda izleyici, karakterin beynine girer ve dünyayı o karakterin algıladığı gibi algılar.” (Brown, 2014, s.10).

Sinemada öznel bakış açısı kullanımı, seyirci ve kahramanın bakışının bire bir bütünleşmesi üzerine kurgulanır. Genel kaniya göre öznel bakış açısı, kişiyi veya nesneyi kahramanın gözünden seyirciye algılatarak, seyircinin kahramanla özdeşleşmesine ve seyirci üzerindeki duygu yoğunluğunu artırmaya yönelik tasarlanan bilinçli bir tercih olarak kullanılır. Prof. Dr. Serpil Kirel, *Kültürel Çalışmalar ve Sinema* isimli kapsamlı eserinde seyirci üzerine odaklanarak, öznel kamera kullanımından da söz

etmektedir: “ Sinema diline ait bir başka kavram olan ‘Öznel Kamera (Subjective Camera)’ üzerinde çeşitli tanımlamalardan yardım alınarak durulmasında yarar vardır. Nijat Özön bu kavramı: ‘Alıcının, konuyu kişilerden birinin görüş noktasından, onun ağzından anlatmasıyla ortaya çıkan durum. Nesnel anlatının tersi’ olarak tanımlar ve ‘Öznel anlatıda alıcının merceği bu kişinin yerini alır; dolayısıyla izleyici de olayları, olguları, durumları, varlıkları bu kişinin görüş noktasından izler; izleyen görüşü, bu kişinin görüşüyle birleşir. Bundan dolayı öznel anlatı, tekil birinci kişinin anlatı özelliğini taşır’ (Özön, 2000, s.537-538) biçiminde açıklar. David Bordwell ise ‘Öznel Kamera’ kullanımını zaman zaman kameranın pozisyonlandırılması ve hareketlerinin bizi olayları karakterin ‘gözüyle görmeye’ davet etmesi olarak tarif eder.” (Kırel, 2012, s.179-180). Ancak öznel kamera kullanımı, her zaman karakterle izleyicinin özdeşleşmesi olmadığı, dolayısıyla karakterin yaşanılanları kendisi yaşıyormuşçasına bir gerçekmiş olarak adlandırmadığı zamanlar da vardır. Buna örnek olarak Kırel, tüm film boyunca öznel kamera kullanılan 1974 yapımı *Göldeki Kadın* filmi örnek olarak göstermiş ve film için yapılan ‘karakterle seyircinin bir an olsun özdeşleşmediği’ eleştirilerini şu şekilde aktarmıştır: “ Yazar, filmin başarısızlığının nedenini yorumlarken Montgomery ve diğer öznel kamerayı kullanan kişinin farkında olması gereken noktanın göz ve kamera arasındaki ilişki olduğunu hatırlatır. Gözün hareket kabiliyeti, kamerayı yapabileceği hareketten daha fazlasını sunar. Kameranın bakış açısı gerçeğin ancak bir kısmını yakalayabilir. İnsanın iki gözünün 180 dereceden daha büyük bir açıdaki bir alanı görebilmesi söz konusuysa, normalde filmlerde bu alan 60 dereceden daha azını içerir. Bu ‘öznel’ ve ‘nesnel’ kamera kullanımı için bir handicap olarak alınmamalıdır. Ayrıca, filmde olduğu gibi sadece kimi zaman bazı uzuvların görünmesiyle bu etki sağlanamaz. Yanı sıra Brington’un vurguladığı gibi sinemasal gerçeklik özü itibarıyla doğallığa değil, seyirciyi ikna etme kapasitesine dayanır.” (Kırel, 2012, s.181-182). “Duchamp’a göre estetik edim, her zaman toplumsal edimdir (Kuspit, 2006, s.40).”, bu açıdan sanatçı sanatını icra ederken kendi eserini toplumsallaştırır ve “sanatçı gibi, izleyici de bir tür ‘aracı rolü’ oynar; yani izleyici estetik yargılarda bulunurken öznel duygularını mantığa büründürme eğilimindedir” (Kuspit, 2006, s.35) Sonuç olarak sinemadaki görüntü gerçek görüntüye sadık kalarak farklı bir algıyı devreye sokar. “Dolayısıyla gerçeklik etkisi, örneğin olduğu gibiliğinden az ya da çok farklı bir görünüş, bir simülasyondur. Bu nedenle sanatçının yarattığı görüntü, gerçekliğin bir illüzyonunu yaratır, tasvirini değil” (Pezella, 2006, s.51).

DİJİTAL GERÇEKLIK

Bilgisayar ve bilgisayar teknolojileri, 20. yüzyılda sayısal bir yapılandırma olarak en önemli icat durumuna gelmiştir. Bilgisayarlar aracılığıyla gelişen sanal teknoloji sayesinde yalnızca bilgiye erişim olarak değil, yardımcı sistem yazılımlarıyla bugün hemen her alana sirayet etmiş olan gelişmeler bulunmaktadır. İnternet kullanımıyla birlikte yalnızca iletişim alanında çığır açılmamış, aynı zamanda bilimden teknolojiye, tıptan ekonomiye, tarımdan sanayiye kadar sayısız alan yeni teknolojik altyapıyla donatılmaya başlanmıştır. Böylelikle simülasyon, sanal çevre, Üç Boyut (3D) teknolojisi, en, uzunluk ve derinlik boyutlarını içeren uzaysal görünümün eş zamanlı olarak görülmesini sağlayan Dört Boyut (4D) gibi kavramlar da hayatımıza girmiştir. Bilgisayar teknolojisinin varlığıyla ortaya çıkan sanal gerçeklik kavramı, gerçeğin yeniden inşası olarak karşımıza çıkmaktadır. Bununla birlikte sanat alanında performans sanatı, animasyon, bilgisayar oyunları, video imajları, enstelasyon gibi üretimler ‘güncel’ olan sanatın birer ürünü olarak boy göstermektedirler. Sanal gerçeklik, gerçek dünyaya, gerçeğe ilişkin bir durumun, bilgisayar tarafından oluşturulan üç boyutlu simülasyon içinde tasarlanmasıdır. Kullanıcı, özel aparatlar yardımıyla bu simülasyon ortamını duyuşsal olarak algılayabilir ve onu kontrol edebilir. Böylelikle sanal gerçeklikte oluşturulan yeni mekanlar aracılığıyla, yeni yaklaşımlar ortaya çıkar. Baudrillard, hiper-gerçek evrenin simulakrumlar ile simüle edildiğini belirtir. Simulakrumlar ile yok olan gerçeklik; sistemin dayattığı paket programlar ile yeniden üretilmektedirler. Sistem, kitleleri bu hiper-gerçekliğe ışıltılı, parıltılı ve içi doldurulmuş illüzyonlar aracılığıyla eklemlenmektedir. Devamlı olarak satın almaya, aldırma yönelik bu dayatımlar içerisinde diğer alanlar olduğu kadar sanat da başarılı bir biçimde kullanılmaktadır.

Eğlence dünyasında henüz yayılmaya başlayan VR Sanal Gerçeklik Gözlükleri, günümüzde yaygın olan LED, LCD, plazma gibi teknolojilerle üretilmiş aygıtların ekran görüntüsünü daha gerçekçi göstermek, görüntüyü daha gerçekçi olarak algılatmak için tasarlanmış yeni bir teknolojidir. VR Sanal Gerçeklik Gözlüklerini kullananlar kasklı ekran gibi çeşitli ek birimler aracılığıyla sanal olarak oluşturulan ortamlara dahil olmaktadır. Kullanıcının o andan itibaren gerçekle olan bağının kopmasına ve bambaşka bir ortam içerisinde olma hissini yaşamasına neden olan teknolojiye gerçeklik tasarımlarının kusursuz olması gerekmektedir. Algı yanılmasıyla oluşturulması ve bu doğrultuda yeni bir gerçeklik ortamı yaratılması deneyimi aksi takdirde kullanıcıyı tam olarak içine alamamaktadır. Deleuze, ‘sınırların çizilmesi’ durumu olarak aktardığı çerçevenin, yalnızca imgenin görülmek için verilmediğini belirtir. “İmge, görülebilir olduğu kadar okunabilir de. Çerçevenin sadece işitsel değil, görsel bilgileri de kaydetmek gibi gizli bir işlevi vardır. Bir imgede çok az şey görüyor olmamızın nedeni onu nasıl okuyacağımızı bilmememiz, seyrelmelerini de doygunluklarını değerlendirdiğimiz kadar kötü bir şekilde değerlendirmemizdir (...) Ama kavramın kendisine bağlı olarak, sınırlar matematiksel veya dinamik olmak üzere iki farklı biçimde anlaşılabilir: bazen özünü belirledikleri cisimlerin varoluşu için ön hazırlık olarak, bazen de tam olarak, varolan cisimlerin gücünün gittiği yere kadar giderek.” (Deleuze, 2014, s.26-27). Bu noktadan bakılacak olduğunda simülakrum, yalnızca varsayımsal bir modelle dışsal ve aldatıcı benzerlik taşır; aslında bir yanılmasından ibarettir.

Gerçek uzam ve mekanla çevrilmişlik hissini yaratan sanal gerçeklik ortamları, verdiği gerçeklik duygusu yoğunluğuna göre farklılıklar göstermektedir. Kısmi, Tam ve Ortak Katılımlı olarak adlandırılacak modellerden kısmi katılımlı olanları, bazı sanal imgelerin kullanılmasını gerektirir. Böylelikle birey, içinde bulunduğu gerçek dünyayla olan ilişkisini bütünüyle koparmaz. Bu ortamlar bir gerçeklik hissiyatı yaşatır, ancak içinde bulunduğu gerçek mekandan bağımsız olmaz. Başta tıp, mimari ve havacılık alanındaki eğitimler için kullanılan simülatorler buna örnek gösterilebilir. Tam katılımlılar ise bilgisayar destekli sanal ortamlardır. Ek aparatlarla bireyin bütün algılarına hitap edilir. Bir Cave sistemi; farklı açılarda kurgulanmış ve yerleştirilmiş olan ses sistemi, duvar ve zemin projeksiyonu ile algılayıcılardan oluşur. Eldiven, joystick, kasklı ekran gibi birimler, bireyin bu sanal ortam ile bütünüyle etkileşime girmesine ve gerçekliği had safhada hissetmesine destek olur. Son olarak birden fazla katılımcının birbirleriyle etkileşime girmesine olanak sağlayan geniş sanal evrenler olarak tanımlanabilen çoklu katılımlı ortamlar mimari, tıp, sanat, eğitim, mühendislik gibi farklı disiplinlere ait bireylerin bilgisayar üzerinden fikir alışverişinde bulunmalarına olanak sağlamaktadır.

SONUÇ

“Simülakr üç boyutlu olup, gerçeğe iki boyutlu simülakrdan daha çok benzer. Üç boyutlu simülakr gerçeğe daha yakın olduğunu iddia etmektedir. Oysa gizli hakikat yani her şeyin sırrını gizleyen boyut olarak sunduğu dördüncü boyut bir anda somutlaşarak üzerimizde tuhaf bir izlenim bırakmaktadır. Simülakr giderek kusursuz bir görünüm kazandıkça (bu nesnelere kadar sanat yapıtları ya da toplumsal ve psikolojik ilişki modelleri için de geçerlidir) karşımıza (simülasyonun kötülük meleşinden daha da kötü olan ve içimize yerleşen inançsızlığın kötülük meleşisi olarak nitelendirilebilecek) her şeyin yeniden canlandırma, ikiz ve benzerliğin elinden kaçabildiği bir durum çıkmaktadır. Kısaca gerçek diye bir şey yoktur ve üçüncü boyut denilen şey iki boyutlu dünyanın; dördüncü boyut ise üç boyutlu bir evrenin yarattığı düşsel bir şeydir... Art arda eklenen bu boyutlar sayesinde gerçek üretiminde de bir artış görülmektedir” (Baudrillard, 2011, s.153).

Yakın gelecekte VR Sanal Gerçeklik Gözlükleri, yalnızca eğlence değil, sektörlerin tümüne yayılacağına haberini vermektedir. Bireyin bakış açısı üzerinden ayarlanabilen perspektif, uzam ve mekan algısıyla NASA’daki bilimsel toplantıya katılım sağlanabileceği gibi turizmde de büyük gelişmelerin yaşanacak olması olası. Gözlüklerimizi takınca tarih sayfalarında geçmişe gidip antik kentlerde gezebilecek, savaşları simüle ortamda izleyebilecek (ve hatta savaşanlardan biri olabilecek), milattan öncenin ortamını gözlerimizle görebileceğiz. Yine bu teknoloji sayesinde bütün olasılıklar üzerinde

formülasyonları kurgulayıp sanal olarak tarihi değiştirenlerden biri bile olmamız olası. Bugün bu teknolojik altyapıyı kullanarak YouTube, 360 derece video yayını özelliği üzerinde çalışmaktadır. Bununla beraber NBA maçlarının da yine aynı şekilde canlı yayınlanması için teknolojik altyapılar bitirilmek üzeredir.

Bütün bunlar düşünüldüğünde gerçeklik algısını gözle bağlantılandıran insanlar için, - "gözümle görmeden inanmam" sözünden de hareketle- sanal teknolojinin sunduğu ucu bucağı olmayan gelişmeler sayesinde hakikat, inanç, gerçek, doğru, hayal gibi kavramların yanında sanatın da yeniden tanımlanması an meselesidir "...

çünkü postmodernitede sanat, Lowry'nin belirttiği gibi, bir eğlencedir, böylece sanat, sanatı sanat kisvesi altında toplumsal hizmet veren bir nesne değil, sahiden sanat yapan estetik önemini yitirir." (Kuspit, 2004, s.31).

KAYNAKÇA

- Artun, A. (2013). "Arthur Danto'nun Ölümü, Andy Warhol ve Sanatın Sonu", e-Skop. Skop Bülten. <http://www.e-skop.com/skopbulten/arthur-dantonun-olumu-andy-warhol-ve-sanatin-sonu/1621> [17/12/2016]
- Baudrillard, J. (1998). *Kötülüğün Şeffaflığı*. Çev. Işık Ergüden. Ayrıntı, İstanbul.
- Baudrillard, J. (2011). *Tam Ekran*. Çev. Bahadır Gülmez, Y.K.Y., İstanbul.
- Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve Simülasyon*. Çev. Oğuz Adanır. 6.Baskı, Doğu Batı, Ankara.
- Bordwell, D., Thompson, K. (2009). *Film Sanatı*. Çev. Ertan Yılmaz, Emrah Suat Onat. De Ki, Ankara.
- Brown, B. (2014). *Sinematografi*. Çev. Selçuk Taylaner, Genişletilmiş 4. Baskı. Hil, İstanbul.
- Danto, A.C. (2010). *Sanatın Sonundan Sonra*. Çev. Zeynep Demirsü. Ayrıntı, İstanbul.
- Deleuze, G. (2014). *Hareket-İmge*. Çev. Soner Özdemir. Norgunk, İstanbul.
- Diken, B, Laustsen C. B. (2010). *Filmlerle Sosyoloji*. Çev. Seona Ertekin, Metis, İstanbul.
- Kalfagil, S. (2011). *Fotoğrafın Yapısal Öğeleri ve Fotoğraf Sanatında Kompozisyon*. Fotoğrafevi, İstanbul.
- Keser, N. (2009). *Sanat Sözlüğü. Ütopya*, Ankara.
- Kılıç, S. (2013). *Deleuze-Guattari Şizoanaliz Yaratıcı Bir Fark ve Arzu Ontolojisi*. Sentez, Bursa.
- Kırel, S. (2012). *Kültürel Çalışmalar ve Sinema*, 2.Basım. Kırmızı Kedi, İstanbul.
- Kuspit, D. (2006). *Sanatın Sonu*. Çev. Yasemin Tezgiden. Metis, İstanbul.
- MacBean, J. R. (2006). *Sinema ve Devrim*. Çev. Ertan Yılmaz. Kabalcı, İstanbul.
- Mamet, D. (1997). *Film Yönetmek Üzerine*. Çev. Gülnur Güven. Doruk, Ankara.
- Pezella, M. (2006). *Sinemada Estetik*. Çev. Füsün Demir. Dost, Ankara.
- Yılmaz, M. (2006). *Modernizmden Postmodernizme Sanat*. Ütopya, Ankara.
- Ziss, A. (2011). *Gerçekliği Sanatsal Özümlemenin Bilimi ESTETİK*. Çev. Yakup Şahan. 2.Baskı. Hayalbaz, İstanbul.