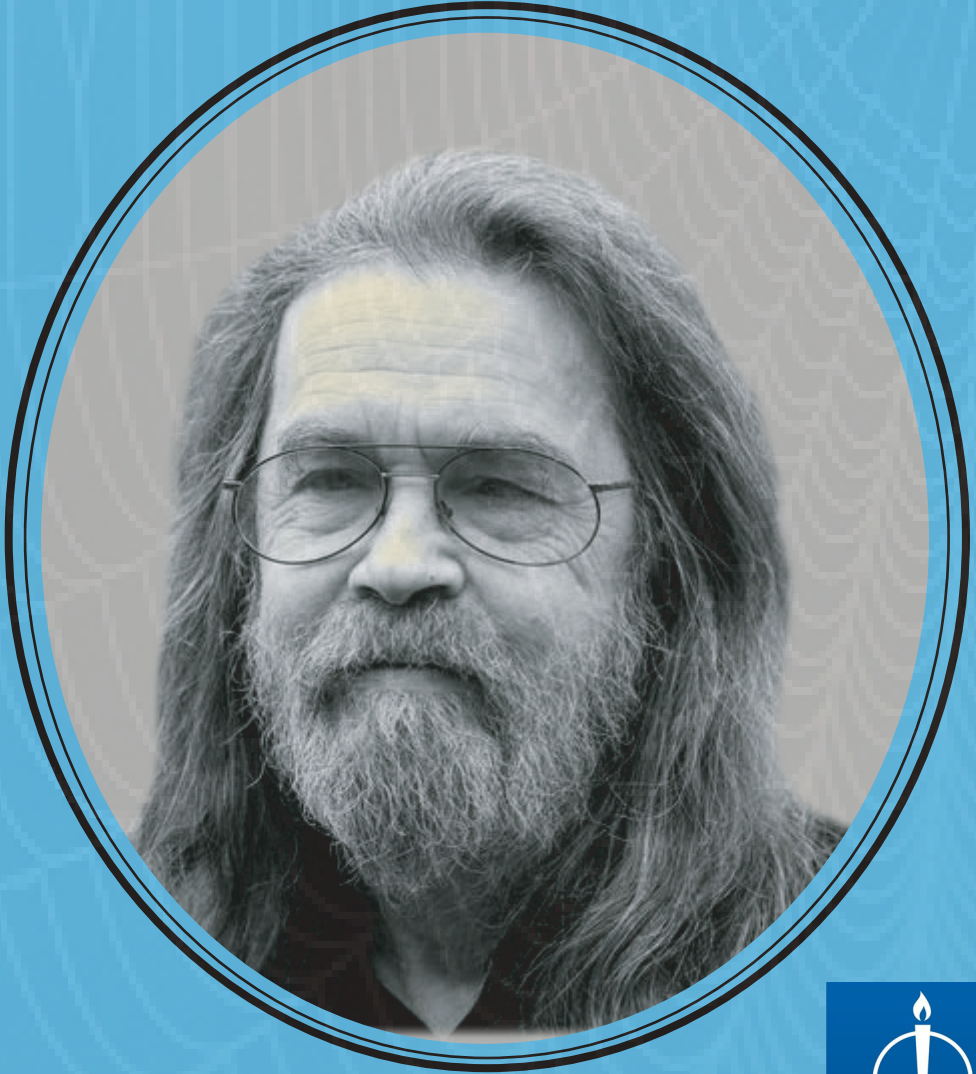


DİJİTAL VE SANAL YANSIMALAR

WOLFGANG HOHLBEIN'İN "İM NETZ DER SPINNEN" VE "DAS NETZ" ADLI ROMANLARI

DR. DUDU UYSAL

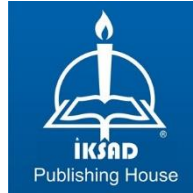


İKSAD
Publishing House

DİJİTAL VE SANAL YANSIMALAR

**WOLFGANG HOHLBEIN'İN "IM NETZ DER SPINNEN" VE
"DAS NETZ" ADLI ROMANLARI**

DR. DUDU UYSAL



Copyright © 2020 by iksad publishing house
All rights reserved. No part of this publication may be reproduced,
distributed or transmitted in any form or by
any means, including photocopying, recording or other electronic or
mechanical methods, without the prior written permission of the
publisher, except in the case of
brief quotations embodied in critical reviews and certain other
noncommercial uses permitted by copyright law. Institution of
Economic Development and Social
Researches Publications®
(The Licence Number of Publicator: 2014/31220)
TURKEY TR: +90 342 606 06 75
USA: +1 631 685 0 853
E mail: iksadyayinevi@gmail.com
www.iksadyayinevi.com

It is responsibility of the author to abide by the publishing ethics rules.
Iksad Publications – 2020©

ISBN: 978-625-7897-00-6
Cover Design: İbrahim KAYA
April / 2020
Ankara / Turkey
Size = 16 x 24 cm

İÇİNDEKİLER

TEŞEKKÜR.....	6
SUNUŞ.....	7
KISALTMALAR.....	9
GİRİŞ.....	10
BÖLÜM 1: YENİ MEDYA BAĞLAMINDA DİJİTAL VE SANAL DURUMLAR.....	21
1.1 Makine, Medya Makinesi ve Medya Olarak Bilgisayar.....	21
1.1.1 Bilgisayar Kavramının Tanımı.....	21
1.1.2 Bilgisayarın Öncü İcatçıları.....	22
1.1.3 Bilgisayarın Tarihsel Gelişimi.....	30
1.1.4 Yeni Medya Kapsamındaki Bilgisayar.....	33
1.1.5 Bilgisayarın Matematiksel Yapısı: Yazılım, Donanım ve Organik Bilgisayar.....	50
1.1.6 İnsan ve Bilgisayar Arasındaki Fiziksel ve Zihinsel Benzerliklerin Değerlendirilmesi.....	55
1.1.6.1 Canlı ve Cansız Olarak Görülen Bilgisayar.....	55
1.1.6.2 Bilgisayarın Beyin Olarak İşlev Görmesi.....	59
1.1.6.3 Düşünme Bağlamında Bilgisayarın İşlevi.....	63
1.1.6.4 Bellek Bağlamında Bilgisayarın İşlevi.....	66
1.1.6.5 Zekâ Bağlamında Bilgisayarın İşlevi.....	71
1.1.7 Sembolik Makine Olarak Bilgisayar.....	77
1.1.8 Çoklu Makine ve Çoklu Medyadan, Evrensel Makine ve Evrensel Medyaya Doğru Evrilen Bilgisayar.....	86
1.1.9 Medya, İletişim Medyası ve Yapay İletişim Ağı Olarak Bilgisayar.....	97
1.1.10 Parçalanmış Kimliklerin Yansıtıcı Makinesi ve Medyası Olarak Bilgisayar.....	117
1.1.11 Bilgisayar Simülasyonundan Sanal Gerçekliğe Giden Yolda Gerçeklik Üreten Makine ve Medya Olarak Bilgisayar.....	125
1.2 Gerçeklik, Mekân, Zaman, Beden ve Kimlik Bağlamında Dijital ve Sanal Durumlar.....	132
1.2.1 Sanal, Sanallık ve Sanallaşma Kavramları.....	132
1.2.1.1 Fiziksel Gerçekliğin Yeni Medya Tekniğiyle Dönüştürülmesi: Sanal Gerçeklik.....	148

1.2.1.2 Fiziksel Mekânın ve Zamanın Çözüldüğü Yer: Sanal Alan.....	198
1.2.1.3 Organik Bedenin Yeni Medya Tekniği İle Dönüştürülmesi: Sanal Beden.....	236
1.2.1.4 Bedensel Belirleyicilerinden Soyutlanan Öznenin Kimliği: Sanal Kimlik.....	261

BÖLÜM 2: WOLFGANG HOHLBEIN’IN HAYATI, ESERLERİ VE EDEBİ KİŞİLİĞİ.....284

2.1 Wolfgang Hohlbein.....	284
2.1.1 Hayatı ve Edebi Kişiliği.....	284
2.1.2 Eserleri.....	294
2.1.2.1 Märchenmond.....	294
2.1.2.2 Druidentor.....	301
2.1.2.3 Die Chronik der Unsterblichen.....	302
2.1.2.4 Anubis.....	303
2.1.2.5 Das Blut der Templer I ve Das Blut der Templer II: Die Nacht des Sterns.....	304
2.1.2.6 WASP.....	306
2.1.2.7 Thor.....	310
2.1.2.8 Wir sind die Nacht.....	312
2.1.2.9 Irondead-Der zehnte Kreis.....	313
2.1.2.10 Mörderhotel.....	314
2.1.3 Çalışmanın Araştırma Konusu Olarak Wolfgang Hohlbein’ in “Im Netz der Spinnen” ve “Das Netz” Adlı Romanları.....	316

BÖLÜM 3: WOLFGANG HOHLBEIN’IN “İM NETZ DER SPINNEN” ADLI ROMANINDA DİJİTAL VE SANAL DURUMLARA GEÇİŞİN YANSIMALARI.....325

3.1 “Mörderspinnen. Kingdom of the Spiders” Adlı Bilim Kurgu ve Korku Filmini Deneyimleyen Fred Issler.....	325
3.1.1 Hayal ve Gerçek Arasındaki Mesafe.....	343
3.1.2 Üç Boyutlu Olarak Deneyimlenen Gerçeklik.....	346
3.1.3 Medyaya Dayalı Gerçekliğin Arttırılmış Etkisi.....	349
3.1.4 Yeni Bir Gerçeklik Olarak Medyaya Dayalı Gerçeklik.....	354
3.1.5 İki Farklı Dünyanın Farksız Gerçekliği.....	356
3.1.6 Değişebilen ve Dönüşebilen Medyaya Dayalı Gerçeklik...357	
3.1.7 Biçimsiz, Dinamik ve Yanlış Gerçeklik.....	359

3.1.8 Ağ Temelinde Yaygınlaşan Video Tüketiminde Sansasyonel Etki Derecesi.....	360
3.1.9 Eş Zamanlılık Temelinde Deneyimlenen Gerçeklik.....	366
3.1.10 Karmaşık ve Düzensiz Deneyimlenen Gerçeklik.....	368
3.1.11 Merkez Yoksunluğuna Bağlı Yön Kaybıyla Deneyimlenen Gerçeklik Etkisi.....	369
3.1.12 Yaşam ve Ölümün Rol Değiştirmesiyle Deneyimlenen Gerçeklik.....	372
3.1.13 Bir Tür Koma Hali Olarak Deneyimlenen Gerçeklik.....	374
3.1.14 Gerçek ve Gerçek Olmayanın Birbirine Karışmasıyla Deneyimlenen Gerçeklik.....	376
3.1.15 Uyku ve Uyanıklığın Birbirine Karışmasıyla Deneyimlenen Gerçeklik.....	377
3.2 Avukat Dr. Rugner.....	377
3.3 Klaus Berthold.....	394
3.4 Yaegher.....	400
3.4.1 Yaegher'in Deneyimlediği Gerçeklik Dönüşümünün Temelinin Atıldığı Olaylar.....	400
3.4.1.1 Yaegher ve Evelin Freytag Arasındaki İlişki Temelinde Gerçeklik Dönüşümü.....	400
3.4.1.2 Yaegher'in İş Arkadaşı Fred Issler'in Evinde Yaptığı Aramalar Temelinde Gerçeklik Dönüşümü.....	402
3.4.1.3 Yaegher'in Avukat Dr. Rugner'in Evini Ziyaret Etmesi Temelinde Gerçeklik Dönüşümü.....	407
3.4.2 Yaegher'in Deneyimlediği Gerçeklik Dönüşümüne Zemin Hazırlayan Aracı Öğeler.....	409
3.4.2.1 "Video-Inn" Adlı Mağaza ve Buradan Ödünç Alınan Videokasetler.....	409
3.4.2.2 TNT-İletişim Ağına Ait Medya Kuruluşu.....	412
3.4.2.3 "CRAY" Adlı Bilgisayar.....	422
3.4.3 Yaegher'in Dijital ve Sanal Durumları Deneyimlemesinin Aracı Kavramları.....	424
3.4.3.1 Fiziksel Gerçeklik, Arttırılmış Gerçeklik ve Karıştırılmış Gerçeklikten Sanal Gerçekliğe Doğru.....	424
3.4.3.2 Sanal Gerçeklik.....	430
3.4.3.3 Bilgisayar Oyunları.....	431
3.4.3.4 Sanal Alan.....	434
3.4.3.5 Sanal Ekran.....	437
3.4.3.6 Sanal Gerçeklik Gözlüğü.....	447

3.4.3.7 Dijitalleşme	452
3.4.4 Yaegher'in Dijital ve Sanal Durumları Deneyimlemesinin Sonuçları.....	464
3.4.4.1 Sürrealist Görüşün Dijital ve Sanal Dönüşümü.....	468
3.4.4.2 Bilinçsizleştiren Gerçekliğin Etkisi.....	471
3.4.4.3 Yön Kaybettiren Gerçekliğin Etkisi.....	473
3.4.4.4 İradesizleştiren Gerçekliğin Etkisi.....	476
3.4.4.5 Uyuyarak Sanal Gerçekliği ve Uyanarak da Fiziksel Gerçekliği Deneyimlemek.....	482
3.4.4.6 Hayal ve Rüya'yı Gerçeğe Dönüştüren Gerçekliğin Etkisi.....	490
3.4.4.7 İllüzyonun İllüzyonu Tarafından Üretilen Gerçekliğin Etkisi.....	497
3.4.4.8 Halüsinasyon Olarak Deneyimlenen Halin Gerçeklik Etkisi.....	501
3.4.4.9 Olasılık ve Hesaplanabilirlik Temelinde Deneyimlenen Gerçeklik Etkisi.....	508
3.4.4.10 Korku Uyandıran Ortamların Gerçeklik Etkisi....	510
3.4.4.11 Mekânsız, Zamansız ve Bedensiz Deneyimlenen Gerçeklik Etkisi.....	514
3.4.4.12 Duyularla Algılanabilen Gerçeklik Etkisi.....	531
3.4.4.13 Sanal Gerçeklik ve Bilim Arasındaki İlişki Bağlamında Bilimin Nesnesi ve Aracı Olarak Sanal Gerçeklik.....	537
3.4.4.14 Filmden ve Oyundan Farklı Olan Deneyimlemenin Gerçeklik Etkisi.....	553
3.4.4.15 Akışkanlık, Biçimsizlik ve Kuralsızlık Temelinde Deneyimlenen, Kaydedilen ve Aktarılan Gerçeklik Etkisi.....	559
3.4.4.16 Dolaylı Işık Temelinde Ortaya Çıkan Gölgelemin Gerçeklik Etkisi.....	565
3.4.4.17 Güven ve Güvensizlik Temelinde Deneyimlenen Gerçeklik Etkisi.....	571

BÖLÜM 4: WOLFGANG HOHLBEIN'IN “DAS NETZ” ADLI ROMANINDA DİJİTAL VE SANAL GELİŞMİŞLİK DURUMLARININ YANSIMALARI..... 574

4.1 Ağın Özelliği.....	574
4.1.1 Aydınlık Ağın Karanlığı.....	594
4.2 Sanal Beden.....	603

4.3 Sanal Alan.....	616
4.3.1 Sanat Dünyası, Edebiyat Dünyası, Arındırılmış Dünya, Kültür Dünyası ve Alternatif Dünya Olarak Sanal Dünya.....	620
4.3.2 Fiziksel Dünyanın ve Sanal Dünyanın Birbiri İçerisinde Karışımı.....	627
4.3.3 Sanal Dünyanın Yoksunluğu Bağlamında Hiçlik ve Boşluk.....	639
4.3.4 Oyun Olarak Sanal Dünya.....	646
4.3.5 Kaos Olarak Sanal Dünya.....	652
4.4 Sanal Hastalık Bağlamında Bedensel ve Zihinsel Aşırılıkların Deneyimlenmesi.....	660
SONUÇ.....	692
KAYNAKÇA.....	696

TEŞEKKÜR

Mevcut çalışmanın hazırlanması sırasında benden yardımlarını esirgemeyerek değerli bilgi, birikim ve tecrübeleri ile bana yol gösteren ve destek olan danışman hocam Doç. Dr. Cüneyt ARSLAN'a ve Viyana Üniversitesi'nde araştırma yaptığım sırada çalışma konusunun çerçevesinin oluşturulmasında değerli katkıları bulunan Alman Dili ve Edebiyatı bölümünde öğretim üyesi olan Prof. Dr. Annegret Pelz'e sonsuz teşekkür ve saygılarımı sunarım.

Viyana Üniversitesi'nde çalışmanın konusuyla ilgili kaynak taraması yaptığım sırada burada bulunan merkezi kütüphane, Alman Dili ve Edebiyatı Bölümü kütüphanesi ve basın-yayın, iletişim ve bilişim bilimleri fakültesi kütüphanesi çalışanlarına da değerli katkılarından dolayı çok teşekkür ederim.

Sakarya Üniversitesi Alman Dili ve Edebiyatı Bölümü öğretim üyelerine, Sosyal Bilimler Enstitüsü, merkezi kütüphane ve Bilimsel Araştırma Projeler Koordinatörlüğü çalışanlarına verdikleri destekler için çok teşekkür ederim.

Çalışmanın her aşamasında ortaya çıkan tespitleri paylaştığımda beni büyük bir özveriyle dinleyen ve hangi konuda olursa olsun yardımını hiçbir zaman esirgemeyen arkadaşım Arş. Gör. Türkan ÖZTÜRK'e de sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Büğünlere gelmemde önemli bir payı olan ve hayatımın her döneminde sonsuz sevgisini ve desteğini benden esirgemeyen canım anneme de sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Dr. Dudu UYSAL / 11.04.2020

SUNUŞ

20. yüzyılın ikinci yarısında küreselleşmekte olan yeni bir dünya düzeni ortaya çıktı. Ülkeler kendi yerel sınırlarının dışına çıkmaya başladı ve bu bağlamda küreselleşen dünyanın yeni biçimiyle karşılaşan öncelikli alanlar ise ekonomi, bilim, siyaset, eğitim ve kültür alanları oldu. Bu alanların ortak özellikleri ise bilgiye, üretime, tüketime, ulaşım ve iletişime ihtiyaç duymasıydı. Ayrıca bütün bunların çok hızlı ve rahat sağlanması gerekiyordu. Söz konusu bütün bu alanlarda gerekli hız ve konforu sağlayacak şey ise maddesinden, mekânından, zamanından, bedeninden ve hatta anonimlikle ilişkili olarak kimliğinden edilmiş ve her yerden her zaman kolaylıkla erişilebilen akışkan bilgiyle kurulan iletişimdir. Bu tarz iletişim de bilgisayar (tablet, akıllık telefon vb.) ve ağ yani internet gibi yeni medyalarla sağlanmaya başladı. Yeni medyalarla analog medyadan dijital medyaya doğru bir geçişin gerçekleşmesi bilginin akışkanlaştırılmasının temelini oluşturdu ve “dijital dönüşüm” (Alm. Digitale Wende) olarak adlandırılan yeni bir dönüşüm ortaya çıktı. Bu nedenle dijitalleşme ve sanallaşma bugünlerde dünyanın gelişmiş ya da gelişmekte olan ülkelerinde büyük bir eğilim olarak görülür. Ağa bağlı bilgisayar her geçen gün biraz daha fazla zafer kazanır. Ayrıca yapay zekâ da bu sayede her geçen gün biraz daha fazla kendisini ispatlama çabası içerisine girer. Bu da dijital ve sanal gelecekle ilgili varsayımlarda bulunulmasına yol açar.

Dünya dijitalleşmeye ve sanallaşmaya doğru bu şekilde yeni bir dönüşüm geçirirken ortaya iletişim toplumu, bilgi toplumu, tüketim toplumu, saydam toplum, gözetim toplumu, risk toplumu ve felaket

toplumu çıkar. Bu toplumlar içerisinde sürüdürülen özel hayat, iş hayatı ve sosyal hayat da dijital ve sanal yeni dönüşümden nasibini alır. Söz konusu toplumlar içerisinde bu tarz bir hayat sürdüren insan ise makineye dönüşüp dönüşmeme, makineyle yer değiştirip değiştirmeme ya da daha insancıl dijital ve sanal yeni dönüşüm oluşturup oluşturmama konusunda büyük bir çaba içerisinde. Son zamanlarda insan neslinin dijital göçmenden dijital yerliye doğru bir seyir izlemeye başlaması bireyin bedensel ve zihinsel varlığının yıkıntılarında oluşan sonsuz derinlikteki girdapta bocalamasına neden olur.

Dijitalleşmeye ve sanallaşmaya bağlı bu yeni dönüşümlerin yansımalarının ortaya çıkartılacağı bu çalışmanın ilk üç bölümü Doç. Dr. Cüneyt ARSLAN danışmanlığında yapılan “Yeni Medya Bağlamındaki Simülasyon ve Sanallık Olgularının Edebiyata Yansıması: Wolfgang Hohlbein’in “Im Netz der Spinnen” Adlı Romanı” başlıklı doktora tezinden üretilmiştir. Dördüncü ve son bölüm ise bu çalışmanın hazırlandığı sırada eklenmiştir.

KISALTMALAR

Alm.	: Almanca
ARPANET	: Advanced Research Projects Agency Network
EDVAC	: Electronic Discrete Variable Computer
ENIAC	: Electronic Numerical Integrator and Computer
HDTV	: High Definition Television
HTML	: HyperText Markup Language
HTTP	: Hypertext Transfer Protocol
IAS	: Institute of Advanced Study
İng.	: İngilizce
LCD	: Liquid Crystal Display
MOOs	: Master of Orion
MUDs	: Multi User Dungeon
UNIVAC	: Universal Automatic Computer
WWW	: World Wide Web

GİRİŞ

Aristoteles'in M.Ö 335 yılında kaleme aldığı "Poetika" (2009) adlı eserinde ele aldığı "mimesis" kavramı gerçek ve taklit arasında ayırım yapılabileceğini işaret eder ve buna bağlı olarak fiziksel dünyanın doğasındaki orijinal olanın temel olarak ele alındığı açıkça gösterilir. Mimesisten kaynaklanan temsil kavramı da bir şeylerin temsili olma aşamasında bu şeylerin doğada var olduğunun düşünülmesine ihtiyaç duyar. Aslında burada fiziksel doğal dünyaya ait olanın göz önünde tutulması söz konusudur. Tiyatroda olayın sahnelenmesi sırasında seyircinin deneyimlediği ruhsal arınma olarak adlandırılan "katharsis" ise hem taklidin hem de temsilin tiyatro sahnesinde aranmasını gerektirir. Burada sözü edilen mimesis, temsil ve katharsis gibi kavramlar 20. yüzyılın ikinci yarısına damgasını vuracak olan dijital ve sanal durumlarla işbirliği yapan simülasyon evresinin birinci aşamasını oluşturur.

18. yüzyılda ortaya çıkan sanayi devrimi Almanya, Fransa ve İngiltere gibi çeşitli ulusların astronomi, fizik ve diğer beşeri bilimlerin etkisi altına girmesine neden olur. Bu ulusların aydınlanma arayışı içerisine girmiş olmaları, insanların aklını kullanma cesaretini göstererek derin düşünceler üzerine yoğunlaşması ve bir şeyleri eleştirel bakış açısıyla değerlendirmesi bilim ve teknoloji alanındaki gelişmelerin 19. yüzyılda daha da kuvvetlenmesine neden olur. Bu gelişmeler henüz ortaya çıkmadan önce üretim insanın beden gücüyle yapılırken, bu gelişmelerden sonra üretim makineye dayalı olarak yapılır. Burada makineyi yönlendiren insan olduğundan dolayı hala insana ait işgücüne

ihtiyaç duyulur. Karl Marx'ın (1818-1883) kaleme aldığı “Kapital. Ekonomi Politigin Eleştirisi Sermayenin Üretim Süreci” (2011) adlı eserinde kapitalist bir sistem içerisinde sermayeyi elinde bulunduran işveren tarafından sömürülen işçi sınıfının üretken emeğinden bahsedilir. Bu durumda bilimsel, teknik ve ekonomik alanda ortaya çıkan gelişmelerin sermaye, emek ve üretim ile bütünleşmesi söz konusudur. Bu süreç içerisinde makineye dayalı üretimin seriler halinde gerçekleşmesi orijinal ve taklit arasındaki mesafenin giderek azalmasına neden olur ve buna bağlı olarak da orijinal ve taklit arasında gerçekleşen bir çözülmeye bahsedilebilir. Bu noktada günümüzde dijital ve sanal durumlarla işbirliği yapan simülasyonun üretime dayalı ikinci evresi ortaya çıkar.

Bu gelişmelere bağlı olarak medya tekniği alanında da ortaya çıkan çeşitli gelişmeler söz konusudur. Bu aşamada medya tekniği tarafından desteklenen üretim yeniden üretim olarak adlandırılır. Walter Benjamin'in (1892-1940) kaleme aldığı “Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit” (2006) adlı kitabında fotoğraf medyasından yararlanarak mekanik ortamda gerçekleştirilen bir yeniden üretim sürecinden bahsedilir. Burada yeniden üretim sürecinde üretilen şeyin aslında orijinalin aurasını eksiltmiş olması orijinal olanın yeninin yenisi olarak neredeyse tamamen ortadan kaldırılmış olduğunu işaret eder. Bu süreçte fiziksel dünyadaki somut maddeden kaynaklanan orijinal, taklit ve temsil iyiden iyiye yok olmaya ve aslında dönüşmeye başlar. Burada bunları dönüşüme uğratan şey orijinalin aurasının eksikliğini gösteren yeniden üretimdir. Bu durumda fiziksel

dünyadaki somut maddeden kaynaklanan orijinali temel alan taklit ve temsilden söz edilmesi imkânsızdır. Aslında burada referans olarak ele alınan şey yeniden üretimin kendisidir ve bu sayede bugün dijital ve sanal durumlarla işbirliği yapan simülasyonun üçüncü evresi de mekanik yeniden üretim içerisinde gerçekleşmiş olur.

20. yüzyılın ikinci yarısına girildiğinde ise günümüzde dijital ve sanal durumlarla işbirliği içerisinde olan simülasyonun dördüncü aşamasına yönelik öngörüler de artmaya başlar. Konuyla ilgili yapılan akademik çalışmalarda Marshall McLuhan'ın (1911-1980) kaleme aldığı “Understanding Media. The Extensions of Man” (1994: 93) adlı eserinden çok sık alıntılanan “küresel köyün yeni dünyası” (The new world of the global village) ifadesi aslında elektronik medya teknolojilerinin ortaya çıkardığı gelişmelerin metaforik bir açıklamasıdır. Bu ifadeyle dünya ve köy arasında bulunan uzun mesafenin ortadan kaldırıldığı ve izole edildiği belirtilir. Ayrıca bu ifadeyle küresel boyutta hizmet eden internet ağının ortaya çıkacağı da öngörülür. Bu öngörüsünden sonra medya kuramları ile ilgili aynı adlı çalışmasının içinde bulunan “Araç mesajdır.” (The medium is the message) adlı makaleye yer veren Marshall McLuhan (1994: 7-22) insanların artık bir şeylere doğru gitmediğini aksine bu şeylerin insanlara doğru geldiğine değinir. Bu durumda duyuların ve bedenin uzantısı haline gelen elektronik medya sayesinde küçülen dünyada ikamet eden insanlar buldukları yeri terk etmeden mesaja yani bilgiye ulaşabilir. Bu bağlamda üretilen her yeni mesaj yani bilgi yeni medyanın varlığını işaret eder. Bu gelişmeyle her şeyin aktarılacak

bilginin içerisine sıkıştırılacağıının gösterilmesi durumunda sermayenin, üretimin ve yeniden üretimin ana konusu fiziksel dünyadaki somut madde değil de aksine bilgi olmaya başlar. Telgraf, telefon, sinema, radyo, televizyon, video ve bilgisayar gibi elektronik medyalar sayesinde üretim elektronik yeniden üretim içerisinde mesaja yani bilgiye dayalı olarak filizlenmeye başlar.

Medya kuramıyla ilgili çalışmalarında simülasyonun dördüncü evresinin dijitalleşme ve sanallaşma olarak ortaya çıkacağı ile ilgili öngörülerde bulunan Jean Baudrillard (1929-2007) ise “Agonie des Realen” (1978: 11-57) adlı eserinde simülasyonun işaret etmeye çalıştığı bir gerçeklik ilkesinin olmayacağıından yani gerçekliğin acı çektiğinden bahseder. Baudrillard gerçeğin, referansın ve nesnel temelin olmadığı durumdan kurtulmaya ve gerçeğin ilkesini de ne pahasına olursa olsun kurtarmaya çalışır. Farklı bilim alanlarında kullanılan nesnelere simüle edilmiş hallerini de gerçeklik ilkesinin kurtuluşuyla ilişkilendirir. Baudrillard gerçeklik ilkesini kurtarmak için gerçeğin yanlış temsiliyle ilgilenmez aksine gerçeğin gerçek olmadığını örtbas edebilen bir düzen üzerinde durur. Hayali olanın yardımıyla da batmakta olan gerçeklik ilkesini yenileştirmeye çalışır. Baudrillard’ın manipülasyon hipotezi de sonsuza kadar devam eden dairesel bir döngü içerisinde yer alır. Manipülasyon olumlu ve olumsuzun karşılıklı olarak üretildiği ve tekrardan kapatıldığı akışkan nedensel bir bağlamdır. Burada aktif pasiften daha fazla olarak var olamaz. İsteğe bağlı olan gerçeklik ilkesi daire içerisinde dönen nedenselliğe bağlı kalır. Böylece gerçeklik esası da kurtulmuş olur. Olayların nedenleri ve sonuçları

sınırlandırılmış geleneksel bakış açısının simülasyonu ile hesaplanabilir. Burada sürekli olarak devam eden bir olasılık alanı oluşur. Sirkülasyon içerisinde gerçekleşen olay sistem tarafından gözlenir. Bu sistem içerisinde çizgisel bir devamlılık ve karşılıklık yoktur. Burada sadece simülasyon tarafından bozulmuş bir alan vardır. Daha sonra burada alınan kararların her biri buharlaşır ve olayların her biri de dağılır. Sonuç olarak bütün yönler de buharlaşmış olur. Hipergerçek ve simülasyon ilke ve hedeflerden korkar. Uzun süredir kullanılan gücün karşısında duran şey ise kandırmadır. Çünkü sermaye tarihte referansın ve insanın hedeflerinin parçalanmasından beslenir. Doğru ve yanlış, iyi ve kötü arasındaki ideal ayrımlar parçalanır. Bunun yerine radikal eşdeğerliliğin ve takas yasasının tarihte geçerli olan gücün yasası gibi sabitlenmesi amaçlanır. Kandırma, soyutluk, ara verme, bölgesizleştirme gibi durumlarla gerçeklik ve gerçeklik esası yumuşatılır. Kullanım değerinin, gerçek eşdeğerliliğin, üretimin ve zenginliğin parçalanmasıyla ve hatta gerçekdışının ve manipülasyonun üstesinden gelen duygularla gerçeklik ve gerçeklik esası sınıvlaştırılır. Gerçekliğin ve gücün içten içe yanan son kıvılcıklarından vazgeçilir. Bunun sonucu olarak da göstergeler çeşitlenir ve simülasyon oyunu hız kazanır. Uydulaştırma konusunda da uydulaştırılmış olan genel olarak kabul edilen bir şeyden oluşmaz. Böylece mekânın nesnesinin yörünge oluşturan kaydı üzerine kurulan dünyanın kendisi uyduya dönüşür. Bu durumda dünyevi gerçeklik ilkesi değişik, hipergerçek ve göstergesiz olur. Uydulaştırılan her şey özerkliğini kaybeder. Olayların ve enerjilerin tamamı değişik bir yerçekimiyle emilir. Her şey tek bir model yönünde sınıvlaştırılır ve ortadan kaldırılır. Anlamın esası

eşzamanlı bir gelişmeyle emilir. Gerçeklik ise imkânsızlığa doğru bir gelişme gösterir.

Baudrillard yukarıda değinilen gerçekliğin acı çekmesiyle ilgili görüşlerine bağlı olarak “Nesneler Sistemi” (2011) adlı kitabında da maddenin acı çekmesine bağlı olarak nesnelere sisteminin acı çekmeye başladığından söz eder. “Tüketim Toplumu” (2004) adlı kitabında ise tüketim toplumu için neyi sunacağını bilemeyen sanayi üretimi acı çeker. “Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm” (2008) adlı eserinde de içerisinde patlatılan sermaye, emek ve üretim acı çeker ve “İmkânsız Takas” (2012) adlı kitabında da imkânsız takasın eşliğindeki ekonomi acı çeker ve ayrıca yürütülen siyasetlerin acı çekmesi sonucu halklar acı çeker. Karşısında organik bedeni bulamayan tıp ve ölüm acı çeker ve kimliğinden soyutlanan bedenin kendisi de acı çeker.

Bu gelişmeler göz önünde bulundurulduğunda dijital ve sanal durumlar içerisindeki her şey kendisini kendisi olanla yani bir yoksunlukla, hiçlikle ve boşlukla elektronik olarak temsil eder. Çünkü Baudrillard’ın kuramsal saptamalarında da değindiği gibi başta gerçeklik olmak üzere acı çeken alanların her biri fiziksel dünyadaki somut nesne olmadan işlev görmek durumundadır ve bugün bu yokluğun sahnelendiği ve deneyimlendiği yer dijital ve sanal durumlardan başka bir yer değildir.

Bilgisayar ve internet gibi yeni medyalar aracılığıyla deneyimlenebilen dijital ve sanal durumların ortaya çıkmasında postmodern yaklaşımlar önemli bir rol oynar. Bu bağlamda öncelikle küreselleşen dünyanın medyası bilgisayar ve internet gibi yeni medyalar olur. Yeni medyanın buradaki amacı kendisinden önceki medyalarla karşılaştırıldığında

küresel bir ağ kurarak uzakları daha fazla yakınlaştırmaktır. Küresel dünya yeni medya bağlamında ele alındığında buradaki ticari faaliyetlerin ana sermayesi bilgi olur. Bu durumda küresel boyutta hizmet eden ağ yani internet aracılığıyla bilgi temelinde soyut olarak oluşturulan her şey kolaylıkla alınabilir ve satılabilir. Böylece fiziksel dünyada somut olarak rastlanan her şey bilgi içerisine soyut olarak sıkıştırılmış olur. Küreselleşen dünya fiziksel dünyanın kendi içerisinde tıkanmasına neden olduğu için bu tıkanıklığın karşısına konulabilecek en iyi alternatif ise dijital ve sanal durumlar tarafından tasarlanan yeni bir dünyadır. Ayrıca simülasyonun bugüne kadar geçirmiş olduğu evreler ele alındığında dijital ve sanal durumların soyut olarak işlev görmesinin ardında postmodern yaklaşımların herhangi bir referans olmadan düşünmeyi benimsemesi bulunur. Çünkü postmodern yaklaşımların içerisinde bir şeyin kendisi değil de temsili ele alınır, nesnelere var olduğu reddedilir, bir şeyin merkezinin bulunmaya çalışılması söz konusu değildir, belirleyici normlar kabul edilmez ve nesnelere arasındaki birliktelik bozulur. Bu durumda orijinal, taklit, kopya ve temsilden söz etmek çok da mümkün değildir. Bunların ancak elektronik olarak gerçekleştirilmesi ve hiçlikten başka bir şeyi işaret edememesi mümkündür. Esnek, akışkan ve hibrit durumlarla burada karşılaşılır ve bu nedenle de doğru ve yanlış, gerçek ve kurgu, orijinal ve kopya vb. durumlar arasında ayırım yapmak da oldukça zorlaşır. Bütün bunlar her zaman birbirlerinin içerisinde çözülür, yok olur, erir ve kaybolur. Buradan yola çıkarak gelişme gösteren yeni medya kuramı ise metinden hipermetne, çizgisellikten çizgisel olmayana, kurgudan hiperkurguya, statik olandan dinamik yani etkileşimsel olana,

ilerlemeden ortaya çıkmaya, temsilden simülasyona ve anlatıdan veri tabanına doğru evrilen bir süreç içerisine girer.

Yeni medyaların ortaya çıkışı ise 20. yüzyılın sonlarında gerçekleşir ve burada merkezi bilgisayardan kişisel bilgisayara doğru seyir izleyen bir geçiş söz konusudur. Kişisel bilgisayarın ev ve iş yerlerindeki çalışma masalarını donatmaya başlaması ve taşınabilir kişisel bilgisayardan insanların ceplerine kadar girecek kadar küçülmesi analog medyadan dijital medyaya geçişin devrimsel gelişiminin en açık kanıtıdır. Kişisel bilgisayardaki bu gelişmeyi takip eden bir başka durum ise kendisini küreselleşen dünyanın yeni medyası olarak gösteren internettir. Kullanıcısına ifade ve hareket özgürlüğü açısından demokratik ve özgür bir ortam sunan, topoğrafik ve coğrafik sınırların ötesinde, buna bağlı olarak ulusal ve yerel bölgelerin dışında işlev gören, kamusal alanın farklı boyutlarda dönüşmesine neden olan, uzakları yakın ettiğinden dolayı mesafelerin hızlı bir şekilde aşılmasına imkân veren ve neredeyse iletişimin her türünü içerisine alabilen internet kişisel bilgisayarlara bağlanarak dijital ve sanal durumların ortaya çıkmasını sağlar. Simülasyonun en üst modeliyle işleme sokulan dijital ve sanal durumlar bilgi toplumu içerisinde büyük veri yığınlarının oluşmasına yardımcı olarak devletler, kurumlar ve kişiler arasında takas edilen bilginin akışkanlığını ortaya koyar. Bu akışkanlık hem fiziksel dünyada hem de sanal dünyada eş zamanlı olarak var olabilmenin temelinde bulunur. Akışkanlık demek girdinin hızlı bir şekilde eklenip çıkartılabilesidir. Dijital ve sanal durumlar içerisindeki dinamik oluşumları da işaret eden akışkanlık güncellenen bir veri tabanı üzerine

inşa edilmiş bir toplumdan söz edileceğini de gösterir. Bu durumda her zaman yeni olanla yakın bir ilişki kurmaya çalışan günümüz toplumu arka planda bulunan eskiyi görmezden gelir çünkü burada eş zamanlılığın ortadan kaldırdığı tarih yani aslında tarihsizlik söz konusudur. Bu nedenle sadece şimdiki zaman içerisinde yaşamaya mahkûm edilen bir toplumdan söz etmek mümkündür.

Arka planı bu gelişmelerden oluşan söz konusu bu çalışmanın birinci basamağında ele alınan konu bilgisayar ve internet gibi yeni medyaların dijital ve sanal durumlarla kurduğu bağlantılar ve bu bağlantılardan ortaya çıkan sonuçlardır. Bu bağlamda eş zamanlı olarak hem makine hem de medya işlevi üstlenen bilgisayar postmodern yaklaşımlar temelinde yeni medya olarak ortaya çıkmıştır. Bilgisayar geleneksel kitle iletişim araçları karşısında yeni medya olarak devrimsel bir gelişim sürecinden geçmiştir. Bilgisayar üretkenliğinden ve buna bağlı olarak da kendisini her zaman yeni olanla donattığından dolayı yeni medya olarak adlandırılır ama bilgisayar sürekli olarak yeniyi işaret etmesine rağmen çoklu ve evrensel makine ve medya özelliğinden dolayı da geleneksel kitle iletişim makinelerini ve medyalarını da içine alarak geleneksel olana da yüz çevirmemiş olur. Hem makine hem de medya işlevini eş zamanlı olarak üstlenen bilgisayar bu iki ögenin ağ ile birleştirilmesiyle insan ve bilgisayar arasında bir arayüz oluşturur ve bu arayüz insan ve makine ya da medya arasında etkileşimsel bir ilişkinin kurulmasına aracılık eder. Söz konusu bu etkileşimlerin sonucu olarak ortaya çıkan durumlar ise dijital ve sanal durumlardır. Bilgisayarın dijital ve sanal durumlarla kurduğu ilişki bilgisayarın

matematiksel bir yapı üzerine yani hesaplanabilir olma üzerine inşa edilmesinden ve buna bağılı olarak da yazılım, donanım ve organik bilgisayar temelinde sembolik makine ve medya olarak ortaya çıkmasından kaynaklanır. Oluşturulan bu temel insana ait fiziksel ve zihinsel özelliklerin de simüle edilmesinden kaynaklanır. Dijital ve sanal durumlar bağlamında ele alınan fiziksel dünyanın gerçekliği sanal gerçekliğe dönüşür ve bu durumda farklı gerçekliklerin sanal gerçeklik içerisinde simüle edilebilmesi durumu ortaya çıkar. Fiziksel dünyanın mekânının da siber uzay ya da sanal mekân olarak sanallaşması ise farklı fiziksel mekânların sanal mekân içerisinde sadece şimdiki zaman içerisinde eş zamanlı olarak simüle edilebilecek durumda olduğuna işaret eder. Fiziksel dünyada var olan herhangi bir canlıya ait organik bedenin hem dışarıdan hem de içeriden çeşitli yapay ürünlerle donatılması ya da sanal alan içerisinde grafiksel oluşumlarla elektronik temsil bulması da bedenin simüle edilerek sanal bedene dönüştürüldüğünü açıkça gösterir. Fiziksel dünyada henüz herhangi bir işlemde geçmemiş bütünsel bedenin kimliği, herhangi bir işleme maruz kalmış parçalanmış bedenin yapay kimliği ve söz konusu bu iki bedenden de tamamen soyutlanmış olan sanal bedenin sahip olduğu sanal kimlik dijital ve sanal durumlar temelinde simüle edilebilen bir kimlik olarak ortaya çıkar.

Çalışmanın ikinci basamağında ise konu olarak Wolfgang Hohlbein'in hayatı, edebi kişiliği, öne çıkan eserleri ve bu çalışmanın son iki bölümünde araştırma konusu olarak incelenen eserlerinin içeriği yer almaktadır. Çalışmanın üçüncü basamağında Wolfgang Hohlbein'in

1992 yılında yayımlanan “Im Netz der Spinnen” adlı romanı konu olarak ele alınırken, çalışmanın dördüncü ve son basamağında da yine Hohlbein’in 1996 yılında yayımlanan “Das Netz” adlı romanı konu olarak ele alınır. Birinci romanda dijital ve sanal durumlara geçiş döneminin yansımalarının izleri sürülür. İkinci romanda da bu durumların gelişmişliğinin yansımaları ortaya çıkartılır. Ayrıca bu eserler çalışmanın birinci bölümünde ayrıntılı bir şekilde incelenen konuya da örneklem olarak gösterilir ve buradaki tespitler ışığında incelenir.

BÖLÜM 1: YENİ MEDYA BAĞLAMINDA DİJİTAL VE SANAL DURUMLAR

1.1 Makine, Medya Makinesi ve Medya Olarak Bilgisayar

Bilgisayar yeni medya olarak bir anda ortaya çıkmamıştır aksine uzun bir serüvenin ardından bugünkü statüsünü elde etmiştir. Günümüz gelişmelerine bakıldığında bu yolculuğun hızlı bir ilerleme eğilimi içerisinde olduğunu söylemek mümkündür. Böyle bir ilerlemenin ardında tabii ki sadece bir işleve sahip bilgisayarın bulunduğundan söz edilemez. Bilgisayar hem bir alet hem de bir araçtır. Bu bağlamda ele alınan bilgisayar makine ve medya makinesi olarak ortaya çıkar. Bilgisayar küresel boyutta işlev gören bir ağa yani internete bağlanarak da iletişim medyası olur. Böyle bir evrimin içerisinde her zaman değişmeye ve dönüşmeye devam eden bilgisayar ve internet dijital ve sanal durumların oluşumunda da belirleyici bir rol üstlenir. Bilgisayarı ve interneti yeni medya yapan da bu durumlardır. Bu bağlamda hem bilgisayarın hem de internetin sahip olduğu işlevler aşağıda sıralanan başlıklar altında ayrıntılı bir şekilde ele alınacaktır.

1.1.1 Bilgisayar Kavramının Tanımı

Bilgisayar kavramı olarak ele alındığında Latince’de “hesaplamak”, “toplama işlemi yapmak” anlamına gelen “computare” fiilinden türetilmiştir. Latince’deki “com-“ ve eski Latince’deki “cum-“ eki “birlikte” ve “beraber” anlamına gelir. “-putare” ise Latince’de “hesaplamak” anlamındadır. İngilizce’de “compute” yani “hesaplamak” anlamına gelen bir fiilden türetilerek “computer” olarak

adlandırılan bilgisayar, Almanca'da da "rechnen" yani "hesaplamak" anlamına gelen bir fiilden türetilerek "Rechner" yani "hesap makinesi" olarak adlandırılır. "computus" kavramı Ortaçağda Paskalya Bayramının hesaplanmasında ve dini tatil günlerinin sonuçlarının panoda gösterilmesine yardımcı olan bir yöntem olarak bilinir. Paskalya bayramlarının hesaplanması astronomların ve matematikçilerin yani hesap yapan kişilerin öncelikli görevidir (Wahrig Herkunftswörterbuch, 2018).

1.1.2 Bilgisayarın Öncü İcatçıları

Bilgisayarın bugün ileri teknoloji sayesinde elde ettiği zaferin arkasında bir önceki bölümde de tanımlandığı gibi hesap yapabilen bir makine vardır. Bilgisayarın teknisyen ve bilim insanı olan öncü icatçıları da genellikle bazı hesapların yapılması sırasında zorluklar yaşadıkları ya da bu konuda zorluk yaşayanları gördükleri için böyle bir aleti icat etmiştir. Bu aşamada henüz bilgisayarın günümüzün medya makinesi ve medya olarak üstlendiği işlevlerinden bahsedilemez. Ayrıca bilgisayarın gelişim tarihine yakından bakıldığında bilgisayarın tek bir hamlede yapılıp piyasaya sürülen bir alet olmadığı aksine geçmişten günümüze kadar aşama aşama gelişme gösterdiği gibi bugün de hala kendisini geliştirmeye ve geliştirmeye adanmış bir alet olduğu ortaya çıkar. Bu nedenle bilgisayarın teknisyen ve bilim insanı olan çok sayıda öncü icatçıları vardır ama burada sadece önemli görülenlerinden birkaçına değinilecektir. Bilgisayarın bu öncü icatçıları ise Wilhelm Schickhard, Blaise Pascal, Gottfried Wilhelm Leibniz, Charles Babbage, Herman

Hollerith, Alan Turing, Konrad Zuse, Howard H. Aiken, J. Presper Eckert, John W. Mauchly ve John von Neumann'dır.

Bu bağlamda bilgisayarın tarihteki ilk öncüsü milattan önce 1100 yılında Asya'da icat edilen bir hesap panosudur. 17. yüzyılda böyle bir icadı ilk olarak karmaşık sıfatı ile nitelendirilen bir hesap makinesi takip etmiştir. Wilhelm Schickard'ın (1598-1635) 1623 yılında dişli çarklarla yapılandığı dört parçalı makinesi yeniçağın ilk mekanik hesap makinesi olarak görülmüştür. Wilhelm Schickard matematik ve astronomiyle yoğun bir şekilde ilgilenir. Bu alandaki problemleri çözmek ve temsil etmek için detaylı bir şekilde kaleme aldığı yazılarını ve taslaklarını kaydettiği modelleri tasarlar. Bunlar 1630 yılında tasarlanan astronomiyle ilgili çubuklardır. 1632 yılında ise bunlar gökeviden (Planetaryum) oluşur. 1623 yılında tasarladığı hesaplama yapan saat ise aritmetiğin dört işlemini de yerine getirir ve bu saatin kendine ait bir hafızası da vardır. Schickard bunu ilk olarak kendisi kullanmak için tasarlar. Güney Almanya'yı hiçbir zaman terk etmeyen Schickard her zaman diğer bilim insanlarıyla iletişim kurmuştur. Bu bağlamda Schickard'ın gezegenlere ait yörünge hesaplamalarıyla ilgilenen kişilerden birisi de Johannes Kepler'dir. Ama ikinci hesaplama makinesi Schickard öldüğü için hiçbir zaman yapılamamıştır (Randell, 1973: 2).

Blaise Pascal (1623-1662) da bilimsel ve matematiksel hesaplamalarla ilgilenir. Bunları da sayıca fazla olan yazılarına kaydeder. Henüz 19 yaşındayken babası için hesap yapan bir makine tasarlar. Vergi tahsildarı olan babası ise oğlunun mükemmel bir eğitim almasını sağlar.

Pascal hesap yapan makinenin yüzde ellisini yapar ve bunun yüzde dokuzu ise hala varlığını sürdürür. Pascal hesap yapan makinesini geliştirmeye devam eder. Bu makine Pascalines olarak bilinir. Daha sonraki yıllarda ise bu makinenin farklı çeşitleri yapılır. Daha iyi olacağını ve destek almayı umut ederek ilk Pascalines'ı Fransız Chancellor ve İsveç kraliçesi Christine gibi saygın insanlara hediye eder. Pascal sık sık Fransız oyun alanlarını ziyaret eder. Burada popüler şans oyunları onu büyüler ve olasılık kuramının temelleri burada atılır (Loeffel, 1987: 11-30).

Gottfried Wilhelm Leibniz (1646-1716) ise 1672 yılından 1676 yılına kadar Paris ve Londra'da yaşadığı dönemlerde akademideki diğer bilim insanlarıyla iletişim kurar ve matematik konularıyla yakından ilgilenmeye başlar. Bu arada 1672 yılında hesaplama yapan bir makine tasarlar. Bu tasarımını yaklaşık bir yıl sonra Londra'da bulunan kraliyet derneğine sunar. Bu makine aritmetiğin dört temel işlemini yapabilecek durumdadır. Üçüncü ve sonuncu olan hesap yapabilen makinenin bir kopyası sergilenir. Ziyaretçiler çift hesaplama yapan makinenin çalışan bir modelini kullanır. Bu makinenin temeli Leibniz'in 1679 yılında 0 ve 1 rakamıyla temsil edilen çift numaralar ile yazdığı tezden oluşur. Leibniz yıllarca Isaac Newton ile sonsuz küçük değerlerin hesaplanmasının (1675) icadının önceliği ile ilgili tartışır. Bu tartışma 19. yüzyıla kadar devam eder. En sonunda da Leibniz kazanan olarak ortaya çıkar (Hecht, 1992: 9-132).

Charles Babbage (1791-1871) bilgisayar tarihinde bilgisayarın ilk öncüsü olarak bilinir. Böyle bir üne sahip olması analitik makineyi (İng.

analytical engine) ilk olarak icat etmesi üzerine temellenir. Bu makine otomatik olarak hesap yapan mekanik bir makinedir. Bununla aritmetik ve mantıksal bir bütünlük, bellek, giriş ve çıkış şekillenir. Ayrıca delikli kartlarla sırasıyla kontrol edilir. Babbage'nin ünü ilk olarak icat ettiği fark makinesiyle (İng. difference engine) olur. Matematiksel tabloları hazırlamasıyla birlikte 1821 yılında aklına tamamıyla fark makinesinin otomatik olarak yapılabileceği gelir. 25.000 parçadan oluşan fark makinesinin yapısı, sonunda başarısız olmasına rağmen büyük ölçekli bilimsel projelerden biri olarak geliştirilir. 1833 yılında makinenin yapılmasıyla ilgili gerçekleştirilen bir çalışma Babbage ve mühendis Joseph Clement arasında çıkan bir tartışmadan sonra sonlandırılır. Bu projeye 20 buharlı lokomotif yapmak için gerekli olan paradan daha fazlası harcanır. Sonuç olarak fark makineleri ile ilgili ilk çalışmayı yapan farklı icatçılar vardır. Ama bunların hepsi Babbage'nin düşüncelerinden etkilenmiştir. Babbage ikinci makine olan analitik makineyi tamamlayamamıştır. Analitik makinenin modern elektronik bilgisayarın icadında doğrudan bir etkisi olmamasına rağmen, Babbage hala ilk bilim insanı olarak ve evrensel makine geliştirme düşüncesine sahip olan icatçı olarak görülür (Randell, 1973: 1, 3, 17-69).

Herman Hollerith (1860-1929) veri işleyen modern makinenin babası olarak görülür. Hollerith'in delikli kart makinesini (İng. punched card machine) icat etmesiyle otomatik veri işleme çağı başlar. Delikli kartlar doküman tezgâhlarını kontrol etmek için kullanılırken, Hollerith bunları veri depolamak için kullanır. Hollerith 1880 yılında elektrikli hesaplama ve sınırlandırma sistemi düşüncesini geliştirir. Bu arada da

U.S Brueau of the Census için çalışır. Burada devletin istatistiksel problemlerinin farkına varır. Mühendis ve icatçı olarak görülen Hollerith veriyi hızlı bir şekilde değerlendiren bir makine tasarlar. 1880’li yılların ortasında ilk delikli kart sistemini tasarlar. Ama 1889 yılında Hollerith Paris’te düzenlenen dünya fuarında icadını sunduğunda ünü daha da artar. Makineler ilk olarak 1890 yılında Amerika Birleşik Devletlerinde 11. nüfus sayımı için kullanılır. 62 milyon delikli kart Hollerith’in tasarladığı 43 makine tarafından değerlendirilir. 10. nüfus sayımını değerlendirmek sekiz yıl sürerken, 11. nüfus sayımı neredeyse üç yılda tamamlanır. Bu başarı Hollerith’in çizelge oluşturan bir makine şirketi kurmasına neden olur. Otomatik veri işleme ihtiyacı giderek daha da artmasına rağmen, Hollerith sadece satışları yükseltmekte oldukça isteksizdir. Çünkü kendisini hayatı boyunca girişimciden ziyade bir icatçı olarak hisseder. Bir problemin teknik çözümü onun için icatlarının ticari başarısından daha önemlidir. Hollerith geleneksel olmayan karakterinden ve sert mizacından dolayı sahip olduğu şirketi işletmekte giderek daha da zorlanır. Sonuç olarak bu şirket 1911 yılında bilgisayarla çizelgeleri kaydeden şirkete (İng. computer tabulating recording company) satılır. 1924 yılında ise bu şirket Uluslararası Ticari Makineler Kuruluşu (İng. international business machines corporation) olarak yeniden adlandırılır (Randell, 1973: 125-141).

İngiliz matematikçi Alan Turing (1912-1954) matematiksel mantıkla ilgili bir bildiri hazırlar. Burada programları veri ve yönergelerden ayrılmayan çok basit bir makine yapısı oluşturma hedeflenir. Bu

makine evrensel bilgisayardan neredeyse on yıl önce icat edilmiştir. Turing bu makine için soyut matematiksel bir model kurmuştur. Bu da Turing makinesi olarak adlandırılır. Turing İkinci Dünya Savaşı sırasında devlet kodu ve Bletchley parktaki şifre okulunda çalışır. Turing burada Enigma şifre makinesi ile üretilen kodları kırmada önemli bir rol oynar. Savaş sona erdiğinde Turing dikkatini bilgisayarı geliştirmeye yöneltir. 1945 ve 1947 yılları arasında Teddington'da Ulusal Fizik Laboratuvarı'nda (İng. National Physical Laboratory) otomatik hesap yapan makineyi (İng. automatic computing engine) geliştirir ve bu makine daha sonra dünyanın en hızlı bilgisayarı olur. 1948 yılında Manchester Üniversitesi'nde bulunan hesap yapan laboratuvarın müdür yardımcısı olur. Burada Turing kullanıcıyı manuel olarak yazdığı Manchester Mark I Bilgisayarı programlamaya dâhil olur. Turing'in kuramsal ve uygulamaya dayanan içerikleri 1940'lı ve 1950'li yıllarda İngilizlerin elektronik program hafızasına sahip olan bilgisayarının icadını etkiler. Turing makinesi hala kuramsal bilgi teknolojisinin araştırılmasında önemli bir temel olarak görülür. Turing testi 1950 yılında "Makine düşünebilir mi?" sorusuna cevap olarak yapay zekânın geliştirilmesini de hızlandırır (Henderson, 2011: 1-111).

Konrad Zuse (1910-1995) istatistikteki geniş çaplı hesaplamalarla ilgilenmek zorunda kaldığında, program tarafından kontrol edilen bir hesap makinesi geliştirir. Bu makineyi 1935 yılında herhangi bir yardım almadan tasarlamaya başlar. Çift sistem üzerine kurulu bu makine program girişi için delikli bant kullanır. 1936 ve 1938 yılında yapılan

Z1 tamamıyla mekanik bir makinedir ama tamamen işlemsel değildir. 1940 yılında Zuse güvenilir bir teknoloji üzerine temellendirilen Z1'e göre bir işlemci yapmaya başlar. 1941 yılının Mayıs ayında Z3'ü bitirir. Bu makine dünya çapında serbest olarak programlanabilen ve program tarafından kontrol edilebilen otomatik bir hesaplayıcıdır ve aynı zamanda da işlemseldir. Buradaki devrim çift sistem üzerine kuruludur. Zuse'nin kuramsal başarılarının temelinde ise üç farklı gelişme durur. Bunlardan birincisinde makinenin mantıksal yapısı farklı teknik ilişkilerden bağımsız olarak hesapladığı şeyden oluşur. İkincisinde yarı algoritmik biçimdeki çift sistem numaralarını temsil etmek için kullanılır. Zuse 1943 ve 1945 yılları arasında Plankalkül programlama dilini geliştirir. Plankalkül'ün arkasındaki düşünce bilgisayar programlamada öncü bir çaba olarak görülür. Bu aynı zamanda yapay zekâ ile ilgili problemlerin ele alınmasında kullanılan içeriklere sahiptir. Zuse savaş sırasında kendi mühendislik ofisini işletir. Z4'ün Zurich'teki Teknolojinin İsviçre Federal Enstitüsüne kiralanmasından elde edilen kazançlar 1949 yılında henüz var olmayan piyasa için bilgisayar üretimi amacıyla kendisine ait bir şirket kurmasına izin verir (Randell, 1973: 155-167,171-187).

Howard H. Aiken (1900-1973), J. Presper Eckert (1919-1995) ve John W. Mauchly (1907-1980) bilgisayarın Amerikalı olan öncülerindendir. Bu öncüler bilgisayar çağının başladığı ilk dönemleri sembolize eder. Tasarladıkları makineler ilk otomatik hesaplayıcılardandır ve bu makineler halkın genelinin hayalini ele geçirir. Howard H. Aiken'in doktora tezi için zamanını alan hesaplamalar dijital program tarafından

kontrol edilen otomatik hesaplayıcıların düşüncesinin ortaya çıkmasına yardımcı olur. Aiken'in makinesinin genel tasarımı 1937 yılında planlanır, düzenlenir, 1939 yılından beri IBM tarafından yapılır ve 1943'te de tamamlanır. Otomatik dizi tarafından kontrol edilen hesaplayıcı (İng. automatic sequence controlled calculator) Harvard Mark I olarak adlandırılır, mümkün olduğu sürece standart IBM parçalarını kullanır ve bu nedenle elektro manyetiktir. Programcılarının ilk ürünü bu makine üzerinde üretilir. Bu makine 1944-45 yılları arasında savaş zamanındaki denklemleri çözmek için sürekli olarak çalışır. Makine burada gemileri manyetik mayınlardan korur, radar problemlerini çözer ve patlama hesaplamaları yapar. Programcılar daha sonra en son yapılan hesapların atom bombasının patlatıcıları için kullanmayı öğrenir. Aiken üç adet büyük hesaplayıcı tasarlar. Bunlar Mark II, III ve IV'tür. Aiken'in bilgisayar çağına son katkısı veri işlemede kullanılan öncü bilgisayar uygulamalarıdır. Aynı zamanda bilgisayar bilimi olarak adlandırılan üniversite araştırma programları da ortaya çıkar. John W. Mauchly ve J. Presper Eckert Pennsylvania Üniversitesi'nde dünyanın ilk elektronik büyük ölçekli genel amaçlı dijital otomatik hesaplayıcısını geliştirir. 1946 yılında bu makine tamamen işlemsel olur. İki icatçı bilgisayardan bilimsel ve askeri uygulamalar dışında da yararlanılabileceği konusunda ikna çabası içerisine girer. Daha sonra evrensel otomatik bilgisayarı (İng. universal automatic computer) geliştirir. Mauchly ve Eckert finansal zorluklardan dolayı 1950 yılında sahip oldukları şirketi Remington Rand'a satmak zorunda kalırlar. Ama UNIVAC'ın gelişmesindeki yetkisi devam eder. Başkanlık seçimlerinin olduğu gün UNIVAC 3.398.745 oyla

Eisenhower'ın seçimde galip geleceğini tahmin eder. Bu tahminler karşı tarafla baş başa gitse de UNIVAC haklı çıkar. Bu seçimden sonraki gece televizyonda UNIVAC hızlı bir şekilde Amerika Birleşmiş Milletlerindeki bilgisayarın üretici ismi olur (Randell, 1973: 187-219).

John von Neumann (1903-1957) bilgisayar tarihine Neumann mimarisi olarak geçer. Bugün hala kullanımda olan neredeyse bütün bilgisayarların mantıksal yapısını tarif eder. 1943 yılından itibaren Neumann, Robert Oppenheimer tarafından yürütülen projede çalışmaya başlar. Nagazaki'ye düşen bombanın patlatıcısını geliştirme sırasında ortaya çıkan matematiksel problemleri çözmesinin yanı sıra patlatılması gereken optimum yüksekliği hesaplamalarla tespit etmeye çalışır. Büyük hacimli verilerin kopyalanması için uygun bir alet bulmaya çalışır. 1944 yılında ENIAC takımına katılır. ENIAC üzerinde çalışsa bile, işlemci model planlar. Neumann'ın EDVAC ile ilgili raporunda bilgisayar mimarisi tanımlanır. Bu mimari beş özel parçadan oluşur. Bunlar merkezi aritmetik, merkezi kontrol, hafıza, giriş ve çıkıştır. Neumann savaştan sonra IAS'ye geri döner ve kendisini elektronik bilgisayarı bilimsel amaçlar için geliştirmeye adar. Bu mimari üzerine kurulan IAS vakum-tüp bilgisayar 1952 yılında işleme hazır olur (Randell, 1973: 349-365).

1.1.3 Bilgisayarın Tarihsel Gelişimi

Bilgisayar 1900'lü yıllardan önce genellikle hesaplama yapabilen bir alet olarak ortaya çıkar. 1900'den 1939'a kadar geçen zaman aralığında bilgisayarın tarihsel gelişimi ile ilgili değerlendirme yapılmak istenildiğinde matematiğin yükselişi göze çarpar. 1940'lı yıllarda ise

bilgisayar elektronik ve dijital sayılan ilk bilgisayar olarak gösterilir. 1950'li yıllarda yapay zekânın programlaması için bir dizi işlemci oluşturulur. Aynı zamanda bilgisayarın sahip olduğu donanım ile ilgili de çalışmalar yapılır. Grafiklerdeki en kısa yolların gösterilmesi için de etkili algoritmalar oluşturulur. 1960'lı yıllarda ise bilgisayar bilimi bir disiplin olarak ortaya çıkar. Bilgisayar bilimi ile ilgili ilk bölüm 1962 yılında Purdue Üniversitesinde (Birleşik Devletler) kurulur. Bu on yılın sonunda bugün internet olarak bilinen ARPANET (Gelişmiş Araştırma Projeleri Dairesi Ağı) yapılandırılmaya başlanır. BASIC gibi yeni programlama dilleri ortaya çıkartılır. 1960'lı yıllar aynı zamanda özdevinir (İng. automata) kuramının ve biçimsel dillerin kuramının yükselişi olarak görülür. Burada daha sonra Noam Chomsky dilin insan beyninde bütünleşik (İng. hard-wired) olduğunu açıklayan kuramıyla ünlenir. Biçimsel yöntemleri kullanan programların doğruluğu da burada önem kazanmaya başlar. 1969 ve 1971 yılları arasında ilk mikro işlemci (İng. microprocessor) yani çip üzerindeki bilgisayar Ted Hoff ve Federico Faggin tarafından tasarlanır. Algoritmaların analizi için detaylı bir matematiksel temel işlemeye başlar. 1970'li yıllarda ise veri tabanı (İng. database) kuramı ortaya çıkartılır. Oldukça etkili işleyen Unix sistemi oluşturulur. C programlama dili geliştirilir. Pascal ve Ada gibi başka yeni programlama dilleri de ortaya çıkar. İlk RISC mimarisi başlatılır. 1970'li yıllar aynı zamanda süper bilgisayarın (İng. supercomputer) gelişimi olarak görülür. 1976 yılının Mart ayında Seymour Cray, Cray-1'i tasarlar. Bu bilgisayarla bir dakikada 160 milyon işlem yapılabilir. Cray araştırmasını silikon grafikler üstlenir. Algoritma ve hesaplama dayanan karmaşıklıklarla ilgili gelişmelerin

çoğu da bu yıllarda ortaya çıkar. 1979 yılında dağıtılmış haber sunucusu (İng. distributed news server) geliştirilir. 1980’li yıllar ise kişisel bilgisayarın (İng. personal computer) gelişimi olarak görülür. Taşınabilir bilgisayar (İng. portable computer) geliştirilmeye devam eder. Biyolojik bilgisayar (İng. biological computer) Len Adleman’ın DNA yardımıyla yaptığı hesaplamalarla ilgili son zamanlardaki çalışmasının ürünü olarak ortaya çıkar. Kuantum hesaplaması (İng. quantum computing) Peter Shor tarafından yapılan bir keşifle ortaya çıkar. Kuramsal bir kuantum bilgisayarında çarpanlara ayırma etkili bir şekilde yapılır. Bilgi otobanları (İng. information highway) ise dünya çapında daha fazla bilgisayarı birbirine bağlar. Bilgisayar giderek daha da küçülür ve nano teknoloji ortaya çıkmaya başlar (Dodig-Crnkovic, 2001: 2-7).

Bilgisayarın tarihsel gelişiminin ilk dönemleri incelendiğinde hesaplama makinelerinin gelişimi insanın ihtiyacı doğrultusunda gerçekleşmiştir. Bilgisayara başlangıçta uygulamaya dayalı problemleri çözmek için ihtiyaç duyulur. Bu sayede uzun ve sıkıcı hesaplamalar daha hızlı ve güvenilir bir şekilde yapılır. Hesaplamanın algoritmik tarafına odaklanıldığında ise matematiğin, mantığın ve fiziğin baskın olduğu ortaya çıkar. Bunlar sadece bilgisayarın ilk kullanıcıları (İng. user) olmakla kalmaz aksine yeni içerikler de yaratır, yeni makineleri tasarlar ve yapar. Ama son yıllardaki gelişmeler bilgisayar için tamamen yeni uygulama alanlarına kapı aralar. Bu günlerde bilgisayar sanal olarak her yerde bulunabilir. Kullanıcıların çoğu artık yukarıda açıklandığı gibi bilim insanı ya da teknisyenler değildir aksine sıradan

insanlardır. Sonuç olarak geliştirilmiş grafiksel biçimler için giderek büyüyen yeni talepler vardır. Bu durumda özellikle de bilgisayar oyunları için büyük bir piyasa kurulmuştur. Görsel ve işitsel yetenekler geliştirilmiştir ve kullanıcı dostu arayüzler ortaya çıkmıştır. İnternetin giderek daha da gelişmesi kişisel bilgisayarı ilerleten güçlerden biridir. Modern gelişme sadece iç piyasayı içine almaz aksine profesyonel bir sektörü de hedefler. Bu sektör ise gelişmiş veri tabanını, ustaca yapılmış sistemleri, dağıtık paralel sistemleri (İng. distributed parallel systems) ve daha birkaç alanı da talep eder (Dodig-Crnkovic, 2001: 7).

1.1.4 Yeni Medya Kapsamındaki Bilgisayar

Medyalar ilk olarak iletişimle ilgilenir, maddeye dayanır ve maddeden yapılır. Doğal fenomenlerle sınırlandırılır. İnsanlar tarafından yardımcı araç olarak bedenin dışarısında ve somut bir şekilde üretilir. Yeni medya göstergelerin üretilmesinde, kaydedilmesinde ve aktarılmasında kullanılır. Bunlar gösterge ve iletişim bilimsel yapıya ait, tarihsel, kültürel ve kurumsal özellikler üretir. Bunların amacı doğal iletişim biçimlerinin mekân ve zamansal olarak sınırlandırılmasının genişletilmesidir (Holly, 2000: 82-83).

Medyanın genellikle iki anlamlı olarak ele alınabileceğinden bahseden Holly (2000: 82) bunlardan birincisini amaç ve araç ilişkisi içerisinde kullanılan medya olarak ve ikincisini ise araç ilişkisi içerisinde araç olarak kullanılan medya olarak ele alır. Birinci tip medya oldukça heterojen ve soyut araçlar içerir. Özellikle de mikro ve makro olan arasında bulunur. Bu şekilde ele alınan kavram alanları özellikle de sosyolojide bulunur. Bu bağlamda medya olarak görülen oldukça farklı

fenomenler vardır. Holly bunları dil, sembolik anlam, sağlık, deneysel düzen oluşumu, durumun tanımı, etki, zekâ, performans kapasitesi, değer bağı, güç, para, hak, doğru, sevinç, değer ilişkisi, aşk, sanat, inanç, yazı, baskı, nedensellik ve yerçekimi olarak sıralar. İkinci tip medya ise medyalar arasındaki araçların ve aracılarn tamamı olarak ele alınır. Bunlar gösterge bilimsel evrelere katılır. Bu medya kavramı altı içerikten oluşur. Holly bunları da biyolojik yani katılan beden organları, fiziksel ve kimyasal yani elektromanyetik alanlar, teknik yani televizyon aletleri, sosyal yani müze ve videokaset kütüphaneleri, kültürel yani haber yorumcusu ve bilimsel kitap, tarzla ilgili olanlar yani soyut resim, atonal müzik ve roma stili olarak sıralar.

Holly'e (2000: 79-80) göre yeni medyanın içeriği ilk olarak bilim yoluyla yapılandırılmamıştır aksine doğal dilde verilmiştir ve doğal dil bağlamında yeniden yapılandırılmıştır. Telefon, radyo ve televizyonun küresel olarak yayılması iletişim çağının ya da medya çağının başladığının habercisidir. Medyanın önemi de teknik ve kurumsal farklı yeniliklerle giderek daha da artmıştır. Bunlardan birkaçı uydu televizyonları ve kabloya bağlanmadır. Almanya'da radyonun kısmen özelleştirilmesi, kişisel bilgisayarın zafer elde etmesi ve dünya çapında ağa bağlanması, medya iletişiminin kapsamlı bir şekilde dijitalleşmesi söz konusudur. Buna bağlı olarak yeni medyaya alternatif olan çeşitli kavramlar da ortaya çıkmıştır. Bunlardan bazıları çoklu medya (İng. multimedia), çok kanallılık, metnin, imgenin ve sesin eşzamanlı iletişimidir. Bunlar sesli film ve televizyon gibi eski medyalarla sağlanır ama burada bir alet içerisinde birden fazla medyanın

birleřtirildiđi durum kastedilmez. Yani 50'li yılların televizyon ve pikaba ya da televizyona bađlı radyosu ve 70'li yılların kompakt durumları kastedilmez. Aksine bilgisayar biçiminde birçok medya için ortak dijital bir platform kastedilir.

Yeni medyanın bazı projelerle ilişkilendirilebileceđinden bahseden Holly (2000: 88) bu bağlamda yeni medya kavramını fenomenlerle ilişkili, somut ayırmaştırmanın ötesinde aslında tarihsel olarak tanımlanabileceđi görüşündedir. Ona göre 14. yüzyılda kitap yeni medyadır. 19. yüzyılda fotoğraf yeni medyadır. 19. yüzyılın sonlarında ve 20. yüzyılın başlarında telefon yeni medyadır. 20. yüzyılın sonlarında da bilgisayar yeni medya olarak ele alınır. Sonrasında ise ađa bađlı bilgisayar yeni medya olarak görülür. Bu durumda her medya insan hayatının belirli bir noktasında yeni medya olur.

Holly (2000: 80-81) yeni medya ile bütün medyaların ilk kez yeni olduğundan başka bir şey elde edilemediđi görüşündedir. Bu bağlamda bilgilerin kaydedilmesi ve aktarılması farklı teknik gelişmelerle gerçekleştirilir. Bunlar video kaydedici, film, ses ve resim gösteren cihaz, uydulu ve kablolu televizyon gibi yeni dağıtım teknikleridir. Video metin ve kablolu metin gibi bilgi çağırma sistemleridir. Ev bilgisayarı, etkileşimsel kablolu televizyon ve entegre edilmiş cam elyafından yapılmış geniş bant iletişim sistemi gibi diyalog sistemleridir. Bunlara ek olarak terminal, elektronik yazı makinesi, kamera, mikrofon, OCR makinesi, manyetik bant, video film, fotoğraf çođaltma aleti, mikrofilm, video metin, radyo dalgalarının mevcut hatlarla aktarılması, uydulu ve kablolu televizyon, araç telefonu,

telefon, görüntülü telefon, ekran, radyo, film, ses ve resim gösterme aleti, ev yazıcısı, videokasetler, elektronik veri kaydetme yöntemleri, optik kaydetme medyaları (video film, CD-Rom), ekranların kullanılmasıyla gerçekleştirilen tele-iletişim gibi verileri uzağa aktarma örnek verilebilir. Ayrıca bunlara uydu ve kablolu teknoloji, yüksek çözünürlüklü televizyon (HDTV) ve dijital medya da eklenebilir. Video klipler, lazer ortamlar, holografi, sibernetik heykeller, veri bankaları ve elektronik metin işleme sistemleri de dâhil edilir. Elektronik imge ve ses işleme, uydu tarafından gerçekleştirilen yönlendirme sistemleri, faks, telesekreter, telsiz telefon, evrensel ürün kodu (barkot), tarayıcı, manyetik şeritli kart, kaydedici aletler, bilgisayar oyunları ve sıvı kristal görüntüler (LCD) de örnek olarak gösterilebilir. Yeni medyanın ele alındığı bu liste daha da uzatılabilir.

Holly (2000: 92) medya kavramının imge açısından bilgiye dayalı tartışmada ortaya çıktığına ve medya olarak incelenmesinin yanı sıra makine ve alet olarak da görülen bilgisayarın göstergelerinin de merkezi bir rol oynadığına değinir. Bilgisayarın medya, makine ve alet olarak görülmesinin arkasına insanın çevresiyle olan ilişkisi ile ilgili farklı göstergeler saklanır. Makineler otomatikleşir ve insanın yaptığı işlerin yerine geçer. Aletler nesnelere üretmek ya da işlemek için aletler tarafından yönetilebilir ve işlenebilir. Medyalar bilgilerin kaydedilmesinde, yayımlanmasında ve iletişimin sağlanmasında kullanılır. Ama makinenin gelişmişliği ve alet biçiminde el ile kullanılabilirliği bilgisayarın postmodern medya olarak kullanılabilmesini var sayar. Bu nedenle bilgisayar araca dayalı bir

medya olarak adlandırılabilir. Burada araç kavramında bilgisayarın makineye dayanan ve araca özgü özellikleri ortadan kaybolur. Alet ve medya sosyal bağlamda işlev ve elle kullanılması açısından birbirinden ayrılır. Alet üretim ve eylem bağlamında ortaya çıkar ve maddenin işlenmesine hizmet eder ve hizmet ettirilir ya da yönetilir. Medya ise iletişimsel eylemde ortaya çıkar. İşlev ise bilgilendirmede (kitle medyası bağlamında) ve iletişimde (iki yönlü medya bağlamında) oluşur. Veriler değiştirilemez aksine aracılık eder ve kaydedilir. Bilgisayar medyasının hizmet ettirilmesi gerekir ama alete dayanan tarafın giderek daha fazla hâkimiyet kurmasıyla medya ile ilgili görüş ön planda olur. Bu durum elektronik postanın kullanılmasında yazıya dayanan takasa benzetilir. Teknik içerikler bilgisayarın makineye, alete ve medyaya dayalı aracı biçimlerine göre farklılık gösterir. Bu üç birleşenin tamamı medya ile ilgilidir. Bilgisayar eser medyası, ifade medyası ve taşıyıcı medya olarak işlev görür. Bu durumda bilgisayar alete dayanan (İng. instrumental) medya olarak ele alınabilir. Medyalar iletişimle ilişkilidir, maddeseldir ve yapılmıştır. Medya burada göstergelerin üretilmesine, kaydedilmesine ya da aktarılmasına hizmet eder. Ayrıca maddesel olarak yapılabilişliliği ve üretim işlevi bilgisayar medyasının araca dayanan tarafını işaret eder.

Holly'e (2000: 93) göre yeni medya kavramı farklı güncel teknik gelişmeleri zamana bağlı olarak işaret eder. Burada yeninin her zaman sürekli olarak eskidiğiyle ilgili bir sorunsal ortaya çıkar. Yeni medyanın elle kullanılabilirliği ile ilgili yapılan çalışmalar günlük hayatta ortaya çıkar. Özdeğin medya olarak tanınmasının temel koşulu alete dayalı

girişin dikkat çekmemesidir. Yeni aynı bağlamda elle kullanmada günlük olarak karakterize edilmez. Bilgisayarın alete dayalı olarak kullanılması bir rutin geliştirebilir. Böylece yeni teknik gelişmeler günlük hayata uygundur. Bu durumda yeni medya medyadan daha hızlı olarak elle kullanılabilir. Burada medyanın ve yeni medyanın elle kullanılmasında ayırım yapmak zorlaşır.

Yeni medya ile neyin açıklanmak istendiğini dört adımda gösteren Holly (2000: 86-87, 93-94) bu adımları medya kavramının yerinin saptanması, araştırılan medyaların standartlaştırılması, yeni olanı odak noktasına alma ve yerinin merkezi yapısı olarak birkaç özelliğin tartışılması olarak sıralar. Medya kavramının yerinin saptanması adımı yeni medya kavramı geleneksel kitle medyalarıyla ve temelinde sosyolojik görüşlerin bulunduğu geniş medya kavramıyla ilişkilendirilmez. Ama bedensel, fiziksel ve kimyasal fenomenlerin metinle ilgili tarafıyla ilgilenir. Tekniği ve iletişimi merkeze alan medya kavramı olarak görülür. Her şeyden önce gösterge bilim ve iletişim yapısına ait, tarihsel, kurumsal ve sosyal medya uygulamalarını merkez alır. Araştırılan medyaların standartlaştırılması adımı ise medyalar standartlaştırılan özellikler açısından incelenir. Kullanılan medyaların standartlaştırılması kullanım içeriği ve kullanım biçimiyle yapılır. Bunlar deneysel madde içerisinde açıklanır. Burada doğrudan olma (monolog, diyalog), genişlik (özel, kamusal), kanal (optik, akustik), gösterge sistemi (yazı, dil, imge, ses), karmaşıklık ve teknikleşme derecesi önemli bir rol oynar. Kişisel bilgisayar ise farklı medyaları içine alır. Bilgisayarın farklı türdeki metinlerin üretilmesinde

metin işleme aracı olarak kullanılması gösterge üretimi yapan medya özelliğinin üstesinden gelemez. Ama elektronik posta, sohbet, internette yapılan araştırmalar ya da internette metin üretimi gibi diğer kullanım biçimleri daha çok gösterge bilimsel ve iletişim yapısı olarak ele alınır. Bu durumda işlevlerin gösterge bilimsel ve iletişimsel evrede ne olduğu detaylarıyla ayrıştırılabilir. Ayrıca burada hangi gösterge sistemlerinin oyunda olduğu, kaydetme ve aktarmada hangi kanalların kullanıldığı, tek yönlü ya da diyaloga dayanan iletişimin gerçekleşip gerçekleşmediği araştırılır. Yeninin odak noktasına alındığı adımda ise neyin yeni neyin yeni olmayan olarak araştırılması söz konusudur. Yeninin merkezi yapısı olarak birkaç özelliğın tartışılması adımında ise yeni medyanın yeni ile olan ilişkisi ele alınır. Burada yeninin özellikleri arasında etkileşim, sanallık, dijitallik, ağa bağlanma ve çizgisel olmama yer alır. Bunlar yeni olarak görülür. Sonuç olarak yeni medya deneysel maddenin değerlendirilmesine göre yeniden belirlenebilir.

Holly (2000: 98) genel medya kavramından yola çıkarak yeni medya nedir diye sorulduğunda yeni medyayı göstergelerin üretilmesinde, kaydedilmesinde ve aktarılmasında kullanılan yardımcı araç olarak ele alır. Temel medyalar yeni medyalardaki ek işlevlerle gelişmeye devam eder. Bellek kapasitesi elektronik veri kaydetme sayesinde çok katmanlılığa yükselir. İnternet zaman ve mekânın üstesinden gelmeye imkân sağlar. Çizgisel olmama durumu yani hipermetin yapılarının kurulması bilginin işlevsel sırası için bir koşuldur. İnternet yoluyla elektronik veri aktarma araç olan bilgisayar iletışimle ilişkilendirir. Böylelikle etkileşimin de yeni biçimine imkân verilir.

Holly (2000: 87-88) yeni medyanın özelliklerinden biri olan etkileşimi (Alm. Interaktivität) kullanıcı çıkışlı seçim mekanizmaları olarak görür. Aynı zamanda bunlar makinelerin hizmetinde de bulunur. Etkileşimin karşılıklı ilişki (Alm. Interaktionalität) ile karıştırılmaması gerektiğine de dikkat çekilir. Karşılıklı ilişki insanlar arasında değişen eylemin özgür iradeyle karakterize edilmesidir ve böyle bir durum medyalarda da bulunabilir. Burada eşzamanlı diyaloga dayanan bir iletişime imkân verilir. Sanallık (Alm. Virtualität) ise göstergenin yeni ve oldukça esnek hızlı maddesi, elektronik medyadaki çok çeşitli manipülasyon ve var olanının alışkanlığındaki bir değişim olarak anlamlandırılır. Bir tarafta göstergeler oldukça hızlıdır ve kapsamlı bir şekilde her yerde bulunabilir. Diğer tarafta da göstergeler her yerde kolay bulunamaz ve işlenemez. Ayrıca bir tarafta dünyanın tamamı yeni bir nitelikte düzenlenebilir olarak ortaya çıkar. Böylece yaratıcı ve oyuncu potansiyeller serbest bırakılır. Diğer tarafta da kontrol edilebilirlik alışkanlığı ve göstergelerin güvenilirliği kırılır. Dijitallik (Alm. Digitalität) bağlamında ise göstergelerin genel dijital temeli gösterge bilimsel ve iletişimsel işlemin bağlantısına imkân verir. Daha önce birbirinden ayrılarak ortaya çıkartılan bu işlemler dijitallik içerisinde entegrasyon potansiyeli ile gerçekleşir. Bu potansiyel medya iletişimsel olayların çeşitliliğini değiştirir. Bu bağlamda çoklu medyasallıktan (Alm. Multimedialität) bahsedilir. Gösterge sistemlerinin ve iletişimsel işlevlerin dijital entegrasyonu ise açık birçok medyanın özelliğini de aşan bir niteliğe sahiptir. Ağa bağlanma (Alm. Vernetzung) durumunda ise bilgisayar dünya çapında geçerli olan ağa bağlandığında, iletişim medyası olarak ortaya çıkar. Burada ele alınan iletişim medyası

gösterge üretiminde araçtan daha fazlası olur. Bu iletişim medyasının üretimindeki kolay ulaşılabilirliği kamusal olarak yayımlanan ve özel diyaloga dayanan medyalar (Alm. privaten-dialogische Medien) arasındaki ayrımı ortadan kaldırır. Daha öncesinde mektup postasıyla sağlanan iletişim biçimleri, elektronik postayla birlikte hızlandırılmış yeni ve büyük bir değişken oluşturur. Bu hızlanma ticari ve kurumsal birçok iletişim akışıyla ilgilidir. Bunların özelliği farklı açıdan değişiklik gösterir. Grupların yeni türleri kendisine has bir tarzla oluşturulur. Buna benzer bir durum yazınsal iletişim piyasası için de geçerlidir. Bunlar sohbet tarzında resmi olmayan gruplarda gerçekleşebilir. Burada gruplar dağınık ve heterojendir. Kişiler maskeli bir balodaki gibi kimliklerini saklayabilir. Bunun iş dünyası için olan sonuçları da daha önemlidir. Burada dağıtılmış çalışmanın yeni biçimleri mümkündür. Çizgisel olmama (Alm. Entlinearisierung) durumunda ise diğer iletişim biçimlerinde olduğu gibi hipermetinlerde de bilgi sadece çizgisel dil gösterge zincirleriyle sunulmaz aksine metin bölümlerine parçalanır ve işaretlerle yani linklerle birbirine bağlanır. Böylece hiyerarşi ve ağ içerisindeki metin parçaları birbirleriyle ilişki içerisinde olur. Burada doğal olarak farklı gösterge sistemleri kombine edilmiş olarak ortaya çıkartılabilir. Hipermetinlerin yeni sistemlerle elde edilebilirliği oldukça yenidir.

İnterneti de yeni medya olarak ele alan Holly (2000: 90-91) bu bağlamda internetin öncelikle iletişim ve bilgiyle ilgili bir medya olduğunu belirtir. Burada iletişim biçimlerinin örnek kombinasyonuna rastlanır. Ağ, kaydetme medyasıdır. Ayrıca internet üzerinde etkileşim

de mümkündür. İnternet kitle medyalarından da bir şey elde eder çünkü televizyon, radyo ve gazete küresel ağdaki varlığın destekleyici etkisini keşfetmiştir. World Wide Web'in (WWW) gelişimi 90'lı yılların başlarında donanımda devir açan yeniliklerden biri olarak görülür. Yardımcı öğeler de daha çok hipermetin işaretleme dilinin (HTML) belge açıklama dilini ve hipermetin transfer protokolünü (HTTP) internet protokolü olarak oluşturur. Bunun üzerine grafiksel kullanıcı yüzeyleri için ilk arama motorları kurulur. Burada hem çevrimiçi göstergelerin hem de işaretlerin (link) uygulanması mümkündür. Böylece herkesin kullanımına açık bir yol vardır. Daha önce elektronik postaları ya da diğer hizmetleri sınırlandıran şey bugün kullanıcı dostu bir şekilde kullanıma hazır hale getirilir. Böylece internet geniş bir kitleye ulaşır. İnternetin genişlemesi hiçbir zaman sonlanmaz. Bu da dünya çapında geçerli olan ağın mükemmel özelliklerinden biri olarak görülür. Bu durumda olan ağın kendisine has bir dinamiği vardır. Hem kullanıcılar hem de bilgisayar birlik içerisinde bulunur. Yeni ağ katılımcıları bir taraftan bilgileri hizmete sokar ama burada her zaman hangisinin hizmette olduğu sorgulanır. Bu durum olumlu olarak değerlendirilmeyen bir özelliğe neden olur. Bu bağlamda internetin kontrol edilemez tarafı ortaya çıkar. Bu duruma neden olan şey ise bir tarafta internetin içyapısıdır, diğer tarafta da anonim kullanıcıların çokluğudur. Mevcut olma ve kötüye kullanma ise medyanın her iki tarafında da yer alır. Bilişim açısından küresel ağ dağınık bir veri bankası olarak incelenir. Somut kullanımlar verilerin yönetim sisteminin bölgesinden kaynaklanmaz aksine veri korumanın, çoklu temsilci sistemlerinin, makineye dayanan öğrenmenin, veri

madenciliğinin, elektronik ticaretin ve istatistiğın alanından da kaynaklanır.

Yeni medyanın genç medya olarak görülüp görülemeyeceğı olasılığı üzerinde düşünen Holly (2000: 90) kişisel kullanımdan sosyo-kültürel dönüşüme kadar geçerli olan incelemelerde günlük hayatta yeni medyanın kullanımında kullanıcılarının yaşının dikkate alınmadığını belirtir. Bu nedenle yeni medya genç medyadır denkleştirmesinin geçerliliğinin bütün projelerde tartışılması gerektiğı düşüncesindedir.

Holly'e (2000: 94) göre kültür bilimsel çalışma içerisinde yeni medya somutlaştırılmaya çalışılır. Çoklu medyaya dayanan hipermetinlerin somut metin analiziyle siber uzay (İng. cyberspace) ile ilgili ifadeler sorgulanır. Ağdaki dijital metinler edebiyat ve kültür bilim çerçevesinde yeni problemler ortaya çıkartır. Bu durum kültür bilim içerisinde oldukça tartışılmaktadır. Edebiyat ve film çalışmalarından kaynaklanan geleneksel sorgulamalar dijital metinlerin analiz için ne derece uygun olduğuna yoğunlaşır. Çünkü siber uzay tamamen belirsiz ve açık mekândır. Burada tarih ve kural geçerli değildir. Yeni medyanın anahtar kelimeleri etkileşim ve çoklu medyadır. Bunlar sayesinde yeni sahneleme ve algılama koşulları talep edilir. Asıl anlatım ve algılama stratejileri somut dijital metinlerin analizinin çoğunda etkili bir şekilde kanıtlanabilir. Dijital medyalarla ilgili yapılan kültür bilimsel tartışmalar ise bilgisayar ağlarının teknik imkânlarına yoğunlaşır. Bunlar da her zaman korku gösterimlerinde ve arzu durumlarında tekrardan ortaya çıkar. Bu göstergeler dijitalin gerçek kullanımından sürekli olarak soyutlanmaya devam eder.

Holly'e (2000: 94-95) göre dijital metinler alıcılara doğrulama alanı sunar. Bu alanda yazılı ve sözlü dil hem duran ve hareket eden imgeye hem de müzik ve sese söz geçirmeyi başarır. Bu da dili temel almayan medyaların sınırlandırmalarına karşı koyar. Dijital metinlerin algılanması asıl medyalarla karşılaştırıldığında oldukça yaratıcı görülür. Bu yeni biçimde okumak ve oynamak, algılama ve özne durumlarının sahnelenmesi aynı anda gerçekleşir. Bununla aslında I. ve II. Dünya Savaşının arasındaki klasik modernin metinlerinde açık olan evre devam ettirilir. Burada algı kendisini uygulamaya dayalı bir evre olarak gösterir. Bilgisayar oyununun oynanması pasif bir olay değildir aksine içerisinde kullanıcının oyun pozisyonunu aktif olarak sahnelediği bir uyum evresidir. Kullanıcı oynadığı şey olur ve olduğu şeyin karşıtını oynar. Bu görüşler öznelleştirme ve anlatma evreleri ile ilişkilendirilir. Bunların medyaya özgü görüşleri üzerindeki etkileri incelenir. Bu alandaki değişimin ne kadar gerekli olduğu dijital metinlerin analizinde açıkça görülür.

Holly'e (2000: 95) göre yeni medya içerisinde estetik algılamının sorgulanması ile ilgili iki boyut vardır. Bunlardan biri metinlerin sanatsal arzuyla incelenmesidir. Burada yeni medyanın estetik boyutu postmodern metin uygulaması bağlamında araştırılır. Klasik postyapısalcı kuramcılarının görüşleri sanatsal biçimi verir. Bu bağlamda psikanalitik kuramlara değinilir. Yapısalcı beden içerikleri ve özne durumlarının uygulanmasıyla ilgili içerikler burada şekillenir. Bu metinlerin bazıları çok yönlü dijital ağa bağlanma imkânlarını cezbeder. Bunlar anlaşılrlığın sınırlarına kadar cezbediciliğini

sürdürür. Kullanıcı tarafında da yaratıcı bir şekilde ortaya çıkartılan yanlış anlamalar provoke edici olur. Burada algılama yetisinin açık metin yapılarıyla meydan okumasının yanı sıra olası yeni kimlik durumlarının (Alm. Identitätskonstellation) talep edilmesi de söz konusudur. Bu bağlamda yeni medya bir laboratuvar durumu ortaya koyar. Bilgisayar kullanıcısı burada çağdaş öznelleştirme stratejilerini test eder. İkinci boyutta ise ağda popüler olan bilgisayar oyunları analiz edilir. Bu bilgisayar oyunları sadece genç izleyiciye sanatsal hipermetinler olarak yönelmez aksine bu izleyici diğer stratejilerle de karşılaşır. Kitlesel piyasanın ekonomik görüşü sanat eserinden daha açık taşınır. Kullanıcının sahip olduğu rol seçenekleri yeni medyanın teknik görüşlerini ön plana alır. Oyunda teknik ile ilgili kontrol hayali (Alm. Kontrollphantasie) taşınır. Bu arada sanat metinleri de oyun görüşünü medyaya karşı oyuncunun kontrol kaybı olarak sahneler. Farklı metin türlerinin somut kullanım imkânları farklı metin türlerini algılama yapılarına göre sınıflandırmak için kullanılır.

Holly (2000: 96) yeni medya söz konusu olduğunda bilgisayarın oldukça baskın bir rol oynadığını belirtir. Ona göre yeni medyanın psikolojik olarak araştırılması insan makine arayüzünün düzenlenmesi, insan bilgisayar etkileşiminin bilişsel içerikleri ile ilgilidir ya da buna benzer bir durum yapay zekâ alanında görülebilir. Araştırma yazılım tasarımının gerekliliğinden kaynaklanır. Burada sadece yüzey oluşturma bir rol oynamaz aksine bilişsel görüşler de grafiksel ve içerik ile ilgili tasarımda incelenmelidir.

Bu bağlamda bilgisayarı yeni medya olarak açıklayan Bolz (1993: 117-118, 179, 186, 194, 201) da öncelikle yeni medyanın aktarma nesnesi olarak kendisine has bir statüsü olduğuna değinir. Bilgisayarın sahip olduğu bu statüyü fiziksel ve psikolojik, canlı ve cansız arasındaki marjinal bir nesneyle ilişkilendirir. Yeni medya ve bilgisayar hem dışarıdaki dünyadan hem de kullanıcının kendisinden kaynaklanır. Bilgisayarın bu ikili durumdan kaynaklanması, ağa bağlı olmanın verdiği keyiften kaynaklanan bir geçiş heyecanı olarak görülür. Bu durumda bilgisayar mükemmel bir medya olarak herkesi büyüler. Bilgisayarın bu tutumu karşısında kullanıcının narsistiliği de teşvik edilir. Terminale bağlı bilgisayar korsanı (İng. hacker) kullanıcılara iğrenç ve parçalanmış bir beden olarak başka bir şeyi gösterir. Böyle bir bedenin kendisine has bütünlüğünden emin olması, zarif bir algoritmadan kaynaklanan imgenin yapay dünyasıyla ilişkilendirilir. Elektronik makineler arzulan makine (Alm. Wunschmaschine) olarak adlandırılır çünkü bunlar kısmi nesnelere (Alm. Partialobjekt) benzer olarak işlev görür. Bu durum yeni medyayı bağımlılık yapan bir araca dönüştürür. İnsanın genişlemesi olarak görülen yeni medya insanı otomatik bir mekanizmaya dönüştürene kadar uyuşturur. Bu durumda insan başka bir maddedeki insana özgü işlemlerin maddeleşmesiyle büyülenir. Burada merkezi bir sinir sistemi olarak görülen şey elektrikli ağdır. Bu ağ beden medyasının ve duyuların birleşimini düzenler ve kurulan böyle bir dengeyi her zaman yeni olana ekler. Bu nedenle gerçekleştirilen her tür teknolojik yenilik insanın yapabileceklerinin gelişimi ve organlarının da yeniden birbirine bağlanması olarak görülür. Yeni medya koşulları bağlamında ele alınan insan, artık

araçların ya da aletlerin kullanıcısı değildir aksine medya birleşimi sayesinde ortaya çıkan bir bağlantı noktasıdır. Kullanıcı burada organik bir yapının içerisine girer. Teknoloji olarak görülen yeni medya ve bilgisayar dünyanın etkili bir şekilde matematikleştirilmesine olanak sağlar. Bu noktada kelime ve alfabetik olan anlamını kaybeder yani alfabeyle dayalı olanın yerine numaraya dayalı olan geçer. Bu durum eski Avrupa insanının insan olmasını matematik sayesinde gerçekleştirmeye başladığından dolayı eski Avrupa insanının sonu olarak değerlendirilir. Bilgisayar sözlü olmayan yöntemler, düşünme ve karar vermeyle ilgili düzenlemeler geliştirmiştir. Bu tür yöntemler ve düzenlemeler estetik bir algıdan kuşkulandırılmasına neden olur. Bu durum yazı öncesi ya da anti-yazı yani yazıya dayalı olanın rededilmesi olarak değerlendirilir. Artık geleceğin merkezinde bayt ve sayı durduğundan, ekranlar artık kitap değildir ve bu nedenle de gerçek varlıklar geçmişteki bir dünyanın fosilleridir. Bilgisayarın yeni medya bağlamında ortaya çıkardığı sonuçlar Gutenberg-Galaxis'in batışı, kitap çağının sonu ve varlıkla gerçekleştirilen konuşmanın ölümüdür. Buna bağlı olarak bir şeyler çizgisel olarak kaydedilemez ve elektronik bellekten dolayı yazı satırsız bir biçim alır. Yeni medyanın büyüleyici gücü fetişizm ve narsizm ile açıklanır. Yeni medyanın duygusal olarak tüketildiği düşünülür ve bu nedenle de psikanalizin duygusal bir eşdeğeri olarak anlaşılır. Böyle bir durumda özne merkezinden edilir ve nesnelere de çözülmeye uğrar. Gelecekte ön görülen insan şekli, artık modern zamanın bireyi değildir aksine medya birleşimi sırasında ortaya çıkan bir bağlantı noktasıdır. Yeni medyanın bireyi kitapların değil de ekranların önünde eğilir. Arama ya da araştırma fonetik bir yazıyla

değil de biçim tanımlama ile gerçekleşir. Bireye görünen dünya değişmiş kategoriler arasından gelir. Gerçeklik kavramı işlev kavramıyla, sınıflandırma ve nedensellik de düzenlemeyle yer değiştirir. Anlam ise etki bağlamında ele alındığında bütün hükmünü kaybetmiş durumdadır.

Çalışmasında yeni medya ile birlikte ortaya çıkan problemleri de ele alan Holly (2000: 99-100) öncelikle sunucudan (İng. server) kaynaklanan problemlere değinir. Burada World Wide Web'e bağlanma farklı sunucuları ortaya çıkartır. Özel ve ticari alanda sorunlar ortaya çıkar. Bu da internet sayfalarının yetersiz bir şekilde çağrılmasına neden olur. İkincisinde ise zaman problemleri ortaya çıkar. Burada bağlantı problemleri sunucu problemlerinden ayrı tutulamaz. Çünkü zamansal darlık genellikle sunucudan kaynaklanır. Hipermetin yapısı genellikle internetteki sayfaların kişisel olarak kullanılmasına neden olur. Ama zamansal gecikmeler ortaya çıkar ve sayfa belirli bir yükleme zamanına ihtiyaç duyar. Bu zaman durdurulamaz ya da kısaltılamaz. Hoş olmayan bekleme zamanlarına tahammül edilir. Üçüncüsünde de para problemleri ortaya çıkar. Zamansal boyutun beraberinde finansal yükler de gelir. İnternet kullanımına ödenen para kullanıcının zamanına bağlıdır. Özel kullanıldığında kullanıcı sayfasıyla karşılaştırılabilir. Dördüncüsünde ise iletişim problemleri ortaya çıkar. Bu bağlamda internetin öğrenme imkânları çeşitli ve etkileşimsel olarak düzenlenmesine rağmen, öğrenen anonim bir durum içerisine girer. Burada teknik bağımlılığa geçilir.

Teknik alandaki tarihsel gelişimi incelendiğinde, bilgisayarın ilk etapta kendisini dönüştürmeye ve değiştirmeye hazır bir alet olarak ortaya çıktığı görülür. Yukarıda bilgisayar kavramı ile ilgili yapılan kavramsal inceleme, bilgisayarın kavram olarak çok fazla bir değişim ya da dönüşüm geçirmediği açıkça gösterilir. Bilgisayar kavram olarak kendisine sadece sayısal verileri hesaplama ile ilgili bir temel kurmuştur. Ama bilgisayarın deneyimlediği her evre onun işlevlerinin de değişim ve dönüşüm geçirmesine yardımcı olmuştur. İlk olarak, ilkel ve basit bir hesaplama aleti olarak görülen bilgisayar daha sonra bir makineye dönüşmüştür. Böyle bir makine yıllar sonra küresel bir ağla önce bilgisayarları birbirine bağlamıştır ve daha sonra da ağla birbirine bağlanan bilgisayarlar sayesinde neredeyse dünyadaki bütün insanların haberleşmesine imkân sağlamıştır. Bu bağlamda bilgisayar yeni iletişim medyası olarak ortaya çıkmıştır. Bilgisayarın programlanabilir, etkileşime açık ve ağa bağlı bir makine ve yeni medya olarak ortaya çıkması bilgisayarın her an değişime ve dönüşüme açık olan yapısını işaret eder. Bu sayede bilgisayar insana ait bütün özellikleri kendi içerisinde toplamaya çalışarak insan ve makine karışımı ya da tamamen makineden oluşan ama insan özellikleri taşıyan canlılar yaratmaya çalışır. İnsan bedenine yerleştirilen bir çip sayesinde de insanın ağa bağlı bir canlı olarak internet dünyasında dolaşması da öngörülen gelişmeler arasındadır.

1.1.5 Bilgisayarın Matematiksel Yapısı: Yazılım, Donanım ve Organik Bilgisayar

Matematik bilgisayarın ortaya çıkmasında belirleyici ve yönlendirici bir rol üstlenir çünkü bilgisayarın temelinde onun saklı bir gerçekliğe kapı aralamasını sağlayan matematiksel bir yapı bulunur ve aynı zamanda bilgisayar matematik hesaplamalarını uygulayan bir makine olarak da görülür. Bilgisayar matematiksel bir dilde yazıldığından dolayı yazıldığı semboller ve diller öğrenilmeden bilgisayarla anlaşma sağlanamaz. Bu bağlamda bilgisayar üçgen, daire ve başka geometrik şekillerle yazılan bir kitaba benzetilir. Bu şekilleri kullanan bir dil bilgiden daha fazlasını ister ve bu dil makine tarafından yazılır. Bu dilin önemli ve kendisine has bir özelliği vardır. Bilgisayarın içerisinde bulunan her şey algoritmanın ürünü olarak görülür. Bu açıdan bakıldığında evrenin büyük bir kısmı bir bilgisayar çok az bir kısmı da kitap olarak görülür. Fraktal (parçalanmış/kırılmış), hücresel otomatlar, kaoslar, felaketler ve matematiksel içeriklerin yığını dünyanın, doğanın ve hatta yaşamın kendisinin tamamen iç içe geçmişliğine ve karmaşıklığına rağmen hesaplanabileceğinin gösterilmesi, bilgisayarın matematikle ilgilenme konusunda oldukça yetenekli olmasından kaynaklanır (Woolley, 1994: 81,108, 263). Bilgisayar biçimle ilgilenme konusunda yetenekli olduğu için matematiği de biçimlendirir. Bu nedenle bilgisayar hem matematiği hem de kendi kendisini öğrenir (Turkle, 1984: 208).

Bilgisayarın matematiksel bir yapıya bağlı olarak ortaya çıkması ya da oluşması bilgisayarın kendi iskeletini oluşturmasına yardımcı olur. Bu

durumda bilgisayarın iskeleti yazılım (İng. software), donanım (İng. hardware) ve organik bilgisayar (İng. wetware) ile çalışır. Donanım fiziksel bir nesnedir ve hız gibi belirli özellikleri belirler. Yazılım ise donanımın ne yapması gerektiğini söyleyen emirler listesinden oluşur ve işlevleri belirler. Yazılım ve donanımın yapacağı şey arasında herhangi bir fark yoktur. Her ikisi de işlevsel olarak özdeştir. Her ikisi de çok etkili bir bilgisayar olmazsa bile yine de her ikisi de bilgisayardır (Woolley, 1994: 79). Donanım, yazılım ve organik bilgisayar insan ve makine ile ilgili yeni dünya düzeninden kaynaklanır. Bu üç kavramın her biri coğrafik ve tarihsel koordinatlara sahiptir. Kültür ve iletişimin tamamı donanım üzerinden gerçekleşir ve böyle bir donanım Japonya'dan gelir. Paha biçilmez verilerin okunmasını sağlayan programlar da Birleşik Devletlerden gelir. Bu noktada Avrupa'nın rolü ise programlara dönük eleştiri ve hayat felsefesi gibi gerekli kültürel değerleri ve düşünceleri ulaştırmaktır. Organik bilgisayarın görevi ise kültür üretmektir ve amacı da Japon donanımını Amerikan yazılımı ile geride bırakmaktır (Lovink, 1994: 225-226).

Makineler hesaplanabilir ve programlanabilir otomatların merkezi kavramları olarak kullanılır. Matematiksel bir altyapı tarafından oluşturulan bilgisayar da programlanabilir evrensel makine olarak görülür yani bu da bilgisayarın algoritmik yöntemlerden beslendiğinin açık bir kanıtıdır. Programlanabilir bir makine olmak hesaplama işlemlerini uygulamak demektir çünkü hem Turing makinesinin hem de programlanabilir bilgisayarın genel olarak kendisini gerçekleştirmesinin temelinde hesaplama amacı bulunur. Gösterge

sıralarını, anlamlı bir gösterge sırasına göre manipüle edebilen bilgisayar, göstergebilimsel bir makine olarak matematiksel bağlamda hesaplanabilecek her şeyi hesaplayabilecek bir esasa sahiptir. Bu durum da gösteriyor ki, hesap makineleri ve hesaplamayı destekleyen aletler oynamak, öğrenmek ve çalışmak için birbirine uygun araçlardır. Bu nedenle programlanabilir bilgisayar için problem çözme sınıflarının, üretici görevlerin ya da programlanabilir makinelerin özdeşleşmesi gerekir. Bilgisayar programlarının tasarlanması adım adım ve sırayla gerçekleşen bir evredir. Programlar teker teker yapılır, modüller entegre edilir ve kodlamalar yapılır. Daha sonra da program teste tabi tutulur. Yapılan bu testlerle kullanıma sunulan bu programlar hiçbir zaman hatasız işlemez ve bu nedenle program uygulanana kadar beklenilmesi gerekir. Programın sürekli olmasını sağlayacak şey ise testlerle yapılan bu uygulamalardır. Yapılan bu testlerle birlikte matematiksel doğrulama düşüncesinin kanıtı yani özelleştirme ve uygulamanın işlevsel eşdeğerliliği bulunur. Bu tür uygulamalar büyük ve karmaşık programlarda şimdiye kadar hiçbir zaman başarılı olmamıştır (Coy, 1994: 19, 25, 36). Bilgisayar programı içerisinde doğruluk sorusu sadece yanlış olanı yasaklamakla kalmaz aynı zamanda doğrunun ve yanlışın mekânsal, maddesel ve bedensel izini de ortaya çıkartır. Bilgisayar programı bunları hem yok eder hem de tekrardan arar. Doğrunun geleneksel içeriği bilgisayara yabancıdır, mekânı hem zamanın hem de mekânın dışında bulunan bir mekândır ve zamanı ise kurgulanmış zamandır. Bilgisayarın programladığı, mekân ve zamanın dışında bulunan mekânı yapılandığı metinler gerçeklik üzerinden değil de doğruluk ve süre belirleme üzerinden incelenir. Bilgisayar

programının doğru olduđu algoritma ya da hesaplamayla tespit edilemez ve bu nedenle de bilgisayar programının dođruluđunu kanıtlayan veri oluřumu ve veri yığını yoktur. Programın dođruluđunu ve sađlamlıđını bulmak için yakınılařtıđı zaman gsterilmelidir. Bu durum bilgisayarın tanımladıđı, hareketlendirdiđi kanıtlanamaz bir sylemin nedeni olan simetrik bir zaman diktesini tekrardan gsterir (Hagen, 1994: 153).

Programlanabilir bilgisayarın kullanım deđeri kullanılabilmesinden kaynaklanır. Bu tr kullanıma editrlerle, makro dille ve dinamik formllerin simlasyonu ile eriřilir. Btn bunların ortaya ıkardıđı Őey ise kullanıcıyı programı kendisinin tasarlamadıđı yanılgısına uđratmasıdır (Coy, 1994: 19, 25, 36). Bilgisayar programcıya iki imkân sunar. Bunlardan birincisi satır satır kaleme alınan programın yerel basitliđi, ikincisi ise program iřlendiđinde kendisini ayarlayan dinamik evrelerin kresel karmařıklıđıdır. Bilgisayar programı yazmamıř insanların çođu ise bilgisayarı bir alet olarak grr ve bu durumda bilgisayarla matematiksel iřlemler uygular. Ama bu uygulamalar ile ilgili ilk deneyimler yapıldıđında bilgisayarın bir alet olduđu, bilgileri iřlediđi, sembollerin ve dilin yapay bir yaratıcısı olduđu tespit edilir. Eser yaratıcılıđı ynnden de bilgisayar programlarının en iyisinin denenmesi gerekir (Turkle, 1984: 14, 216).

“Organik bilgisayar” kavramı Amerikalı bir bilim kurgu yazarı olan Rudy Rucker tarafından bulunmuřtur. Bu kavram teknoloji alanındaki yenilikler için kullanılır. Organik bilgisayar beyne yerleřtirilen ipleri, organ nakillerini ve protezleri iřaret eder. İnsan bedeninin iřlevlerini

kullanır ve bunları da her geçen gün daha da geliştirir. Biyoloji ve robotun birlikte oluşturduğu bir sentezi ortaya çıkartır. Yazılım ve donanımdaki devrimlere göre insanın otoportresini evrimsel ve teknolojik aşama olarak incelemeyi aksine insandan geriye kalan (Alm. Rest-Mensch) olarak ele alır. Sürekli seyahat eden akışkan beden (Alm. überflüssiger Körper) olarak görülür. Aslında organik bilgisayar hareketsizliğinin de bilincindedir ve kendisini makineler üzerinde egemenlik kuran bir hükümdar olarak görmez. Sulandırılmış bir ek parça (Alm. wässriges Anhängsel) gibi, elektronik dolaşımın elektronik koşullarına uyum sağlar. Simulakrların denizine dalar. Aslında bir şekil olarak görünen organik bilgisayarın kendisine ait bir tele varlığı (Alm. Tele-Existenz) vardır. Beden anlık olarak her yerde bulunur ve oluşum aşamasındaki ben (Alm. Ich-in-der-Entstehung) için doğal çevre olarak görülen yerellik (Alm. Lokalität) de çözülmeye uğrar. Varlık medya tarafından böyle bir yokluğa mahkûm edilir ve bedenini terk etmek zorunda kalır. Hayat da bu durumda veri seyahatleri (Alm. Datenreisen) ve dijital ölümsüzlükle (Alm. digitale Unsterblichkeit) aynı anlama gelir. Organik bilgisayarın hikâyesi de tam bu noktada yani tekniğin insanla olmadığı ve insansız da olmadığı yerde başlar. Ayrıca teknik kendisini her geçen gün daha ileri teknoloji ile geliştirdiği sürece organik bilgisayar, program ve donanımın birleşme hikâyesi de devam edecektir (Lovink, 1994: 226-230).

1.1.6 İnsan ve Bilgisayar Arasındaki Fiziksel ve Zihinsel Benzerliklerin Değerlendirilmesi

1.1.6.1 Canlı ve Cansız Olarak Görülen Bilgisayar

Matematiksel bir altyapıyla işlev gören bilgisayar insan anatomisine benzeyen bir anatomiye sahiptir çünkü sahip olduğu donanım, yazılım ve organik beden sayesinde insan bedenine has bir bütünlük sergiler. Bilgisayar bu sayede zihinsel, fiziksel ve biyolojik olanı kendi içerisinde bulundurma fırsatı da bulur. Ayrıca dilsel yetenek yönünden de kendisini geliştirir. Bu noktada kendisine has bir varoluş sergileyen bilgisayar insanlaştırılma yönünde de emin adımlarla ilerler çünkü bilgisayarın kuşatmak istediği son kale insandır yani aslında insana ait özelliklerdir. Turkle'a (1984: 337-339, 380-381, 387) göre bilgisayar hiçbir şekilde tek başına insanlaştırmaya götüren bir makine değildir. İnsanlaştırma ona göre bilgisayar ve insan arasındaki karşılıklı davranışlar sayesinde gerçekleşir çünkü insanlar bilgisayarla bir kişi gibi ilgilenir ve onunla bir kişiyle konuşur gibi konuşur. Bilgisayarın insanlar tarafından bir kişi gibi görülmesinin amacı aslında insanların kendilerini bir şey olarak görme arzusundan kaynaklanır. Bu noktada bilgisayar insanların kim oldukları üzerine düşüncelerine imkân verir ve insanların gözlerinin önüne birer ayna tutarak zihnin makine olarak yansıtılmasını sağlar. Bu bağlamda insanlar bilgisayardan bilinç, orijinallik ve hedef talep eder. İnsanlar bilgisayarı başka şekilde gördüklerinde ise bilgisayarın programlanabilir olduğunu ama insan olmadığını ya da bilgisayarın sadece programlanan şeyi yaptığını ve daha fazlasını ya da azını yapamadığını ifade ederler. Diğer taraftan da

bilgisayarın ruhsal hayatı (Alm. Psyche des Computers) ve insanın ruhsal hayatı arasında yakın bir ilişki vardır ve bu durumda da bilgisayar söylenenden daha fazlasını yapacak durumdadır. Bilgisayar insan ruhunu mekanik kavramlarla ele almaya yatkındır ve en büyük değeri akılcılıkta değil de etkide arayan bir bağlantı noktasıdır. Bu durumda insanın akılcı aklının gücü bilgisayara geçer.

Burada insanlaştırılma kavramı özdeşleşme kavramına da işaret eder. Özdeşleşme ile kastedilen şeyin birincisi insanın makine içerisindekiyle özdeşleşmesidir. Bu tür bir özdeşleşme bilgisayarın bağlayıcı gücünü ortaya koyan önemli temellerden biridir ve bu nedenle de makinenin insanın bir parçası olduğu duygusu ortaya çıkar. Bu duygunun ortaya çıkmasına neden olan durum makinenin alet olarak tanımlanması ve makinenin kullanıcının bedeninin genişlemesi olarak görülmesidir. Bu açıdan bakıldığında bilgisayarın hem alet hem de makine olan iki yüzü vardır. Özdeşleşmeyle kastedilen ikinci noktada ise bilgisayar bir insan olarak ortaya çıkabilir mi sorusu ön plandadır. İleri teknolojiye rağmen bu tür bir sorunun karmaşıklığı ve belirsizliği hala devam etmektedir. Yine de bilgisayar makinesinden gelen tepkiler doğrultusunda bilgisayarın insanlaştırılması oldukça doğal görünür ama bilgisayarı kendi işlevi içerisinde belirleyebilecek açık, tek anlamlı ve tatmin edici bir imkân bulunmadığından, bilgisayar olarak izole edilen şeyin dünyadaki diğer nesnelere herhangi bir benzerliği bulunmadığından bilgisayarın insana benzerliğinden de vazgeçilmiştir (Turkle, 1984: 225, 336-337). Bilgisayarın bu çabasına rağmen duyguya, zekâyâ ve bedene sahip olduğu için kendisini makinelerden farklı görmekte ısrar

eden insanođlu gnlk hayat ierisinde bilgisayar ve insan bilincinin bilgisayar modelleriyle her geen gn biraz daha fazla yzleřir. İnsan bu noktada kendisini farklı olarak grmesine rađmen aslında canlı ya da kısmen canlı olarak grdkleri bilgisayar programları ile meřgul olmaya da devam eder. Byle bir durum da makine imgelerinin insan imgelerine dnřmesine yardımcı olur. Bu tr bir dnřm kapsamında duygular beyin tarama yntemiyle deřifre edilir, fiziksel durumlar programlarla deđiřtirilir ve kiřisel nemli zellikler ise genetik kodlara aktarılır (Turkle, 1999: 163, 285). Turkle (1984: 31, 33, 40-41, 48-55, 68-70) bilgisayarın canlı olup olmaması ile ilgili grřlerini ocukların bilgisayara karřı olan tutumu zerinden aktarır nk bilgisayarın canlı olup olmadıđı zerine dřnen nesil ocuklardan oluřur. Bu bađlamda bilgisayar sıra dıřı ve davetkr bir nesne olarak kuvvetli duygular zerinde yođunlařır. Fiziksel ve zihinsel ortamlar arasında, canlı ve canlı olmayan arasında yeni bir dzen kuran bilgisayar, ocukların da kavramları yeniden belirlemesine imkn sađlar. Bir taraftan ocuklar bilgisayarı canlı bir varlık gibi grrken diđer taraftan da onu cansız bir nesne ya da makine gibi kullanır. ocukların bilgisayarı canlı olarak grmesine neden olan durum ise oyuncak olarak grlen bilgisayarın lm ve programın bozulması sırasında hissedilen heyecandır. ocuklar iin lm ve yařam dřncesiyle oynamak olduka heyecan verici olmasının yanı sıra canlı makinenin kendi kendisine karřı olan tepkilerini deneyimlemek de onlar iin olduka heyecan vericidir. Her gn konuřabilen, yol gsterebilen, oynayabilen ve kazanabilen etkileřimsel nesnelere yzleřen ocukları ilgilendiren durum bu nesnelere fiziksel ya da mekanik olması deđildir aksine psikolojik bir

durum sergilemeleridir. Çocuklar her zaman elektronik oyuncakların ne yaptığının farkında olup olmadığı, bunların bilinçlerinin ve duygularının olup olmadığı, bunların gerçekten çalışıp çalışmadığı ve kendilerini aldatıp aldatmadıkları ile ilgili sorular sorar. Çocuklar bilgisayarın canlı olup olmadığı üzerine düşündüklerinde ortaya koydukları argümanlar fiziksel olarak değil de aksine bunlar gibi psikolojik bir bütün olarak görülen bilgisayarla ilgilidir. Bilgisayar oyuncağıyla ilk olarak karşılaşan çocukların ifadelerinde psikolojik içerikler yer alır. Çocuklar bilgisayar nesnesiyle ne kadar ilgilenirse, psikolojik dil de o kadar ayrıntılı ve farklı olur. Çocukların bilgisayarla ilgili psikolojik bir söylemin içerisine girme nedeni, bilgisayarın anlaşılabilir bir nesne olarak görülmesidir. Bu durumda nesnenin yeni bir boyutu olarak görülen bilgisayar psikolojik bir boyuta sahip olsa bile yine de nesne olarak görülür. Ama buna rağmen bilgisayar tamamen nesne olmayan bir nesnedir. Bilgisayarı kullanmaya çalışan çocuklar bilgisayarın fiziksel olarak nasıl işlev gördüğünü anlamaya çalışır ama bununla ilgili herhangi bir açıklama yapmak onlar için oldukça zordur. Buna rağmen çocuklar meraklarına yenilip bilgisayarın içerisini açtıklarında birkaç çip, bir batarya ve birkaç kablodan başka bir şey bulamaz. Bu noktada bilgisayar onlar için anlaşılabilir olur çünkü burada onu canlı olarak kabul ettirebilecek bir duruma rastlayamazlar. Bu tür bir karmaşıklık ve anlaşmazlık içerisinde çocuklar bilgisayarın canlı olup olmadığını hiçbir şekilde kanıtlayamaz. Çocukların ellerindeki etkileşimsel ürünlerin hareketli olması da bu karmaşıklığı kanıtlayabilecek durumda değildir. Bilgisayarın bir tarafta konuşarak, çocukla oyun oynadığında bu oyunu kazanarak ve kesin bilgilere sahip

olarak canlı varlığı işaret etmesi, diğer taraftan da canlı olmayan bir makine özellikleri göstermesi çocukları içinden çıkılamayacak bir karmaşanın içerisine sokar. Bu durum da bilgisayarın hem canlı hem de cansız olarak kabul edilmesine neden olur.

Yukarıda bilgisayarın canlı ya da cansız olmasının ayırt edilebilirliği açısından büyük bir karmaşıklığa ve belirsizliğe neden olan duruma benzer bir durum, bilgisayar ve insanın zihinsel özellikleri arasında bağlantı kurulmak istendiğinde de ortaya çıkar. Çünkü zihinsel özellikler de bu tür bir karmaşıklığa ve belirsizliğe dâhil olur. Bilgisayar zihnin nitelikleri bakımından insan varlığına hem benzer hem de benzemez. Normal koşullar altında bilgisayar canlı bir varlığa benzer olarak ifade edilecek durumda olmasına rağmen benzerlik göstermeyen olarak da ele alınır çünkü insanlarda bulunan şey insanları bilgisayardan ayıran şeydir. İnsanları kendilerine ait tek bir türle karakterize edebilecek şey bilgisayarın sahip olmadığı bir yaşam biçimi tarafından belirlenir (Turkle, 1984: 51, 70, 71). Bilgisayar ve insan arasındaki benzerlikler canlı ya da cansız olma, bir beyin gibi işlev görme ya da beyninin olmaması, düşünebilen ya da düşünemeyen durumda olması, hafızasının, aklının, duygusunun ve algılamasının olup olmaması gibi ikilemler arasında gidip gelir.

1.1.6.2 Bilgisayarın Beyin Olarak İşlev Görmesi

Bilgisayar ve beyin arasında benzerlik ve işlevsellik açısından bağlantı kurulmak istendiğinde bilgisayarın insana ait organik beyne fiziksel olarak mı yoksa işlevsel olarak mı benzetilip benzetilmediğinin öncelikli olarak sorgulanması gerekir. Bunun sonrasında ise insana ait

organik beynin bilgisayar olarak işlev görüp görmemesi bilgisayar ve beyin arasında kurulan bağlantı sırasında sorgulanması gereken bir başka durum olarak ortaya çıkar. Aşağıda da değinileceği gibi bilgisayar işlevsellik açısından hem makineyken hem de medyayken beyin olarak görülebilir. Bu bağlamda bilgisayarı beyin yapan ana birleşenlerden bazıları yapay dil, yapay zekâ, yapay iletişim, bellek, düşünce ve algı olarak sıralanabilir. Beynin işlevi bilgisayarın sahip olduğu özellikler bağlamında incelendiğinde bireysel beyinden kolektif bir beyine doğru evrilme söz konusudur. Bu evrilmeyi en iyi gösteren şey ise bilgisayarın medya makinesi olarak işlev görmesiyle bağlantılı olarak iletişim medyası olarak işlev görmeye başlamasıdır. Bu durumda sadece makine olan bilgisayarın beyin olarak görülmesi, makinenin içerisinde bulunan bir yapıyla sınırlandırılır ama medya olan bilgisayarın beyin olarak görülmesi dünya çapında bir yayılma gösterir.

Bilgisayar ve beyin arasındaki ilişkiye değinen Woolley (1994: 114) bu durumu Turing makinesi ile açıklar. Bu bağlamda bilgisayarı hesap makinesi olarak ele alan Turing'in bilgisayar ve beyin arasındaki ayırmadan kaynaklanan düşünceler ortaya attığına değinir. II. Dünya Savaşının sonuna doğru bir beyin inşa etmeyi amaçladığını dile getiren Turing'in mantar gibi bir görünüme sahip olan ve insan bedeninde organ olarak işlev gören beyin için söylenen mekanik bir durumu işaret etmediği aksine beynin zihinsel kavramıyla ilişkilendirilen belirli özelliklerini yerine getirebilecek olan bir makineden söz ettiği belirtilir. Turkle (1984: 354) da çalışmasında beynin bilgisayar olarak görülmesini beynin yapısının herhangi bir bilgisayar sisteminin

yapısına benzemesi olarak görülmemesi gerektiğine dikkat çeker. Ama beynin modern dijital parçalara benzeyen içerikler uygulanırken kendi kendisini taklit ettiğinden bahseder. Beynin herhangi bir parçası dijital ya da analog olarak kopya edilmediğinde hiçbir zaman işlev göremez. Dolayısıyla bilgisayar tarafından üretilen aktörler beyindeki basit bir biçimden kaynaklanır ve bu bağlamda herkes küçük programlı küçük bir bilgisayar olur ve herkes sadece tek bir düşünceyi bilir. Turkle'a (1999: 31) göre bilgisayarın makine olarak ele alınması durumu zihnin ve beynin de makine olarak ele alınmasına neden olur çünkü bu makine işaretleri adım adım takip eder ve sorular sorar. Bilgisayar bildiği her ayrıntıyı açıklama gereksinimi duymayan öğrenmede yetenekli bir makine olarak görülür. Ama bilgisayarın henüz beynin işlevsel olgunluğuna erişemediği düşünülür. Beyin olarak ele alınan bilgisayar canlı değildir ama etkileşimseldir, düşünmez ama düşünce evresine dâhil olur, eylemde bulunur, diğer bilgisayarları etkiler ve bilgi edinir. Turkle (1984: 343) bilgisayarın buna benzer yeteneklerinin sahip olduğu yazılım ve donanım çerçevesinde normal olarak ele alınabileceğinden ama insanlığı asıl endişelendiren durumun bilgisayarın programlanmamış bazı şeylerle de ilgileniyor olmasından kaynaklandığından bahseder. Bu durum bilgisayarın gerçekten insan beyninin zihinsel özelliklerine sahip olup olmadığı sorusunun sorulmasına neden olur ve bilimsel çalışmalarla da araştırılmaya devam edilir.

Makinenin beyin, beynin de makine olarak incelenmesi sürecine ek olarak Woolley (1994: 124) de küresel ağa bağlanarak iletişim medyası işlevi üstlenen bilgisayarın da beynin zihinsel özellikleri bağlamında ele alınabileceğini işaret eder. Zihnin kablolarla bağlı bir beyin içerisine oturtulması, bilgisayar içerisinde kendi kendisini yeniden üreten bir beynin özelliğini gösterir. Bu özelliğin oluşmasına zemin hazırlayan gelişme 60'lı ve 70'li yıllarda bilgisayarda zekâ bulmayı amaçlayan çalışmalardan kaynaklanır. 80'li yıllarda ise dünyayı saran telefon ve tele-bilgi işlem çağının ortaya çıkardığı ağ da bu özelliğin tam olarak uygulanmasına aracılık eder. Bu gelişmeden sonra sinir hücresi olarak adlandırılan ağ, biyolojik nöronlar gibi uyum sağlayan simüle edilmiş nöronlardan oluşur. Winkler (1997: 66) de bu sayede farklı duyuların elektronik olarak genişlediğinden ve evrenin etrafında kozmik hücre duvarlarının oluştuğundan bahseder. İnsana ait duyuların bu şekilde dışarı atılması, insanların faaliyetlerini bilinçli ya da bilinçsiz bir şekilde değiştiren ve canlı küre olarak adlandırılan durumu ortaya çıkartır. Bu durumda dünyanın kendisi bir bilgisayar yani aslında elektronik beyin olarak ortaya çıkar.

Bolz (1993: 118-119) insan makine arayüzünü en uygun şekle sokan gelişmeyi beyin olarak ortaya çıkan elektronik ağların bilgisayarları ve sonrasında da insanları birbirilerine bağlayarak oluşturulan elektronik telepati olarak adlandırır. Bu şekilde kurulan bir telepati yüz yüze iletişimin ortadan kaldırılmasına zemin hazırlar. Tüm dünyayı saran evrensel ağa bağlı bilgisayar medyasıyla aktarımın ve yayılmanın sağlanması, hem evrensel hem de telepatik olarak aktarılan ve yayılan

bir bilinç olarak görülür. Bilincin bu şekilde aktarılması ve yayılması teknik medyanın toplumları zihinsel olarak bağlaması ve bu bağlantıyı hızlandırması anlamına gelir. Bu şekilde gerçekleşen hızlandırılmış bağlantı eş zamanlı olarak da fark edilir. Bu aşamada makinenin beyne uyum sağlaması ve burada gerçekleşen durumların beyne uyarlanması söz konusudur. Merkezi sinir sisteminin ve bilgisayarın doğrudan bağlanması beynin veri akışını doğrudan yönetmek anlamına gelir. Bunu sağlayan araç ise biyo-çip (İng. biochip) olarak adlandırılır. Beyinden beyne iletişim kurmayı sağlayan organik (biyo-) bilgisayar (Alm. Biocomputer) beyne nakledilmiş bir iletişim organı olarak işlev görür. İnsan ve bilgisayarın bu şekilde benzer görevler üstlenmesi, organik ve organik olmayan arasındaki genel bir karışımdan kaynaklanan özel bir durum olarak değerlendirilir. Doğal olanın tekniğin içerisine dahil edilmesi durumu çip mimarisini (Alm. Chip-Architektur) ortaya çıkarır. Bu çip sayesinde elektrot ve implantlarla arka bölgeye doğrudan uyarım gönderilir ve beyne doğrudan bir giriş gerçekleşir.

1.1.6.3 Düşünme Bağlamında Bilgisayarın İşlevi

Bilgisayar ve düşünce arasındaki ilişki öncelikle bilgisayarın düşünebilen makine ve medya olup olmadığının sorgulanmasıyla ortaya çıkartılır. Buna bağlı olarak bilgisayarın insanın nasıl düşünmesi gerektiğini etkileyen bir makine ve medya olup olmadığı da sorgulanması gereken durumlar arasında yer alır. Çünkü bilgisayar insanların bir makine gibi düşünmesini sağlayarak kültürü etkiler. Bu bağlamda bilgisayar ile yakın bir ilişki kurmak öncelikle evrene bir de

onun penceresinden bakmak anlamına gelir ve böyle bir şey de bilgisayar gibi düşünerek gerçekleşir. Bilgisayar aynı zamanda insanı düşünmeye sevk eden bir makine ve medyadır. Bu durumda bilgisayarda bu işlemi gerçekten yapmak istiyor musunuz sorusuna çok sık rastlanır. Bu nedenle bilgisayar kullanıcılarını düşündürmeden eylemde bulunmak eğiliminde değildir.

Bilgisayar ve düşünme arasındaki bağlantıya değinen Winkler (1997: 81-82) bilgisayarın düşünce yeteneğine göre biçimlendirildiği ve düşünce yeteneğiyle doğrudan bir rekabet içerisine sokulduğu görüşündedir. Bolz (1994: 11-12) da bilgisayar ve düşünce arasındaki ilişkiyi bir tür soyutlama olarak görür. Bunu Turing makinesinde düşünmek ne anlama geliyor sorusunun hesaplamak ne anlama geliyor sorusuna indirgenmesiyle ilişkilendirir. Bu durumda makine olarak görülen bilgisayar ortaya çıkmadan önce makinelerde somut olarak gerçekleşen teknik bir çalışmanın olduğuna işaret eder. Ama bilgisayarla ilgili evrensel bir programın yazılabilir olması bilgisayarı tekniğin somut durumundan uzaklaştırarak soyut bir evreye dâhil eder. Turing'in basit bir hesaplama makinesi olarak görülen algoritmik tabanda oluşturulan makinesi başka bir bağımsız makineyi de taklit eder. Basit kural evreleri ile çalışan bu makine, herhangi bir somut makinenin karmaşıklığını, evrensel makinedeki işlev biçiminin tarifi olarak görür. Bu makinede sayılarla yapılan işlemler, sayıların kendisinden ayırt edilemez. Bilgisayar bu açıdan incelendiğinde zihin için anlamlı bir metafor olarak görülür. Bu bağlamda bilgisayar düşünce bakımından hesaplama olarak, hesaplama bakımından da

yazma olarak görülür. Hillis'e (1999: 11) göre de bilgisayar, fiziksel olarak ifade edilen düşüncenin soyut olarak işlenmesidir. Bu bağlamda bilgisayar insan gibi düşünen bir makine yaratarak ve kendi kendisini yeniden yaratarak kendisini makine olarak gösterir. Bilgisayar düşünceyi simüle eder ama mantığında soyut bir matematikle ilgili tahminde de bulunur.

İnsanın kendisi ve başka şeyler üzerine düşünebilmesi konuştuğu dilde sahip olduğu kelime hazinesi ile sınırlıdır. Bu durumda insan ilk olarak öğrendiği kelimeler çerçevesinde düşünür ve kelimeleri bilmediğinde ise düşündüğü şeyi ifade edemez çünkü düşündüğü bu şey kendisi için yeni bir şeydir. Buna bağlı olarak Turkle (1984: 14, 20, 338, 383-384, 386) da bilgisayar bir varlık olarak görüldüğünde, bilgisayarın sahip olduğu dilin jargonunun aynı zamanda düşüncesinin de jargonu olduğundan bahseder. Ona göre bilgisayar sınırlı ölçüde de olsa düşünme yeteneğine sahip olan bir makinedir çünkü bilgisayar dünyalarının göstergeleri, insanların düşünce göstergelerini inceler. Bilgisayar makinesi içerisindeki düşünce yeteneği, program olarak görülen düşünme yeteneğinin algılanmasından kaynaklanır. Böylece bu yetenek somut bir nesne içerisinde yani bilgisayarda canlandırılır. Betimleyici bir dilin hizmetinde olan bilgisayar, dili hizmet yapacak duruma aktarır. Bilgisayar felsefi düşünceyi günlük hayata aktararak düşünen-insanlı bir nesneye dönüşür. Özne ve program arasındaki benzerliklerin mantıklı bir şekilde kurulması, bilgisayarın insan düşüncesine benzetilmesine yol açar. Bilgisayarın makine için uygulanan böyle bir mantıktan oluşması, bilgisayarın insanlar

tarafından düşün nen bir varlık olarak g r lmesine neden olur. Mantıksal ve  izgisel olan, kurallar tarafından kuşatılan bilgisayar d ş ncenin bu t r n  insanların arasında kuvvetlendirerek yayar ve b ylece insan k lt r  i erisindeki aracı bir aklın etki alanını geniřletir. Bilgisayarla ger ekleřtirilen d ş ncenin sim lasyonu hi bir zaman d ş ncenin kendisi deęildir  nk  bilgisayar tamamen anlamadıęı kuralları takip eder. Bu baęlamda bir tarafta sim le edilen Őey dięer tarafta da sim le edilemeyen Őey bulunur. Buna raęmen sim le edilmiř d ş ncenin d ř nce olduęu onaylanır.

Bilgisayar ve d ř nme arasındaki baęlantıyı k lt r  retme a ısından inceleyen Turkle'a (1984: 24-25,199) g re bilgisayar karřılařtırıldıęı Őeyleri etkileyebilme yeteneęine sahip olduęundan, bilgisayarın k lt r  zerinde  nemli bir etkisi vardır ve k lt r bilgisayarın varlıęından beslenerek b y r. Makineler d ř nceleri etkiler ve d ř nceler de insanları etkiler. İnsanın kopyası olan makinelerin yapılandırılmasıyla, bilgisayar insanı d ř nen bir makine olarak ve kendisini de d ř nen bir varlık olarak g stermeyi ama lar. Bu baęlamda bilgisayar insanın d ř ncesini  zellikle de insanın kendi kendisiyle ilgili d ř ncesini de deęiřtirir.

1.1.6.4 Bellek Baęlamında Bilgisayarın İřlevi

İnsanoęlu her zaman ilk olarak doęadan  ğrendięi her bilgiyi kaydedecek bir yer aramıřtır yani kendisine has bir bellek oluřturmak istemiřtir. Bunu ilk olarak bulduęu herhangi bir fiziksel madde  zerine  izdięi resimlerle yapmıřtır ama burada kaydettięi bilgiyi yanında tařıma konusunda her zaman sıkıntı  ekmiřtir. Kendisine has dilini

konuşmaya başladığında ise öğrendiği bilgileri ancak bir başka kişiye sözlü olarak aktararak bir bellek oluşturmaya çalışmıştır. Bu şekilde oluşturulan bir belleğin ise taşınması kolay olmuştur ama aktarımında her zaman kayıplara rastlanmıştır. Bu durumda bellek oldukça canlıdır ama unutulmaya bağlı kaybolma tehlikesi vardır. Yıllar sonra konuşulan şeyin yazıya dökülecek duruma gelmesi belleğe kaydedilen bilginin kaybını önceki belleğe göre biraz daha azaltmıştır ama burada da fiziksel maddeden kaynaklanan nesnelere üzerinde kaydetme işlemi gerçekleştirildiği için bilgiler her zaman kaybolma tehlikesi içerisinde. Bu şekilde oluşturulan belleklerin tamamı bilgiyi fiziksel madde yardımıyla sınırlı bir şekilde somut olarak kaydetmiştir.

Bu gelişmelerden yıllar sonra ise bilgisayarın öncelikle kendisinin bir bellek olarak ortaya çıkması söz konusudur. Bellek olarak ele alınan bilgisayarın kendisi bilginin kaydedildiği yani yüklendiği yer olmuştur. Medya makinesi olarak ele alınan bilgisayar ise bilgiyi sınırlı bir şekilde (sahip olduğu bellek kapasitesi ölçüsünde) herhangi bir fiziksel maddeden kaynaklanan şeylerden bağımsız olarak soyut bir şekilde kaydetmiştir. Bu durumda bilgisayara kaydedilen bilgi artık fiziksel olarak yer kaplamaz. Burada oluşturulan bellek henüz bireysel bellektir (Alm. individuelles Gedächtnis) ama bu bireysel bellek bilgisayarın küresel bir ağa bağlanmasıyla kolektif belleğe (Alm. kollektives Gedächtnis) dönüşür. Bu durumda ise veriler yine herhangi bir fiziksel maddeden bağımsız olarak soyut bir şekilde kaydedilir. Ama bilgiler burada sınırsız olarak kaydedilir.

Bellek ve bilgisayar arasındaki ilişkiye değinen Winkler (1997: 80-82) de bellek olarak ele alınan bilgisayar sayesinde belleğin dışsallaştırılmadığını yani dışa aktarılmadığını aksine içe aktarılmaya başladığını işaret eder. Birinci durumda doğal bellek dışarıdaki mekâna kolaylıkla kaydedilirken, ikinci durumda dil ve araç kullanımı ön plandadır. Burada kullanılan her dil ve kullanılan her araç insan belleğini kendi sınırlarından dışarı çıkararak sosyal bir organizmaya devreder. Bu durumda özel bir bellek makinesi olarak değerlendirilen bilgisayar da bilinçli bir şekilde oluşturulan yapıyla bireysel olarak desteklenen kolektif bellekten ortaya çıkar ve bireysel belleğin gelişimi olarak düşünülür. Bilgisayar bireysel belleğin bir ifadesi ya da simülasyonu olarak görülür.

Winkler (1997: 113) elektronik belleğin (Alm. elektronisches Gedächtnis) uygulamalarının bilginin elde edilmesini, kaydedilmesini, geliştirilmesini ve devam ettirilmesini sağladığından bahseder. Bu uygulamalar insanları da böyle bir evreyi tanımaya zorlar. Bu evre bellek sayesinde elde edilen nesnelere yani belleğin desteğini destekler. Bilgisayar donanımının ya da insan organizmasının desteklenmesi bu duruma örnek olarak gösterilir. Ama elde edilen bu nesnelere her tarafta dolaşır ve nesnelere bu şekilde dolaşımı medya yoluyla sağlanır. İnsan bedeni de dâhil olmak üzere bütün nesnelere bilgi evresinin medyası olarak bilinir. Bu evren elektronik bellekle sağlanan bir uygulama içerisinde ruh, zihin, kimlik, ben ya da özne gibi nesnelleştirilen bütün kavramlardan vazgeçer. İnsanlar kendilerini ağın düğüm noktası olarak görür ve bilgiler bu düğüm noktasının iplerinden madde ya da enerjiye

dayalı olarak aktarılır yani akışta kalır. Bilgiler bu düğümlerin içerisinde yığılır, gelişir ve devam ettirilir ama bu düğümler bir şey değildir çünkü düğümlerinden yani oluşturdukları gerçek ilişkilerden çözülmüşlerdir ve geride de bir şey bırakmamışlardır.

Winkler (1997: 124-125) yukarıda açıkladığı duruma bağlı olarak bir şeylere kapısını kapatan kolektif belleğin yerine veri ağının (Alm. Datennetz) getirildiğinden bahseder. Veri evreni (Alm. Datenuniversum) kendi kendisiyle çelişkili olan böyle bir arzulanın yapının uzlaşmasının sözünü verir. Sembolik ve topolojik bir yapıya parçalanın gerçeklik veri evreni içerisinde kendi kendisinin ikizini oluşturur. Veri evreninde gerçeklik sembolik ve topolojik bir yapıya parçalanır. Yeni bir kozmosu temsil eden bir veri bankasında, yazı masalarının her birini ağa açık tutmak mümkündür. Buradaki bir şeyler gizli tutulmaz, dışlanmaz, bu şeylerle ilgilenilmez ve bu şeylerin biçimi bozulmaz. Veri bankası toplumsal bir topolojinin sembolik bir eşdeğerini oluşturur, karmaşıklştırır ve yayar. Bu noktada toplumsal karmaşıklık artar ve adres kodun uyumuyla tepki gösterir.

Winkler (1997: 128-129) maddesel bir çöküşten kaçınan bilgisayara kaydedilen verilerin yazının aksine sürekli hareket halinde olduğunu işaret eder. Veri bankalarının sürekli olarak güncellenmesi ve makine tarafından okunan, rastgele birçok bağlama dâhil edilen, dâhil edildiği yeni bir bağlam içerisinde bir kere kullanılan ve sınırsız olarak kaydedilen verilerin hareketli olması, eski bilgilerin sürekli olarak elenmesini ve bunların yeni bilgilerle yer değıştirmesini sağlar. Veri bankalarına kaydedilen her şey ikili bir varlık olarak ortaya çıkar. Veri

bankalarının içerisinde geçmiş zaman ve gelecek zamanla ilgili en ufak bir şey bilmeyen ve sadece şimdiki zamanın amacına kulak veren radikal zamana bağlanmış bir yapı kurulur. Geçmiş ve gelecek zamana dayanan bellek arşivden oluşur, şimdiki zamana dayanan bellek ise söylemden oluşur. Veri evreni arşiv ve söylem arasında tamamen kararsız davranır. Her ikisi de radikalleştirilmiş olarak görünür ve izolasyon içerisinde birbirlerine karşı hızlanır. Veri oluşumları bir taraftan sürümlerin ve değişkenlerin bitmek bilmeyen akışı içerisinde yol alırken, diğer tarafta önemli veriler makinelerin neslinin değiştirilmesi ya da zorla yaptırılan kabaca toplama eylemine kurban gider.

Winkler (1997: 132-134) bilgisayarın her zaman her şeyi kendiliğinden kaydettiği için isteyip istememe gibi bir tercih yapılamadığına değinir. Bilgisayar silmek eyleminden tiksindir. Bu nedenle de bilgisayar her zaman “X”i gerçekten silmek istiyor musunuz sorusunu sorar çünkü bilgisayar veri kaybını bir tür sistem skandalı olarak görür. Veri silmeye karşı gelen şey bilgisayarın kendisine özgü mantığından kaynaklanır. Bu bağlamda silmek insanın isteğe bağlı bir müdahalesi olarak görülür. Silmek, veri evreninin temelinde bulunan ütopyaaya ait olan verilerin sürekli akışını durdurur. Kolektif bellek ile bellek ve unutmak arasındaki kutup birleştirilir. Belleğe sahip olan bilgisayar ne unuttur ne de hatırlar. Oyun alanını sürekli olarak açık tutmak, bilgilerin fazla yüklenmesinden kurtulmak ve verilerin insanlar tarafından esnekleştirilmesi unutmaya özgü bir yetenektir. Bolz (1993: 224) da burada bulunan yığınlar dolusu nesnenin ya çok iyi unutulduğunu ya da

bunların görmezden gelindiğine değinir. Bilgisayar sayesinde bilgi sağlamak teknik olarak mükemmelleşmiştir ve bu sayede bir zamanlar bir yerde sabit bir şekilde duran geçmişi insanlara kolayca aktarır. Bu bağlamda zaman kaybı bilgisayar tarafından zaman kazanmak olarak adlandırılır.

1.1.6.5 Zekâ Bağlamında Bilgisayarın İşlevi

İnsanın sahip olduğu zekâ ve bilgisayarın sahip olduğu zekâ arasındaki ilişkinin ele alındığı bu bölümde öncelikle bilgisayarın kendisi bir zekâ olarak ortaya çıkar. İnsan geçmişten günümüze kadar sahip olduğu zekâyı her zaman biçimlendirdiği şeyler üzerinde göstermiştir. Buna bilgisayarın icat edilmesi de dâhildir. Ama bilgisayarın icat edildiği günden itibaren insan artık kendi zekâsıyla rekabet edebilecek başka bir zekânın ortaya çıkmasına şahit olur. Her ne kadar bilgisayar insan zekâsının bir ürünü olsa bile diğer makinelerle karşılaştırıldığında insan zekâsını kendi egemenliği altına alabilen tek makine olarak düşünülebilir. Bu durumda insanın zekâsının yarattığı şeye hükmedemeyecek duruma gelme olasılığı oldukça yüksektir. Bilgisayar bu bağlamda diğer makineler gibi yönlendirilen değil de yönlendiren olur. İnsan zekâsını kolaylıkla simüle edebilen bilgisayar iletişim medyası olarak ağa bağlandığında ise sahip olduğu bu zekânın ölçüsünü bir üst aşamaya taşır. Bu durumda da ağın kendisi bir zekâ olarak ortaya çıkar.

Krämer'e (1997: 85-86) göre zekânın güçlendirilmesi bilgisayarın icadından daha eskidir. İnsan her zaman belleğini ve sonuç çıkarmasını duyuşsal olarak algılanan bir medya içerisinde canlandırmak için

düşüncesini gösterge teknikleriyle desteklemektedir. Bunun üzerine insan zekâsının etki derecesi giderek daha da kuvvetlenir. Hesaplama algoritmalarının ve hesaplamaların bulunmasıyla da sembolik makineler (Alm. symbolische Maschinen) ortaya çıkar. Zihinsel çalışmanın çoğu alanları için sembol manipülasyonuna başvurulur. Bilgisayar zeki gösterge kullanımlarını fiziksel olarak gerçekleştirir ve otomatikleştirir. Bu durumda bilgisayar yapay zekâ (Alm. künstliche Intelligenz) ile gizemli bir biçime bürünür. Burada yapay zekâ söyleminde işlemsel sembol kullanımının öznelerarası uygulaması kişilerin zihinsel dünyasına tekrardan yansıtılır. Biçimsellik (Alm. Formalität) yapay sembol sistemlerinin ve olası açıklama biçimlerinin bir özelliğidir. Açıklama sisteminin özelliği açıklanana aktarılır. Düşüncenin kendisi biçimsel bir evre olarak tasarlanır. Biçimlerin bu şekilde zihinselleştirilmesini (Alm. Metallisierung) Alan Turing başlatır. Burada biçimsel sembol sistemler hesaplama sırasında sadece kâğıt üzerinde değil bilgisayarın kafasında da gerçekleşir. Hesaplama işlemi olarak ele alınan düşünce zihinsel bir temsil olur. Zihnin bu şekilde biçimlendirilmesi ise yapay zekâyla biçimin zihinselleştirilmesine neden olur. Bu bağlamda dijital bilgisayar kişisel bilişin (Alm. Kognition) nesnelleştirilmesi olarak görülür. Burada tekrardan gözden geçirme değil de güçlendirme söz konusudur. Biliş artık zihinsel sembol üreticisi değildir aksine sinirsel (nöron) olayların biçimlendirilmesidir. Sembölü işleyen ve alt sembollere yönelen yapay zekâ tinsel bakış açısına bağlıdır. Burada insanın davranışsal ve fiziksel yapısına benzeyen bir teknik vardır. Zeki makine düşüncesi insanlar tarafından acayip bir durum gibi hissedilmiştir. Yapay zekâ insanın

kendi imgesinin tüketildiği tarihin içerisine dâhil olur. Bu durum Darwin'den başlamıştır ve Freud üzerinden yapay zekâyâ geçmiştir. Burada bilgisayarın zeki bir makine olduğu düşüncesinin ürkütücü olmaması gerektiği ifade edilir. Burada acayip olarak ele alınan şey aletin verileri ışık hızında işlemesi, dönüştürmesi ve neredeyse sınırsız bir şekilde toplamasıdır. Bunların hepsi duyusal olarak ayırım yapma yeteneğinin eşliğinde bulunur. Tahrik edicilik burada alışılmamıştan (Alm. fremdartig) kaynaklanır. Bilgisayarın insanın düşüncesindeki ve davranışındaki örneği ve ölçüsü olmayan her şeyi yapması tekniğin yapısal başka türlü olduğunu (Alm. Andersartigkeit) yapay zekânın mitosuyla aşar. Teknik beden yapay olarak genişlemesi, protezle kuvvetlenmesi, insana ait duyu, hareket ve düşünce organlarının hafiflemesi ve yenilenmesi olarak yorumlanır. Böylece insan ve teknik işlevsel eşdeğerin (Alm. Äquivalenz) çift kutuplu şemasını oluşturur.

Turkle (1984: 66, 70, 326-327, 330) da bilgisayarın kişinin zekâsını temsil ettiğini ve geliştirdiğini düşünür. Bilgisayarın bilince kendiliğinden sahip olamaması durumunu temelinde bulunan başka türlülikle ilişkilendirir. Yapay zekânın gelişimi ise bilgisayarın bilincini karar verme sırasında genel geçer bir ölçüte dönüştürür. Bilgisayarın zeki olarak görülmesi de bu duruma bağlanır. Ayrıca bilgisayarın zeki olması onun canlı varlık olarak ele alınmasını gerektirdiğinden de bahsedilir. Turkle bu bağlamda Turing'in zeki makinenin ne anlama geldiğini ve makinenin zeki olarak tanımlanıp tanımlanmayacağı ile ilgili soruları cevaplamaya çalıştığından bahseder. Turing bu sorulara soyut cevap vermek yerine, kendisi

tarafından geliştirilen bir yöntem olan ve Turing testi (İng. Turing-Test) olarak adlandırılan bir deney yapmayı planlamıştır. Deney kapsamında içerisinde iki tane terminal bulunan bir mekâna girilir. Bu terminallerden birisi bilgisayara bağlanır, diğeri ise başka bir mekânda bulunan insana bağlanır. Her iki terminale de rastgele sorular, iddialar ve azarlamalar yönlendirilir. Bu deneydeki asıl amaç hangi terminalin bilgisayara, hangisinin insana bağlı olduğunu bulmaktır. Bu deneyde doğru karar verme konusunda, insanın terminallere yardımcı olmaya çalıştığı ortaya çıkar. İnsan burada bilgisayarı yanıltmak için kasıtlı olarak mekanik bir şekilde davranmaz. Makine ise tabii ki kendisini bu şekilde sınırlandıramaz. Bilgisayara sayıları toplama komutu verildiğinde, belki de bir insan kadar fazla zamana gereksinim duyar ya da makine tıpkı insanın baskısı altında olduğu gibi hata yapar. Belki de makine bunu yaptığında kandıramaz. Turing-oyununun kuralları, makinenin insanı olabildiğince iyi simüle etmesi gerektiğini gösterir. Hangisinin insan hangisinin makine olduğu ile ilgili ayırım yapılamadığında, Turing uyguladığı testin sonucunda makinenin zeki olabileceğini iddia eder. Turing testi yapay zekâ araştırmacıları ve felsefecileri arasında da tartışma konusu olarak ele alınır çünkü yapay zekâ kültürü Turing testinin ölçütlerini kabul eder. Bu bağlamda zekânın mükemmel simülasyonu zekâ olarak görülür.

Woolley (1994: 88, 108, 124-125) de bilgisayarı yapay zekâ üretmede kullanmayı amaçlayanların ilk olarak zayıf yapay zekâdan (Alm. schwache künstliche Intelligenz), ikinci olarak da kuvvetli yapay zekâdan (Alm. starke künstliche Intelligenz) söz ettiklerine işaret eder.

Kuvvetli yapay zekâya imkân veren olay, zayıf yapay zekânın küçük eşiklerinin zekâ için kabul edilebilir olmasıdır. Ama daha sonra kuvvetli yapay zekâ ve zayıf yapay zekâ arasındaki ayrımı ortadan kaldırmak için çalışmalar yapılmıştır. Bunu yaparken de bu iki zekânın bir derecenin son noktasını gerçekten belirtip belirtmediği sorgulanır. Zayıf yapay zekâ, bilgisayarın zekâya gereksinim duyan davranışları taklit edebileceğini iddia eder ama bu iddia tamamıyla kuvvetli yapay zekânın konusudur. Bilgisayarın zekâyı simüle edip etmemesi durumu böyle bir ayrım için oldukça uygundur. Bu tür bir uygunluk ise verilerin zihin ya da zekâ üretip üretmemesine ve bunların mekanik olup olmamasına bağlıdır. Yapay zekâyı karşı gerçekleştirilen bir saldırıda zayıf yapay zekâdan değil de aksine mücadele gücü daha yüksek olan kuvvetli yapay zekâdan söz edilir çünkü bu saldırı yapay zekânın kuvvetli biçimine karşı geliştirilir. Bütün bu gelişmeler ışığında evrenin (Alm. Universum) bilgisayar olarak düşünülmesi, zamana egemen olan bir metaforu işaret eder. Bu metafor kendisini insana her zaman zorla kabul ettirir ve bir oyun olarak görülür. Bu durumda evrenin basite indirgenmesi durumu ortaya çıkar çünkü evren oynadığı metaforik oyun içerisinde oldukça fazla zayıf yönleri sahiptir. Bu oyun kazananı ve kaybedeni olan bir oyun değildir. Bu oyun herhangi biri tarafından oynanır ve bu oyunların hiçbiri herhangi bir akımdan da bağımsız değildir. Her akım kendisinden önce gelen tarafından belirlenir. Bütün bu durumlar göz önüne alındığında evrenin oyununun metaforik bir güce sahip olduğu ortaya çıkar. Bu bağlamda bilgisayarın evren olarak görülmesi yapay zekânın meydan okuması olarak yorumlanır.

Turing testinin insan zihnini kara kutu olarak gördüğüne değinen Bolz (1994: 12, 14-15) burada sadece giriş ve çıkışların gözlemlenebileceğine dikkat çeker. İnsan, bilinci diğer insanların egemenliğine sunduğunda bunu yapar. Günlük hayatın sorunsuz bir şekilde geçmesi Turing testinin unutulduğunu düşündürtebilir ama sokakta rastlanan kara kutuya zekâ ile yatırım yapıldığında Turing testinin her zaman uygulanabileceğine inanılır. Bu durumun oldukça düzenli gerçekleştiğine de değinilir. Çünkü insan zihni kara kutu olduğunda, zekanın metaforik tanımının verilebileceği düşünülür. Bu bağlamda bilgisayar insan zihni için uzun zamandır akla uygun bir metafor olarak görülmüştür. Burada düşünme hesaplama anlamına gelir ve hesaplama anlamına gelen biliş ise dijital sembollerle ele alınır. Algoritmalar mantıksal dünyayı cümle bilgisine dayanan işlemlerle tanımlar. Burada problemlerin tamamı seri aramalarla çözülebilir. Gelişmekte olan yapay zekânın dünyası ise oldukça farklıdır. Bağlantı burada alt-sembolik ağlardaki işlem için kullanılır. Burada anlam sistem durumunun işlevi olarak açıklanır. Kaydetme burada teker teker ya da adrese yönelik belleklere yapılmaz aksine ağlara yapılır. Bu ağın içerisindeki bütün düzenlemeler bağlantılardan oluşan kaosun arka planında ortaya çıkan ve gelişmekte olan niteliklerdir. Böylece bağlantılı makinelerin alt-sembolik ağı içerisinde beyindeki yayına uygunluk vardır yani sinir hücrelerinin rastgele ateşlendirilmesine uygundur. Böylece zekâ paralellikten ve bağlantıdan oluşan zuhur olarak ele alınır. Ama bununla insan zihni ile ilgili soru donanım koşullarına yönelir. Buna uygun olarak Neumann sonrası çağın bilgisayarı sembolik mantığa ve tek anlamlı algoritmalara değil de

istatistiğın ve deneyin esasına yani öğrenmeye yönelir. Bu durumda zekânın ne olduğu öğrenilmek istenirse bunu kullanan uzmanlar ve yazılımlar üzerinde çalışılmaz aksine artık öğrenen bir çocuk üzerinde çalışılır. Çizgisel olmayan ağdaki birleşenler birbirine dinamik olarak bağlanır. Burada kendisine has evrenin sabitleştirilmesi olarak kendi kendisini organize eden bir evre gerçekleşir. Bu noktada kaos araştırması çekicilik ile yer değiştirir. Kendisine has bir karmaşıklık içerisinde bu şekilde gelişmekte olan sistemler kendi altyapısından bağımsızdır. Bu da ontolojik bir belirsizliğe neden olur.

1.1.7 Sembolik Makine Olarak Bilgisayar

Bilgisayar diğer makinelerde olduğu gibi geleneksel bağlamda sadece mekanik bir makine olarak ele alınmaz çünkü bilgisayar öncelikle yazılım ve donanımın birlikte ortaya çıkardığı bir makinedir. Bilgisayar donanım tarafından bakıldığında birkaç mekanik parçanın bir araya gelmesiyle oluşturulur ama aslında bilgisayarı diğer makinelerden farklı yapan şey yazılım temelinde oluşturulan makine olmasıdır. Bu durumda bilgisayar bir tarafta mekanik bir makine olarak görülürken, diğer tarafta farklı işaretlerle yazılabilen bir makine (yazılım) olarak görülür.

Mende (1998: 17-18) de fiziksel doğayı değiştiren geleneksel alet ve makinelerin aksine bilgisayarın fiziksel doğayı değiştirmediğini düşünür. Bilgisayarda sadece anlamlı bir şekilde yorumlanabilen göstergeler söz konusudur. Bu durumda bilgisayar makineden farklı olarak ele alınır. Geleneksel makineler birden bire gerçekleşen hareket geçişlerini maddesel olarak yapılandırır. Bilgisayarın teknolojik

çekirdeği ise fiziksel hareket geçişlerini temsil edebilen biçimselleştirilmiş sembolik sistemlerin dönüşümünde bulunur. Makinenin icraları tamamen sabit bir şekilde birleştirilirken, bilgisayar sıkı ve gevşek bir şekilde birleştirilen geçişlerden kaynaklan bir karışım olarak ele alınır. Bilgisayarın uyumlu yapısı dilsel olarak programlamanın kendine haslığından ve temsilin farklı düzlemleri arasındaki sıçramalardan oluşur.

Krämer (1988: 2-3, 171, 180) de bu bağlamda sembolik makine olarak bilgisayarı iki farklı şekilde değerlendirir. Birincisinde sembolik makine gerçek olarak değil de sembolik olarak ele alınır. Bu bağlamda sembolik makine belirli fiziksel, mekanik ve elektronik etki biçimi olan, belirli mekân ve zamanda bulunan bir alet olarak ele alınmaz çünkü sembolik makine yazılımlar aracılığıyla sadece kâğıt üzerinde vardır. Krämer ikincisinde ise sembolik makineyi sembol sıralarının dönüşümü olarak ele alır ve sembolik makinenin durumlarını sembol düzenlemelerinin sırasıyla açıklar. Burada başlangıçtaki düzenleme aranan sondaki düzenlemeye semboller tarafından sürekli olarak aktarılır. Bu durumda etkili problem çözme yöntemlerinin gerçekleştirilmesi için ortaya konan kurallar her zaman bilgisayar programı olarak ele alınır.

Mende'ye (1998: 17-18) göre de sembolik makine olarak ele alınan bilgisayar, yazılımın düzeniyle ilgilenir. Bilgisayar birleşenleri ile tanımlanmak istendiğinde, yazılımın nasıl sınıflandırılacağı sorusu her zaman açık kalır. Yazılım bugün ise bilgi tekniğinin daha önemli bir bölümü olarak görülür. Bu durumda bilgisayar sadece kullanılabilir

olarak sınıflandırılmaz. Sembolik makine olarak ele alınan bilgisayar, sembolik olan yazılımı kapsar. Bu durumda bilgisayarın sembolik makine olarak tanımlanması ve bu tanımlama sırasında yazılımla ilişkilendirilmesi oldukça anlamlıdır. Böyle bir ilişkinin kurulması aslında yazılım ve donanımın mantıksal olarak birbirine eşdeğer olmasından kaynaklanır. Donanım ve yazılımın mantıksal olarak eşdeğerde görülmesi durumunda yazılım tarafından uygulanan herhangi bir işlem doğrudan donanıma aktarılır. Herhangi bir emir de donanım tarafından uygulanır ve aynı zamanda yazılım içerisinde de simüle edilir. Mende'ye göre bilgisayar, giriş sinyallerinin çıkış sinyallerine dönüştüğü bir donanımdır. Burada semboller kurallara göre dönüşüm geçirir ve aynı zamanda da sembol üretir. Sabit kurallara göre işleyen semboller, sembollerin üretimine dönüşür ve bu durum bilgi sistemi tanımlamasında ortaya çıkar. Bilgi sistemi bilgileri kaydeder, işler, tekrardan kaydeder ve tekrardan kaybeder. Burada semboller ve bilgiler eş anlamlı olarak kullanılır. Semboller, sembolik makineyi yönlendirme işlevini üstlenir ve aynı zamanda teknik sistemin davranışını da belirler.

Sembolik makine yukarıdaki gibi geleneksel alet ve makinelerle karşılaştırıldığında gerçekliği, mekânı, zamanı, bedeni ve özneyi çözülmeye uğrattığı ortaya çıkar. Bu tür çözülmeye dikkat çeken Winkler (1997: 274-275) de insan gibi tekniğin de her zaman dili yani sembolik düzeni işaret ettiğini ifade eder. Bilgisayar tarafından üretilen gösterge zincirleri sembolik olanı ve sembolik olan içerisindeki sözlü belirlemeleri yeniden tanımlar. Bu sayede insan ve makine arasındaki

ortak temeli yeniden yapılandırmak ve insanın üstesinden makineyle gelmek amaçlanır. Yukarıda bahsedilen çözümlenin nedeni aslında Winkler'e göre sembolik olanın kökeninin olmaması ve ontolojik olarak sabitlenememesidir. Bu durumda farklı ilişkiler kendi içerisinde sürekli olarak ötelenir ve sembolik olan kendi içerisinde dinlenemediği için sürekli olarak ileriye doğru gider. Winkler'in bahsettiklerini onaylar nitelikte tespitte bulunan Tholen (1994: 128-129) da nesnesi olmayan sembolik düzeni, kendi kökeninden ayrılmış bir alanı yani sürekli olarak değişmekte olan yeri işaret eder. Sembolik düzen kendisiyle olan ilişki içerisinde sürekli olarak ötelendiğinden, kendi içerisinde var olan bir durum olarak ortaya çıkmaz. Sembolik düzenin içerisi boşluğun hüküm sürdüğü bir yerdir ve boş alan burada sembolik düzenin X nesnesi olarak kendi kendisinden kaçır. Yapısal bir ötelemeden kaynaklanan bu boşluk, olumsuz bir durumun olumsuz bir varlığı değildir aksine problemlili olanın olumlu varlığıdır. Burada bahsi geçen boşluk insanın antropolojik sonunun geldiği anlamına gelmez aksine insanın yeri topolojik olarak sabitlenir.

Winkler (1997: 275-276) bilgisayarın da sürekli olarak ötelenen konu üzerinde düşündüğünü ifade eder. Bilgisayarın gösterge zinciri 0 ve 1 ile belirlenir. 0 ve 1 yokluğun ve varlığın değişmesiyle açıklanır. Bu nedenle makine ve insan arasındaki asıl ilişki işaretlerin anlam belirleyen oyunu olarak görülür. Burada mekânın olmaması ve mekân takasının söz konusu olması anlamın reddedilmesine takılıp kalmaz. Antropolojik yanılısamısından uzaklaşan insan tamamen insan içerisinde bulunur. Vitalizmin (dirimselcilik) ve mekanizmin diğer

tarafında sibernetik içinden çıkılması zor bir aracılık görevi üstlenir. Gösterge sırasının 0 ve 1 ile ifade edilmesi durumu varlığın ve yokluğun anlamı olmadan işlev görür. Bu durumda göstergenin birleşimini geçerli kılan yenilik göstergelerin hiçbir şey ifade etmeyen anlamı değildir aksine bir araya gelmiş olmalarından doğan salınım (Alm. Oszillation) ve ifadedir. Dolayısıyla değişen salınım varlığın ve yokluğun bir araya gelmesini düzenlediğinden, varlığın ve yokluğun içerisindeki anlam ve sonuç ortadan kalkar. Buna bağlı olarak ne var olana ne de yok olana salınım verilmez aksine eklenir. Bu durum olmayanın olana olan uzaklığı olarak kabul edilir ve sürekli sallantıda durur. Makine içerisindeki sembolik düzenin var olmayan yapısı, kendi kendisini canlandırır ve bu noktada zamansal modülasyon devreye böyle olarak sokulur. Varlık ve yokluk, 0 ve 1 içerisinde herhangi bir şekilde takas edilebilir. Bu sayede sadece var olan her şeyin temsil edileceğini değil de göstergenin olası topolojisini de işaret eder. Makinenin içerisindeki gösterge açık ve kapalılıkla kendisinden önce giden ve sembolik olanın temelinde bulunan karşıtı gibi aynı düzen tarafından ifade edilen şeydir. Modern makinenin sembolik olan dünyası, gerçeklikle olan bağıyı kopardığından hiçbir zaman gerçeğe yapışıp kalmaz aksine olası birleşimle ötelenen yerleri ifade eder. Sembolik makine içerisinde var olmayan yapının canlandırılıp canlandırılmaması algılama ve dilin genel bir varsayımı olarak görülür.

Tholen (1994: 130-132) sembolik dünya ve makine dünyası arasındaki fikir birliğinden herhangi bir model üretilememesinin sonucu olarak sembolik makinenin özneyi merkezinden ettiğini gösterir. Böyle bir şey

insan aktivitesinin çözümlenmesi ve bilinçten bağımsız olarak gerçekleşen bir durum değildir aksine bu şey kendisini mekân takası olarak görür. Bu nedenle gerçek ve sembolik olan arasındaki ilişki sürekli ötelenir. Şaşırtıcı bir keşif olarak görülen sibernetik, insanı merkezinden eder ve kurallardan oluşan daire içerisindeki makinenin sonsuz program halkasına yerleştirir. Burada dili yeniden bulur ve otomatik olanın şanslı durumundan bahseder. Böyle bir otomatik fırsat, tekrarın amaçsız zamanı olarak görülen dil ve makine oyunlarını sürekli olarak bağlar ve ayırır. Antropolojiden uzaklaşan bir gelişme sibernetiğin olasılığına dayanır ve doğa biliminin karşısında durur. Buradaki mekânlar boş mekân olarak ortaya çıkar. Bu tür boş mekânlar girilebilen ya da girilemeyen yerlerdir. Burada var olmayanla eşdeğerde olan bir varoluş söz konusudur. Buna bağlı olarak doğadaki tesadüfün rastlantısal olması ya da hesaplanması kastedilmez aksine kendi kendisiyle bir araya gelmenin arzulanan ve beklenen fırsatından bahsedilir. Burada garantisi olmayan bir görüşmeyle gerçekleşen belirsiz bir ilişki söz konusudur. Böyle bir durum gerçeklik idealinin içerisine gizlenir. Gerçekliğin anlamı burada değişmeden kalır ve sürekli olarak yerinde tekrar eder. Böyle bir durumda burada olması ya da olmaması aynıdır. Bu durum sembolik olanın aracılığı olmadan düşünülemez ve ifade edilemez. Sembolik olanın hiçbir zaman gerçek olanla yapışık olmaması, ötelenen mekânların olasılığa dayalı birleşimiyle açıklanır. Bu noktada insanla çift bir şekilde yani merkezinden edilen bir yaralanma olarak ilgilenilir. Sembolik olan gerçeği cümle bilgisine bağladığında kendi kendisini yükseltir. Böyle bir cümle bilgisi işlevsel gösterge ve makine dünyası olarak ortaya çıkar, anlamsız ve

otomatikleştirilen bir şekilde insanın ötesinde çift bir düzene yönelir. Varlık ve yokluğun, giriş ve çıkışların birleşimi makine tarafından eksi ve artıdan oluşturulan gerçekliğin dizgesine indirgenir. Bu durum insan ve makinenin bununla kurduğu ilişkiye benzer bir şekilde farklılık gösterir. Bunların ikisinin arasında bir hiçlik oluşur ve sembolik olanın düzeni bunu sürekli olarak vurgular. Hiçliği talep eden biçimsel makineler, gerçeği yargılayarak devamlılık üretir. Gerçeklik içerisinde açıkça saklanmak anlaşılmaz bir şey olacağından, varlık ve yokluk oyununda da saklanılmaz. İnsanlar sembolik olanın hiçliğinden başka bir şeyi talep etmez çünkü biçimsel makineler her geçen gün biraz daha mükemmelleşerek ortaya çıkar ve devamlılık kazanır. Bu durum da arzu edilen şeyde ısrar edilmesine neden olur. Her şey olmak ya da olmamakla, ortaya çıkan ya da çıkmayan şey arasında yapılan seçimle, eksi ve artı çiftiyle sonuçlanır. Bu durumlarda yokluk gibi varlık da olası varlık ya da yokluğu çağırıştırır. Bu durumda özne hem kendisini varoluşa dönüştürür hem de kendisini varoluşun üzerinde kurulan var olmamaya borçlu sayar. Bu ya da bu şey olmazsa bunlar daha sonra herhangi bir yokluktan üretilemez. Ama her zaman yokluğun sorumlusu olarak kalacaktır. Bu durum sadece buna müdahale eden herhangi bir gerçeklikten ayrılan tesadüfün, şansların, oyunların ve savaşın içgüdülerinde oluşmaz. Burada önemli olan durum boş yer olarak bir arada olmanın belirlenmesi için olası olmayan bir buluşmanın beklenmesidir. Bu noktada var olmayan ilk kayıp tekrar bulunduğu yerde kaybedilir ve buna bağlı olarak da arzulayan öznenin kazandığı gösterilir. Varlık ve yokluk, 0 ve 1 yansıtılmadan asimetrik olarak ifade edilir. Bu durum dijital makinenin üç haneli sayısında yeniden ortaya

çıkar ya da kaybolur ve bu ifade bu iki durumun çapraz bir şekilde birleşiminden oluşur. Bu duruma sebep olan şey makinenin böyle olarak ortaya çıkmasından kaynaklanır. 0 ve 1 ele alındığında sonrasından gelecek şeyler mutlaka olacaktır. 0 ve 1'in bağımsızlığı kendi kendisini üreten durumun bir sonucudur. Aynı zamanda da varlığın ve yokluğun birleşiminin sembolik olarak üretilmesidir. Bu şekilde gerçekleşen üretim her zaman üç kolunu ele alan mantıksal bir eklenti ya da üründür. Bu durumda 0 ve 1, 1 sonucunu verecektir. Başka bir şekilde ifade etmek gerekirse, üç haneli durum makinenin yapısı için temel bir ölçüt olarak görülür. Burada arzulayan özne var olan ya da var olmayanın olası olmayan olasılığı ile karşılaşır. Buna bağlı olarak ortaya çıkan biyolojik uçurum, yabancılaşan bir eksiklik olarak ortaya çıkar ve ayrıca sürekli kayıp olarak tekrarlanır ve ötelenir. İnsanı neşelendiren bu durum orada olmaya devam etme oyunu olarak betimlenir ve ayrıca göstergelerin dünyalarını düzenleyen varlık ve yokluğun çaprazlama durumuna da kanıt olarak gösterilir. Ortaya çıkmak ve kaybolmak sürekli olarak değişir. Buradan kaynaklanan hiçlik de sonsuz bir makineye benzer.

Sembolik makine olarak ele alınan bilgisayar ile ilgili yukarıda bahsedilen görüşler dikkatle incelendiğinde, sembolik makinenin fiziksel (maddesel) gerçeklikle yapacak bir şeyinin olmaması mekândan, zamandan, somut referansa sahip olan nesne ve öznenin yani somut bedenden bağımsız olarak hareket etmesine neden olur. Sembolik makinenin programlama temelinde hizmet görmesi madde kaynaklı her şeyden kendisini soyutlamasına neden olur. Bu süreçte

eklemeye, tekrara ve ötelemeye maruz kalınır. Ayrıca sembolik makine varlık ve yokluk arasında ikisine de anlam veremediğinden dolayı ikisini de destekleyemeyecek oyunlar kurar. Dolayısıyla gerçeklik, mekân, zaman, beden ve kimlik açısından her şeyi boş bir mekâna yani sonu gelmeyen bir hiçliğe sürükleyen sonsuz sembolik makine sanal durumların yansıtılmasını da bu noktada üretmeye başlar. Sembolik makine hiçbir şeye anlam vermez ve anlam burada çok fazla belirleyici bir rol üstlenmez. Burada sadece bir şeylerin birbirine eklenmesiyle salınım oluşur. Her şey sağından, solundan, yukarıdan ve aşağıdan herhangi bir kaynağa bağlı olmadan sürekli sallantıda durur ve bu durum uzay boşluğundaki nesnelere benzetilir. Sembolik makinenin sanal yansımaları da şu şekilde oluşur: girilebilen ya da girilmeyen mekânın durumu sanal alanı işaret eder, var olmayanla eşdeğerde olan varoluş sanal bedeni ve kimliği işaret eder, bulunduğu yerde olmak ya da olmamak da sanal gerçekliği işaret eder. Bu bağlamda olasılık ya da olası olmayan arasında net bir ayırım yapılamadığında ortaya çıkan durum her zaman mümkün olmayan bir olasılıktır. Mümkün olmayan olasılık yani iki karşıt kavram, birbirini ortadan kaldırarak ortaya bir hiçlik çıkartır ve bu hiçlik biçimlendirilebilen sembolik makinenin dijitalleşmesi ve sanallaşmasıyla birlikte sembolik makinenin insanlar tarafından arzulanan bir makine olmasına neden olur. Bu durumda her şey kendisiyle yok edilir yani kayıplar tekrardan kaybedilir ve buna bağlı olarak bir şeyler de sürekli ortaya çıkar ve sürekli tekrardan kaybolur.

1.1.8 Çoklu Makine ve Çoklu Medyadan, Evrensel Makine ve Evrensel Medyaya Doğru Evrilen Bilgisayar

Hesaplama makinesi (Alm. Rechner) olarak kullanılan bilgisayar sadece bir makineyi içerisine dâhil eder ve bu durumda bilgisayar sadece tek bir makine olarak işlev görür. Daha sonra bilgisayar, medya makinesi (Alm. maschinelles Medium) olarak işlev görmeye başlar ve bu durumda bilgisayar hem makine hem de medya işlevini eş zamanlı olarak üstlenir ve medya makinelerinin ve bu makinelerin kullandığı nesnelere tamamını simüle etmeye (Alm. simulieren) başlar. Böylece bilgisayar çoklu makine (İng. multiple machine) ve çoklu medya (Alm. Multimedium) işlevi üstlenmeye başlar. Bu durum bilgisayarı hem diğer makine ve medyalardan farklılaştırır hem de bilgisayarın kendi içerisinde bir bütünlük oluşturmasını sağlar. Bu nedenle bilgisayarın çoklu makine ve çoklu medya işlevi üstlenmesi yeni medya (Alm. Neue Medien) olarak görülen bilgisayarı geleneksel medyadan ayıran bir durumdur.

Medya makinesi olarak çoklu makine işlevi gören, işleme, kaydetme ve aktarmada eş zamanlı olarak kullanılan, görsel ve işitsel (tiyatro, film ve televizyondan farklı) olarak eş zamanlı algılanan bilgisayar ilk önce çevrimdışı olarak hizmet eder. Medya makineleri dijital kodlamayla oluşturulan programlar sayesinde bilgisayarın içerisine soyut olarak aktarılır. Bu aktarımın somut tarafını ise bilgisayara takılan çeşitli donanımlar gösterir. Ama buna rağmen fiziksel olarak var olan somut medya makinelerinin bilgisayar içerisinde dijital kodlamayla oluşturulan programlar sayesinde soyut

dönüşümü söz konusudur. Çünkü bu şekilde oluşturulan medya makinelerinin hiçbiri herhangi bir fiziksel mekânda yer kaplamaz aksine dijital ortamda bit ve bayt olarak bulunur. Bilgisayarın çoklu makine olarak işlev görmesini sağlayan medya makineleri yazı yazma makinesi, resim yapma makinesi (çizim, tasarım vb.), sahip olduğu kamera ve ekran donanımı sayesinde fotoğraf çekme ve fotoğraf gösterme makinesi, film izleme ve film çekme makinesi, müzik dinleme ve müzik üretme makinesi (ses kaydetme), video izleme ve video üretme makinesi olarak sıralanabilir.

Medya makinesi olarak çoklu işlev üstlenen bilgisayar küresel boyutta hizmet veren bir ağa yani internete bağlanmasıyla mektup, telgraf, telefon, faks, radyo ve televizyon gibi bilgi aktarımında kullanılan haberleşme medyalarını da çevrimiçi olarak simüle etmeye başlar. Bu medyaların her biri internet ortamında soyut bir dönüşüm geçirir ve böylece fiziksel maddeyi temel alan birleşenlerinden uzaklaşır. Bilgisayarın ağa bağlanması aynı zamanda daha önce yukarıda sıralanan medya makinelerinin her birinin ağa aktarılmasına da yardımcı olur. Böylece medya makineleri çevrimiçi ortamda bir üst aşamada işlev görmeye başlar. Çevrimiçi ortamda resim yapılabilir, fotoğraf çekilebilir ya da gösterilebilir, film izlenebilir ya da çekilebilir, müzik dinlenebilir ya da üretilebilir, video izlenebilir ya da üretilebilir. Kısacası özellikle de basın ve yayın medyalarına ait makinelerin ve bunlar tarafından ortaya çıkartılan ürünlerin her birinin ağa bağlı bilgisayar yardımıyla çevrimiçi ortamda simüle edilmesi söz konusudur. Çevrimdışı ortamda medya makineleri olarak çoklu işlev

üstlenen bilgisayar üretim ve tüketim aşamasında kişisel olarak kullanırken, bunların çevrimiçi ortama aktarılması işbirliğine dayanan bir üretim ve tüketim aşamasında gerçekleştiğinden herkes tarafından kullanılması söz konusudur.

Rammert'e (1999: 38-39) göre de bilgisayar eş zamanlı olarak hem makine hem de medyadır. Bilgisayar makine olarak ele alındığında tıpkı geleneksel makinelerde olduğu gibi dönüşüm geçirir. Bu durumda veri yapıları, fiziksel durumları temsil eder. Medya olarak bilgisayar da Rammert'e göre gösterge yapılarını gösterir, değiştirmeden kopya eder ve yayımlar. Bilgisayar diğer medyalardan farklı olarak gösterge yapılarını eş zamanlı olarak işler, okur, medya ile ilgili olarak farklı bir şekilde gösterir, sözlü ya da hareketlendirilmiş imge olarak sunar. Rammert bilgisayarın makine olarak ele alındığı ilk özelliği medya makinesi ile açıklar, bilgisayarın ele alındığı ikinci özelliği ise çoklu medya ile açıklar. Rammert medya olarak ele alınan bilgisayarın gün geçtikçe içerisine farklı durumları da aldığına değinir. Bu bağlamda bilgisayarla insan makine arayüzü olarak ilgilenildiğini ifade eder. Bilgisayar burada doğrudan manipüle edebilen bir araç olarak görülür. Araç olarak incelenen şey aslında bir arayüzdür. Kişi bu arayüzde kendisini değişik şekillerde temsil eder, olaya doğrudan dâhil olur ve diğerlerinin katılabildiği olayları temsil eder. Arayüz, olaylar için ortaklaşa dağıtılmış bir bağlam sunar. Burada kişi ve program bölümleri bir temsilci olarak ortaya çıkar. Pencereleler, fareler ve yazı masaları böyle bir trendi gösterir. Bunlar bilgisayarı bir tiyatro ve araca dayanan bir medya olarak gösterir. Veri yapıları kompakt disklere sıkıştırıldığı

ve geleneksel olarak dolaşımında tutulduğu sürece, medya ile ilgili olarak sunulan imkânlar sınırlandırılmış olur. Bu durumda bilgisayar bütün iletişim medyalarını simüle etme yeteneğini ilk olarak ağıın içerisinde geliştirir. Burada bilgisayar kendisini evrensel medyaya (Alm. Universalmedium) dönüştürür. Bu durumda bilgisayar teleks, faks ve elektronik posta olarak işlev görür.

Friedrich Kittler de bilgisayarı evrensel medya olarak görür. Kaydetme ve aktarma medyalarının her ikisi de temel bir bağlam içerisinde ortaya çıkar ve burada bilgi makinelerinin hepsi simüle edilebilir. Bu noktada evrensel çevrilebilirliğin teknik ütopyası yeni medyanın bütünleşmesine aktarılır. Dijital kodla temel bir alfabe bulunduğu ve yeni temel bir bağlamda kaydetme ve bilgi medyalarının tamamı ortaya çıktığında, sentez bir oluşum ortaya çıkar. Bu oluşum yeni medyanın hem özelliğini hem de geleneksel medya önündeki ayrıcalığını gösterir (Kittler, 1989:196 ; aktaran Winkler, 1997:59).

Hillis'e göre (1999: 11) de bilgisayar makine olarak ele alındığında ortaya çıkan tespitlerden biri de bilgisayarın çoklu makine olarak işlev görmesidir. Bilgisayarın çoklu makine olması hem evrensel hem de hibrit özellikleri taşıdığıın bir belirtisi olarak görülür. Bilgisayar daha önceki kullanımında olduğu gibi tek bir makine olma işlevini kaybetmiştir çünkü bilgisayarın içerisinde artık birden fazla makine bulunur. Daha önce geçerli olan bütün kullanımlar bilgisayar içerisinde emilir ve yer değiştirir. Hillis, Turing'in makinesini çoklu makine bağlamında ele alır ve bu makineyi birkaç farklı makineyi kapsayan hibrit ve evrensel makine (İng. universal machine) olarak görür. Hibrit

ve evrensel makinenin ölçütü ise hepsi olmaktır. Burada elektro manyetik simülasyon kavramlaştırılır. Dijital temsiller kültürel statüyü hepsi olma durumu ile eşitler ve referanslarından daha büyük olur çünkü evrensel olarak kodlanmış standartları ima eder. Bu durumda kendisini yüce bir gösteri olarak sunan evrensel makine ortaya çıkar ve aslında bu sayede zamansız bir evrensellik oluşur. Dotzler (1994: 57) de Turing'in makinesinin evrensel olması için sonsuz zaman ve sınırsız kaydetme kapasitesine gereksinim duyduğunu ifade eder ve buna bağlı olarak da bu makinenin yüzey ve mekânı eylemde bulunarak içine alması gerektiğini düşünür. Bu durumun tek boyutlu bir kâğıtla aynı olduğu düşünülür. Makine kendi tarafından temizlenen mekânın zaman eksenini boyunca işlev görür. Winkler (1997: 58-59) de Alan Turing'in ilk zamanlarda kaleme aldığı yazılara geri dönerek bilgisayarın gerçekten evrensel makine olabileceğini düşünür. Bu bağlamda Turing evrensellik iddiasını teknik olarak çevrilebilirlik düzlemiyle sınırlandırırken ve sadece ayrı makineleri, evrensel makine üzerinde simüle etmek isterken, gösterge de makine ve sembolik sistemlere aktarılır ve temel bir sınırlandırmadan bağımsız hareket eder.

Winkler (1997: 57-58, 76, 323) artık ses, kelime ve imge olarak ayrıştırılamayan yeni bir temel alfabeyle göre oluşturulan dijital kodun parçalanmış medyaların tamamını teknik olarak birbirine bağladığından bahseder. Bu durumda evrensel olarak kullanılabilen bir makine olarak görülen bilgisayar bütün medyaları kendi içerisine dâhil eder ve onlarla kendisini özdeşleştirir. Böylece Winkler bilgisayarı örnek bir meta medya (Alm. Metamedium) olarak görür. Meta medya olarak ele alınan

bilgisayar geleneksel medyaları içerisine almaya başlar. Burada geleneksel medyaların tarihsel rolleri gerçekleştirilmez ve ayrıca buldukları yerler de garanti edilemez. Burada yeni medya olarak görülen bilgisayarın bütünleyici bir özelliğinin olduğuna ve bu nedenle bilgisayarın zorunlu bir şekilde tekil medya (Alm. partikulares Medium) olması gerektiğine değinilir. Ama bilgisayar birbiriyle rekabet eden farklı medyalardan biri olduğu için ve bu farklı medyalar yetenek ve medya kuralları içerisinde farklılık gösterdiği için bilgisayarın bütünleyici olduğunun iddia edilemeyeceğinden de bahsedilir. Bu durumun sonucu olarak yeni medyanın, diğer medyalarla her zaman rekabet içerisinde olduğu ortaya çıkartılır. Winkler'e göre yeni medyanın tekilliğini yadsıması gerekir ve kendisini meta medya olarak sunması gerekir. Böylece bilgisayarın savunma özelliği ortaya çıkmaz. Çünkü başka güce karşı etkili olmasının ve hakkını aramasının doğrudan geliştiği mekân, bütünleştirme sırasında savunulanan elinden alınır. Bilgisayar meta medya olarak yalnız kalır. Böylelikle de savunulan, nesnesiz kalır.

Yeni medyanın dünyaya özel bir şekilde girilmesine imkân sağladığını ifade eden Seel (1998: 256-264) bu bağlamda yeni medyayı kapsamlı bilgisayar (Alm. umfassender Computer) olarak adlandırır. Ayrıca yeni medyanın farklı medyaların çeşitliliğini sunan kapsamlı bilgisayarla temsil edildiğini düşünür. Kapsamlı bilgisayar radyo, televizyon ve video aletin işlevini yerine getirir, birden fazla CD-sürücüsü vardır ve internete bağlanır. Böylece kapsamlı bilgisayarla elektronik posta gönderilebilir, faks çekilebilir ve telefon edilebilir. Ayrıca

istenildiğinde kullanıcı, arkadaşını ekranda görebilir. Kapsamlı bilgisayar bazen de bir şeye uyan alet (Alm. konvergentes Gerät) olarak görülür. Bu şekilde uyumlu bir aletle oyunlar oynanabilir, banka işleri halledilebilir, teknik dosyalar yönlendirilebilir, gazete, dergi gibi basın yayın organlarının tasarımı yapılabilir. Kapsamlı bilgisayarın kapsamlı bir televizyon koltuğuna bağlanmak olarak da düşünülebileceği ifade edilir. Böylece kapsamlı bilgisayar aracılığıyla farklı yayıncılar ve hizmetler tarafından sunulan sanal mekânlara da girilebilir.

Seel (1998: 256-264) bu bağlamda medyayı dört bölümde sınıflandırır. Bunların birincisi doğal ve doğal olmayan medyalar, ikincisi vazgeçilen ve vazgeçilmeyen medyalar, üçüncüsü algılama, olay ve anlatım medyaları, dördüncüsü ise iç ve dış medyalardır. Doğal ve doğal olmayan medyalar bağlamında ışık doğal bir medya olarak ele alınır. Bugün ise ışık gibi bir doğal medya yapay bir eşdeğere sahiptir. Kapsamlı bilgisayar dünyayı elde eden ayrımlar için ışığın açığı ya da koyusu gibi doğadan kaynaklanan bir eşdeğer değildir aksine kapsamlı bilgisayar yapay olarak ortaya çıkar ve buna bağlı olarak da doğal olmayan bir medya olarak görülür. Vazgeçilen ve vazgeçilmeyen medyalar bağlamında neredeyse hiçbir şey göremeyen birisine göre ışık, vazgeçilebilen bir medyadır. Görerek yönünü bulmaya çalışan birisi için de ışık vazgeçilmez bir medyadır. Kapsamlı bilgisayar ise belirli medyaların devrimsel ya da tarihsel olarak nasıl bir kariyer elde ettiğini gösterir. 50’li yıllarda televizyon gereksiz bir lüks olarak görülürdü. Bugün ise kapsamlı bilgisayar vazgeçilmez medya olarak görülür. Kişi bugün veya yarın bilgisayar kullanımında mantıksal

olarak karar verse bile modern toplum uzun zamandır kapsamlı bilgisayardan vazgeçemez. Bu bağlamda kapsamlı bilgisayar giderek daha fazla vazgeçilmez bir medya olur. Algılama, olay ve anlatım medyaları bağlamında ışık algılamanın medyası olur, para olay medyası olur, insan eylemlerinde yapılandırıcı bir rol oynayan dil ise anlatım medyası olur. Kapsamlı bilgisayar ise olay medyasından ve anlatım medyasından daha az bir algılama medyası değildir. Dış ve iç medyalar bağlamında da diğer medyaların sahip olduğu becerileri içerisine dâhil edebilen ya da bunları kendi içerisinde bulundurabilen medyalar iç medya olarak adlandırılır. Bunların olmadığı yer ise dış medya olarak adlandırılır. Bu durumda para dış medyadır. Paranın medyasında hiçbir şey betimlenemez, kopya edilemez, parmakla dokunulamaz ya da ses çıkartamaz. Kapsamlı bilgisayar ise olağanüstü bir şekilde iç medya olarak görülür. Kapsamlı bilgisayarın kullanımı sırasında bir şeyler okunabilir ve yazılabilir, sözlü olarak iletişim kurulabilir, imgeler ve filmler üretilebilir ya da algılanabilir, müzik üretilebilir ve algılanabilir, daha birçok şey de yapılabilir. Kapsamlı bilgisayarı temellendiren asıl ayırım 0 ve 1 değeriyle işleyen ve olası değerlerin tamamının üretiminde kullanılan çok küçük bir koddur. Kapsamlı bilgisayar dilin, yazının, sesin ve imgenin medyasını aynı ölçüde ve eş zamanlı olarak harekete geçirir. Bu durumda kapsamlı bilgisayar imge üretir, ses üretir ve metni bir bütün içerisinde işler. Kapsamlı bilgisayarın teknik olarak işlem gördüğü ayrımlar imgeye, dile, sese ve mekâna ait ayrımların kurulduğu ve birbirine dönüştürüldüğü cümle bilgisine göre oluşturulan basit bir ayrıma dayandığı için kapsamlı bilgisayar her geçen gün daha da farklı olabilir. Bu farklar herhangi başka bir medya olarak her zaman hazır

hale getirilir. Ayrıca bilgisayar, farklı medyaları ekleyip çıkarmaz. Bilgisayar metinleri, imgeleri, sesleri ya da makineye dayanan işlemleri ve buna benzer dijital yöntemleri üretir. Bilgisayar dünyanın görsel, imgesel, akustik ve dilsel algısını öyle kuvvetli bir şekilde dönüştürür ki bu medyanın kullanıcı ve kuramcıları da böyle bir etki altında ortaya çıkar. Burada tamamen kaybolmuş bir dünya ortaya çıkar ve bunun yanı sıra da başka bir dünya ortaya çıkar.

Seel (1998: 256-264) medya ile ilgili yaptığı bu sınıflandırmanın sonucu olarak bütünleştirilmiş bilgisayarı (Alm. integrierter Computer) doğal olmayan, tarihsel ve kültürel olarak vazgeçilmez bir iç medya olarak görür. Böyle bir durum çoklu medya özelliklerini de kuvvetlendirir. Kullanım sırasında farklı medyaları bir araya getiren ve dünyayla karşılaşmanın farklı biçimini oluşturan çoklu medya ortaya çıkar. Kapsamlı bilgisayarla eşi benzeri olmayan uzaklığa, değişime, algının ve iletişimin eşi benzeri görülmeyen dönüşümüne yaklaşılr. Bütünleştirilmiş bilgisayar aynı zamanda kişinin içerisinde olmadığı durumlara giriş imkânı sağlar. Bu durumda algıda ve iletişimde bedensel olarak bir yere bağlı olma söz konusu değildir. Medya ile ilgili deneyim burada bedensel olarak ulaşılabilen dünyanın içerisinde bedensel olarak ulaşılamayan dünyanın deneyimine dönüşür. Bu bağlamda kapsamlı bilgisayarla elde edilen gerçeklik bedensel olarak ulaşılamayan durumları yani geliştirilmiş bir gerçekliği gösterir. Böylece bedensel olarak varlığın dışında bulunma durumu 20. yüzyılın sonlarına doğru insanın günlük temel durumuna dönüşür. Bütünleştirilmiş bilgisayar aracılığıyla dünyayla medya olarak

karşılaşılır. Burada durumları oldukça değişken olan olayların karmaşık ve kontrol edilemez bir çeşitliliği söz konusudur. Bütüncül elektronik medyanın kullanıcısı imgenin, sesin, konuşmanın ve metinlerin hangi statüye sahip olduğunu bilemez. Ayrıca teknik olarak deneyimlenen gerçek durumların değişik bir şekilde verilip verilmediğini, canlı aktarım ya da kayıt olup olmadığını, bütün ya da kısaltılmış bir kayıt olup olmadığını, düzmece bir durumun söz konusu olup olmadığını, kurgunun bilgisayar simülasyonunda mı yoksa gerçek sahnede mi üretilip üretilmediğini, duyduğu kelimelerin gerçek iletişim sırasında mı konuşulduğu yoksa teknik olarak mı bir araya getirildiğini, okuduğu metinlerin yazar tarafından mı yoksa hipermetne dayalı bir şekilde mi kaleme alınıp alınmadığını bilemez.

Seel (1998: 256-264) kapsamlı bilgisayarın kullanıldığında ontolojik bir belirsizliğin ortaya çıktığını ifade eder. Kapsamlı bilgisayar hoparlörden ve ekrandan kaynaklanan varlık için hiçbir zaman belirli değildir. Çeşitlilik açık imge ve sesteki nesnelere, olayların ve durumların değiştirilerek verildiği biçimlere uzanır. Kapsamlı bilgisayar bir medyadır ve bu medya somut ya da simüle edilmiş gerçeklikleri üreten ve dış gerçekliği kendi içerisine dâhil eden medyalar arasında yapılan bölümlenmeden uzaklaşır. Bu durumda her ikisi de bir olayda birleşir. Yeni medyanın kullanılmasıyla üretilen dünyanın nesnelere ve olayların bağımsız olduğu eski gerçeklikle yapacağı çok az bir şeyi vardır. Gerçek durum, sanal medya ile ilgili durum karşısında ağırlığını giderek daha da kaybeder. Medyanın bu tarafında yer alan gerçek durum medya ile ilgili bir şema içerisinde daha

fazla algılanır. Böylece gerçekliğin kaybolması da kaçınılmaz olur. Gerçeklik, gerçek bir şekilde medya ile ilgili olarak elde edilen şeyden bağımsız olarak ortadan kaybolur. Gerçeklik, aykırı bir bölüm değildir aksine dünyanın medyaya dayalı olarak elde edilmesinin bir ürünüdür.

İnsanın bulunduğu ortamda verimli bir şekilde kullanıma açık olan bilgisayar, özel bir nesne olarak gören Seel (1998: 256-264) bu bağlamda kapsamlı bilgisayarın içerisine girildiğinde, onun başarılı bir bedensel yönlendirmeyi de beraberinde getirdiğini ifade eder. Böylece medyaya dayalı olarak simüle edilen mekân bir mekânmiş gibi ortadan kaldırılır. Mekân algısı ve mekân yönlendirmesi simüle edilmiş bir mekânda öğrenilemez. İletişim ekranda ya da sanal alandaki biçimleriyle para sosyal bir etkileşimde değil de sadece gerçek karşıtıyla gerçekleştirilen takasta öğrenilir ve denenir. Sanal karşıtıyla gerçekleştirilen etkileşim gerçek karşıtıyla bir arayüz oluşturur ve bu sayede de gerçek ve sanal karşıt arasındaki temel ayrımının bilgisi varsayılır. Bedensel olarak kapalı ve dijital olarak açık gerçeklik arasındaki fark kapsamlı bilgisayar tarafından yok edilir ve bu tür bir kayıp ortaya çıkan bu durumu imge medyası olarak gösterir. Kapsamlı bilgisayarın imge medyası, imge medyası olmadığı için bütün içerisindekinin gerçek anlayışı üzerinde hâkimiyet kurar. İmge hem gerçeğin hem de imgelerin gösterdiği nesnelere arasındaki ayrımın kaybolmasıyla kendi kendisini kaybettiği için, kapsamlı bilgisayarın imge medyası gerçekliğin kaybolmasına hiçbir şekilde katkıda bulunmaz.

1.1.9 Medya, İletişim Medyası ve Yapay İletişim Ağı Olarak Bilgisayar

Bilgisayar farklı program ve donanımlar temelinde oluşturulan ve simüle edilen farklı makine ve medyaların birbiriyle kurduğu ilişkinin daha doğrusu iletişimin ürünü olarak ortaya çıkan bir makine ve medyadır. Bilgisayar yapay dile özgü biçimsel yazıyla oluşturulan programlardan oluştuğu için bilgisayarın kendisi aslında bir iletişim evresidir. Daha sonra bilgisayar küresel boyutta hizmet eden bir ağa yani internete bağlanır ve böylece iletişimin en kapsamlı medyası olarak ortaya çıkar. İnsanlar dünya çapında hizmet veren bir ağa bağlanan bilgisayar sayesinde yerel kökenlerinden sıyrılarak dolayısıyla da belirli bir mesafeyi aşarak dünyadaki diğer bütün insanlarla tek bir tıkla rahat bir şekilde iletişim kurar. Bilgisayarın iletişim medyası olarak görülmesi böyle bir küresel ağdan kaynaklanır. İletişim medyası olan bilgisayar sayesinde elektronik posta gönderilir, video bağlantılı görüşmeler yapılır, topluluk içerisinde bulunulur ve burada bir şeyler paylaşılır.

İletişimden oluşan ve iletişimin aracı olan bilgisayar ile ilgili bu bölümde cevaplandırılması gereken soruların başında bilgisayarın neden medya olarak görüldüğü, bilgisayarın medya olarak tanımlanmasının nasıl yapıldığı, bilgisayarı iletişim medyası ve yapay iletişim ağı yapan özelliklerin neler olduğu gelir. İletişimden bahsedildiğinde ilk akla gelen şey gönderen, alıcı ve mesajdır (haber). Buna göre bu üç kavramın bilgisayarın iletişimsel olarak kullanılması sırasında nasıl bir dönüşüm geçirdiğinin de sorgulanması gerekir.

Winkler (2004: 203-213) bilgisayarın neden medya olarak görüldüğünü on beş farklı neden ile açıklar. Winkler bilgisayarın diğer bilgisayarlara kablo ile bağlandığı durumda bilgisayarı medya olarak görür. Winkler'in bu tespitinin arkasında iletişim modeli bulunur çünkü iletişim günlük dilde kullanılan medya kavramının merkezini oluşturur. Medya bilimlerinin bütün bölümleri, basın-yayın bilimi ve gazete bilimi iletişim bilimi (Alm. Kommunikationswissenschaft) etiketi altına girer. Konuşmanın durumu daha doğrusu varlığın konuşması medya ve tele-iletişim evrelerine uzanır. Telefon ağı ve telgraf coğrafik mekânın aşılmasına yardımcı olur. Kitap, gazete, radyo ve televizyon iletişimin karşılıklı etkileşiminden vazgeçmek ister. Ama yine de iletişim temel model olarak kalır. İletişim üretici bir takas, savaş felaketi için barışçıl bir alternatif ve ekonomik takastan farklı olarak kendisini çıkar ilişkilerinden serbest bırakan evre olarak çağrışında bulunur. Bilgisayar ise iletişimin dostane evresine kablolarla bağlanarak dâhil olur. Bilgisayarın büyük bilgisayardan yazı masasında durabilen küçük bilgisayara kadar geçen süre içerisinde tek başına bir makine olması, bilgisayarın medya olmadan önceki tarihi olarak görülür.

İletişim temelde insana bağlıdır ve bu tespitten yola çıkan Winkler (2004: 203-213) bilgisayarı insanların iletişimine hizmet ettiği ölçüde medya olarak görür. Bilgisayar bu bağlamda daha önce de değinildiği gibi sohbet etmeye ve elektronik posta göndermeye, insanların gerçek dünyada kendisini hiçbir zaman göstermeyen MUDs (İng. Multi User Dungeon) ve MOOs'da (İng. Master of Orion) bir araya gelmesine ve

daha sonra gerçek dünyada da gerçekleşecek olan aşk gibi ağıdaki farklı ilişkilere imkân sağlar. Buna benzer bir durum ortak çalışma için de geçerlidir. İletişim buralarda dostane bir mesele olarak görülür.

Bilgisayarın insanlarla değil de teknikle önemli bir bağlantı kurduğunu düşünen Winkler (2004: 203-213) bilgisayarı makinelerin iletişimine izin verdiği için medya olarak görür. Burada insana özgü iletişim makineler ile yer değiştirir. Bu durumda bilgisayar, mesajları insanlara değil de diğer makinelere yönlendirir. Programlar makineler tarafından işlenen ve işlenmeye de devam eden metinler olarak ele alınır. Veriler evrendeki banka hesapları arasında elden ele dolaşır. Bu durum göstergelerin makine tarafından okunabildiği gerçeğini yansıtır. İnternet arama motorları da anahtar kelime aramak için doğal dile ait metinler hazırlar. Buradan yazı kavramının tamamının işlevsel yazıya yani bilgisayarın işlediği yazıya dönüştüğü sonucu ortaya çıkar. İletişimin görüldüğü yerde makineler insanların yerine geçmeye hazırdır. İnsana ait diller de dünyanın içine girmekte yeteneksiz olduğunu kanıtlamıştır ve insana ait iletişim kendisini Babil kulesinde sonsuza kadar çoğalan evre olarak gösterir ve kendisini bununla kanıtlar. Bilgisayar sayesinde de insanların her geçen gün biraz daha küçük bir sosyal gruba dönüştüğü bir dünya oluşur. İnsanın burada konulan mesafeye kahramanca ve ironik olarak katlandığı görülür.

Winkler (2004: 203-213) bilgisayarı imgeleri ve sesleri işlediği için medya olarak görür. Medya olarak ele alınan bilgisayarla ilgili böyle bir yargı 90'lı yılların başında popüler olmaya başlar. Bilgisayar soyut sayıların, verilerin ve algoritmaların uzun süren tarihinden sonra

medyanın duyularla dolu evresine ulaşır. Bu noktada çoklu medyadan bahsedilir ve böyle bir gelişmede renkli pencere ikonları ve konuşan ataçlar insanları mutlu eder. World Wide Web'in gelişmiş grafiksel yüzeylerine yatırım yapılır. Burada görsel ve işitsel evren medya kavramı için örnek olarak gösterilir. Yaklaşık elli yıl kadar medya ve görsel işitsel medya eşdeğerde tutulur. Bu nedenle bilgisayarlarda yasal bir gelişim sürekliliğinin olması şaşırtıcı değildir.

Winkler'e (2004: 203-213) göre bilgisayarı görsel ve işitsel olandan ayıran şey, yüzeylerin algoritmalarla üretilmesidir. Görsel ve işitsel medyalar bu yüzeyleri medya tarihinde ve imge düşmanı metafizik-felsefi gelenekle yaşanan bir gerilimde oldukça ciddiye almıştır. Şimdi ise yüzey tekrardan semptom yüzeyine geriler. Bilgisayarın kendisi imgelerle çok küçük bir başlangıç yapar. İmgeler bir yayımlama biçimidir. Bilgisayar da hareket etmez ve kullanıcı tarafından değerlendirilmeyi bekler. Bu durum bilgisayarın kullanımında zirveye ulaşmak için anti-hümanist bir görüşü sahiplendiği anlamına da gelmez.

Her şeye rağmen bilgisayarda çoklu medya düşüncesinin oldukça etkili olduğuna dikkat çeken Winkler (2004: 203-213) bilgisayarı diğer bütün medyaları kendisine çektiği ve onlarla yer değiştirdiği için medya olarak görür. Bilgisayar farklı medya formatlarını 0 ve 1'den oluşan yatay ve dikey hatlar sistemine dâhil edecek durumdadır. Medyalar her geçen gün dijitalleşir. Bunun üzerine geri çekilen analog medya formatları da medya tarihindeki yerini alır. Dijitalin evreninde de medya kırılmalarına rastlanır. Bu durumda ortak bir temelde yapılan kodlamaya rağmen her şey diğerleriyle ne uyum içerisindedir ne de

hesaplanabilecek durumdadır. Medya alanları için yüksek performansa sahip çok farklı algoritmalar hizmet eder. Sayıların imparatorluğunda gerçekleştirilen yer deęiřtirmeler mükemmel bir řekilde iřlev görür. İmge tanıma alanındaki algoritmalar çok az geliřmiřtir. Yapay zekâ her zaman doęal dilin biçimlendirilmesi ile ilgili tasarım sözü verir ama bunu çözüme ulařtırmamıřtır. Ayrıca dijital olana çevirme beraberinde önemli müdahaleler, deęiřimler ve kayıplar getirir. Burada basit bir çözümeden söz edilemez. Analog madde dijital olarak kodlandığında, bunlar genellikle pragmatik nedenli olur. Dijitalin analog medya yerine kullanıldıęı yerde, kodlama deęeri de bununla birlikte yansıtılır.

Winkler (2004: 203-213) bilgisayarını evrensel sembolik bir makine olarak ele alındıęı için medya olarak görür. Bu durumu Turing'in 1950 yılında karara baęladıęı bilgisayar evrenseldir görüşü ile iliřkilendirir. Böylece bilgisayar diđer baęımsız medyaların tamamını simüle edebilir ve makineler sembolik makineye yükseltilir. Baęımsız evreler sembolik olanın imparatorluğunda olduęu gibi makinelerin imparatorluğunda da ayrıcalıklı bir durum olarak gösterilir. Makinelerde bu durum ötesi olmayan bir maddedir. Analog sembolik sistemlerde ise dijitalin teslim olması gereken analogun sonu gelmeyen devamlılıęıdır. Simülasyon, simüle edilenle hiçbir zaman kolayca yer deęiřtiremez. Simülasyon temsilin, temsili gösterge kullanımının ve çevirinin bir biçimi olarak açıklanır. Bununla birlikte bütün problemler referansa, göstergelerin geçerlilięine ve gösterilenle olan farka dönüşür. Böylece dijital olanın temiz evreni tekrardan kirlenir. Uykusundan silkinerek uyandırılmak istenen dünya tekrardan arka kapıdan bir giriř saęlar ve bu kapıdan

evrensel makinenin evrenselliğiyle geçilir. Bilgisayar soyutlanan şeyi kendi bölgesinden sahneler ve temelinde bulunan medya işlevlerini genelleştirir.

Bilgisayarı bilgileri kaydettiği, aktardığı ve işlediği için bir medya olarak ele alan Winkler (2004: 203-213) bu noktada tele-iletişim aktarımını kabul eder. Kaydetme sistemi olarak ele alınan medyalar da bilgiyi kaydeder, işler, değiştirir, sınırlandırır, değerlendirir ve açık bir şekilde özetleme imkânı elde eder. Medya evrelerinin tamamında bilginin söz konusu olduğu model kabul edilir. Bu modelin kendisi bilgisayarın deneyiminden türetilir. Aynı zamanda böyle bir model, gerçek dünyadaki karmaşık evreleri mekanik olayların ortak paydasına dönüştüren bir metafor olarak da görülür. Medya kavramı ağırlığını kaybeder ve medyanın asıl problemi ve becerileri medyanın tanımından çıkartılır.

Winkler (2004: 203-213) bilgisayarı insana ait belleği dışarıya taşıdığı ve öznelarası mekâna ulaştırdığı için medya olarak ele alır. Burada merkezde duran şey bellek yani kaydetme işlevidir. İnsana ait bellek ya da beyne benzer olan şeyden popüler bir düşünce olarak bahsedilir. İnsan belleği ve mekanik bellekler eş değerde tutulur. Bu durum da dışarıya aktarma olarak ele alınır ve dışarıya aktarma popüler teknik modellerin çoğu için belirleyici bir rol üstlenir. İnsana ait sinir sistemi, evreni kuşatan medya sisteminin kablolarına aktarılır. Burada insan merkezde bulunur. Teknik ne bütün bir çevre olarak ne de tekniğin iç bir mantığı olarak incelenir. Aksine teknik, kültürün karmaşık düşüncesinde kişiler için yönlendirme mekânı ve ticaret makinesi

olarak ortaya konur. Böylece dışarıya aktarma metaforunun burada az da olsa yardımcı olduğu görülür.

Bilgisayar Winkler (2004: 203-213) tarafından iletişim maddesine yani göstergelerin maddesiz durumuna katıldığı için bir medya olarak görülür. Bu bağlamda medya evreleri her geçen gün tekniğe biraz daha fazla bağlanır. Bu durum dar anlamda teknik olmadan bir araya gelen birincil medyalar, tekniğin üretici ile yer değiştirmesini talep eden ikincil medyalar tarafından okunamaz. Bu durum daha önce de söylendiği gibi sembolik evrelerin her geçen gün biraz daha artan tekniğe bağlılığını taklit eder. Aynı zamanda göstergelerin her biri giderek daha da küçülür ve basitleşir. Göstergelerin hızlı bir şekilde küçülmesi ve yoğunlaşması gösterge taşıyıcısını etkiler. Bu nedenle elektronik medya imparatorluğunda maddesiz olma durumundan bahsedilir. Şüphesiz bilgisayar her iki çapraz eğilimi de belirli bir aşırılığa doğru sürükler.

Winkler (2004: 203-213) bilgisayarı denetlenebilir ve kendi içerisinde bağlantılı biçimsel bir dili kullandığı ve bu şekilde insana ait şüpheli anlam bilimle yer değiştirdiği için medya olarak ele alınır. Burada insana ait iletişim, makineye ait iletişimle yer değiştirir. Winkler dünyanın tamamen şeffaf bir şekilde oluşturduğu dil olan evrensel dilin idealini 1700'lü yıllarda formüle eden Leibniz'in görüşüne dayandırır ve bilgisayarın da böyle bir ideali gerçekleştirdiğini savunur. Anlam için yapılan toplumsal tartışmadan uzakta bulunan biçimsel diller can sıkıcı gerçeklik problemi için nihai çözümü bulmaya uygundur. Bu noktada cümle bilgisine dayanan tutarlılık ve doğruluk gerçekliğin

yerine geçer. Biçimsel diller de dünyayı özlü, zarif ve duygusuz bir şekilde anlatabilecek durumdadır. Bilgisayarın anlaşılması için kullanılması gerektiği düşüncesi merkezde bulunduğu sürece, biçimlendirme diğer medya projeleri ile rekabet eden tek bir proje olarak görülür ve buna bağlı olarak da özel bir medya işlevi söz konusu olur.

Bilgisayarın medya olarak görülmesinin nedenlerini yukarıdaki gibi sıralayan Winkler daha sonra bilgisayarın medyaya dayalı özelliğini yeni bir bakış açısıyla belirlemeye çalışır. Bu bağlamda Winkler (2004: 203-213) bilgisayarı sembolik makine olduğu için medya olarak görür. Burada bilgisayarın üretime hizmet eden ve pratik amacı olan makinelerden ayrı tutulması gerekir. Bu makineler gerçekten ve değiştirilmez bir şekilde dünyaya dâhil olur. Değiştirilebilen ve denemeye imkân veren bu evler sembolik olarak oluşturulur. Buradan ortaya çıkan sonuç ise bilgisayar kullanımının medyayla ilgili olanın evresine dâhil olmadığıdır. Bilgisayar gerçekten evreleri yönetirse, yönlendirilen makinelerin mekaniği gibi sembolik olanın dışında tutulur.

Winkler (2004: 203-213) bilgisayarı diğer medyaların özelliklerinden açıkça ayrılan özelliklere sahip olduğu için medya olarak görür. Medya olarak görülen bilgisayarın evrensel olduğundan bahsedilemez aksine bilgisayar bu bağlamda oldukça tektir. Bilgisayarın özelliklerinin ve kendisine özgü güçlü ve zayıf yönlerinin diğer medyalarla açıklanması gerekir. Böylece şekillendirme projesinin kendisi medya imparatorluğunda tek bir proje olarak oldukça ilginç olur. Bu tek proje

belirli bir yetki ve güce sahip olmasının yanı sıra uçsuz bucaksız sınırlara da sahiptir.

Bilgisayar, göstereni (Alm. Signifikant) program tarafından yönlendirerek otomatik olarak işleyecek duruma geldiği için Winkler (2004: 203-213) tarafından medya olarak görülür. Program bu bağlamda yazının mantığı tarafından türetilir. Bu mantık yazmayı ve okumayı zaman ekseninde ayırır. Bu durumda yazma kurala dönüşür. Böylece bilgisayar programları da uygulamasını sıkı kurallara göre gerçekleştirir. Bilgisayar programları, gösterenlerin sırasının ya da yerinin hangi şekilde değiştirilmesi gerektiği ile ilgili talimat verir. Sıra ya da yerin değiştirilmesinin insan müdahalesi olmadan otomatik olarak uygulanmasına izin verir. Böyle bir medyaya dayalı özellik herhangi bir çaba sarf etmeden formüle edilir. Ama bunların medya kuramlarından kaynaklanan medya ile ilgili sonuçlarında hiçbir şekilde tam olarak anlaşılmaz.

Winkler (2004: 203-213) medya makinesi olarak ele alınan bilgisayarın veri ya da bilgilerle değil de gösteren ile yapacak bir şeyinin olduğundan bahseder. Bu belirleme bilgisayarın mekânını gösterge evresinin maddesel tarafıyla sınırlandırdığı için bilgisayar maddesel olarak yer ya da sıra değiştirmeden başka hiçbir şeye izin vermez. Gösteren kavramı maddesel gösterenin dünyayla nasıl ilişkilendirilip ilişkilendirilmediğini, maddesel göstergenin hangi anlam sistemine yerleştirildiğini, maddesel göstergenin dolaşımında olduğu mekânın nasıl olduğunu açık bırakır. Buna rağmen yine de veri ve bilgilerden bahsedilirse, sıralanan bu sorular her zaman çözülebilir. Verileri ya da

bilgileri açık tutmak ve biçimlendirme gibi bilgisayar modellerinin dünya ile olan bağlantısını sorgulama zorunlu olarak ortaya çıkar.

Winkler'e (2004: 203-213) göre bilgisayar tele-iletişimin mantığından akılcı bir sonuç ortaya çıkardığı için medya olarak görülür. Bilgisayar tele-iletişimin mekânını makinenin iç işleviyle ortadan kaldırır. Bu durum giderek daha da artan maddesizleşmenin evresi olarak görülür. Bunun başlangıcında varlığın iletişimi durur. Böylece gösterge imgelerle, anıtlarla ve yazıyla bedeninden ayrılır. Burada göstergenin taşıyıcısı yani gösteren her zaman giderek daha küçülür ve basitleşir. Kil tabletler üzerindeki yazıtlardan kâğıda doğru gerçekleşen bir evre gösterge taşıyıcısının maddeselliğinin (gösterenin maddesinin) direncini kırar. Bu gelişmenin motoru göstergeyi aktarmadır. Gösterge her zaman dolaşımında olmak ister. Göstergenin üstesinden gelmesi gereken kitlesel uyuşukluk adım adım azalmaya başladığında göstergenin dolaşımı daha da kolaylaşır. 1840'lı yıllarda gösterge fiziksel taşıyıcısından ayrılmaya başlar ve maddesiz bir şekilde kablolarla gönderilir. Elektronik medyaların tamamı bu duruma göre gelişme gösterir. Bilgisayar aktarma, kaydetme, işleme ve gösterenin yerini ve sırasını değiştirme gibi biçimlerin arasında bulunan bir kıtadır. Diğer medyalarda bu biçimler parçalı bir halde bulunur. Örneğin kitaplar başka araçlarla üretilir, dağıtılır ve depolanır. Videokasetler ise dolaşımında olmak istediğinde fiziksel olarak taşınır. Bilgisayar ise bu bağlamda kapalı bir evre zinciri oluşturur. Bu durum makinenin okunabilirliğinin nedenini vurgular. Gösterge makine tarafından okunabilir olduğunda yeni bir nitelik devreye girer. Tele-iletişimin

mantığı aktarma ve gösterge dolaşımının mantığıdır. Bu mantık makinenin içyapısında güçlenir. Bilgisayarın içerisinde telgraf hâkim bir rol üstlenir. Burada gösterenler aşağı yukarı gönderilir, kaydedilir, işlenir, sırası ve yeri değiştirilir. Bilgisayar Winkler'e göre kabloya bağlandığı için değil de aksine dönüştüğü için medya değildir. Bilgisayar telgrafın çocuğu olduğu için bilgisayarın kabloya bağlanması gerekir. Dijital makineler arasındaki mekân ve bu makinelerin içerisindeki mekân yapısal olarak aynıdır. Gösterenin akışı sınırlandırıldığında aktarma, kaydetme ve işleme söz konusudur. Bilgisayarı medya olarak sunan her şey böyle bir alan üzerinde bulunur. Gösterge aktarma ve tele-iletişim göstergeyi mühürler. Bilgisayar telgrafın sonucu olarak ortaya çıkar. Ayrıca bilgisayar gösterge sirkülasyonunun ağındaki bir bağlantı noktası ve bir medya olarak da ortaya çıkar.

Bilgisayarın neden medya olarak görüldüğü yukarıda ayrıntılı bir şekilde açıklanmıştır, medya olarak tanımlaması yapılmıştır ve buna paralel olarak sorulması gereken diğer bir soru ise bilgisayarın neden iletişim medyası olarak görüldüğüdür. Ellrich'e (1997: 155-159) göre bilgisayarın iletişim medyası olarak görülmesinin temelinde sembolik olması, genelleştirilmiş olması, çift varlık kodunu işaret etmesi, bilgileri kod olarak yayan programları içine alması, kendisine uygun ve takaslanamayan göstergebilimsel bir mekanizmaya sahip olması ve seçilmiş ya da yayılmış verilerin kabul edilmesi bulunur. Bilgisayarın iletişim medyası olarak görülmesi için bunların tamamını yerine getirmesi gerekir. Ellrich bilgisayarın sembolik bağlamda bir medya

temeli olarak görüldüğünden ve bilgisayarın burada üretilen biçimlere aracılık ettiğinden bahseder. Sembolleştirme göstergelerle karmaşıklaşan bir bütünün görünürlüğü ve farklı adlandırmaların karmaşıklığının görünmezliği anlamına gelir. Bilgisayar bütünlüğün bu şekilde açıklanmasına ayırıcı bir araç olarak erişim sağlar ve bu erişim bütün verilerin dijitalleşmesi anlamına gelir. Böylece metin, ses ve hareketlendirilmiş imge eş zamanlı olarak var olur.

Genelleştirme durumunda Ellrich (1997: 155-159) bilgisayarın, durumların çeşitliliği içinde kullanıldığından ve geliştirilmiş bir anlam düzeni ortaya koyarak genelleştirmenin devamındaki basamağı tırmandığından bahseder. Bilgisayar burada dünyanın mükemmel bir şekilde görünmesini, bu görünürlüğün biçimciliğe indirgenmesini yani kişisel bağlamların kaybolup gitmesini ve takaslandığı standartlaştırılmış gösterge dünyalarının üretilmesini ve uygulanmasını arzular. Bilgisayarın kendisine özgü algoritması, programlar yardımıyla gösterge ve biçimin yansımada biçimlendirmenin kuvvetli bir şekilde hissedilen biçimi olarak gelişme gösterir. Biçimlendirme hesaplanabilir işlemlere yani matematiksel olarak tanımlanan nesnelere dayanır.

Ellrich'e (1997: 155-159) göre çift bir varlık koduna (Alm. Präferenzcode) dayanarak işlem yapan bilgisayar, kod sayesinde biçimsel olan ve biçimsel olmayan arasında ayırım yapar ve biçimseli bilgisayara özgü bir iletkenlik olarak karakterize eder. Kodlar ontolojik bir sınırlandırma olmadan evrensel bir talep doğrultusunda kurulan dünyalardır ve bu durumda kodlar genel bir yapılandırma olarak

görülür. Kodun anlam alanına giren her şey bir ya da başka bir değere üçüncü olasılık hariç tutularak bağlanır. Bilgisayarın biçimlenebilen ya da biçimlenemeyen alanlara eksiksiz olarak bölünmesi, dünyanın kendisini parçalamasına neden olur. Burada dünyanın somut varlığının ayrımın hangi tarafına düştüğünü belirlemek için belirli bir özdeşlemeye, ayrım kurallarına, ölçütlere ve kurallara ihtiyaç duyulur.

Ellrich (1997: 155-159) bilişimsel özelleştirme yöntemlerinin yukarıda açıklanan yazılımlar olarak ele alındığını ifade eder. Ayrıca gerçeklik parçalarının (Alm. Wirklichkeitsausschnitt) seçilmesindeki teknikler de yazılım olarak ele alınır. Bu teknikler de yazılım sistemleriyle biçimlendirilir. Biçimlendirilebilenin ve biçimlendirilemeyenin kod değerinin yardımıyla dünyanın gerçekleri ve olayları parçalanır. Yazılım sistemleri de bu tür içerikleri gösterir.

Ellrich (1997: 155-159) bilgisayarın kod ve program kavramının uygulanmasından daha az bir şey olarak kendisini göstermediğini düşünür. Çünkü ona göre donanımın açık bir şekilde oyuna sokulması uygundur. Aranan mekanizma sembolik ve fiziksel özellikleri olan çift role sahiptir. Bilgisayar bağlamında sadece kullanıcı yüzeyi böyle bir koşulu gerçekleştirir. İnsan makine arayüzünün farklı olarak biçimlendirilebilen tasarımıyla fiziksel ve organik evreyle olan bağ korunur. Bu durum hem algılayan hem de hareket eden kullanıcı tarafında hem de teknik ve maddesel olan alet tarafında gerçekleşir. Bunlar kendisini tamamen organik, fiziksel, elektriksel ya da elektronik temele indirgmeden bu şekilde gerçekleşir. Aynı zamanda kullanıcı yüzeyi de anlam bilimsel, sembolik ve fiziksel bir fenomendir.

Kullanıcı yüzeyi arayüzün türüne göre sistemin güncel statüsünü ya da etkileşimin akışını gösterir. Kullanıcı yüzeyi aracı yüzeyi oluşturur. Bu kullanıcının açık işlemlerle olan bağlantısıyla, giren verinin çıkan veriye dönüşümü olarak algılanabilir.

Seçilmiş ya da yayılmış verilerin kabul edilmesi konusunda ise Ellrich (1997: 155-159) yukarıda sıralanan ve açıklanan bütün özelliklerin üretilmiş olması durumunda dijital makinenin varlığından söz eder. Burada kullanıcının doğrudan bir iletişim kurması veri manipülasyonu düzeneğiyle gerçekleşir. Bilgisayar programları görsel ve işitsel etkilerin üretimiyle ilgili açık ve net bilgiler verir. Bu noktada görüntü ve varoluş (Alm. Sein) ile ilgili yapılan ideolojik eleştirinin yansımaları da oldukça fazla görülür. Bu model herhangi bir pozisyon öngörmez. Bilgisayarın sembolik olarak üretilmiş iletişim medyası olması, giriş verilerinin çıkış verilerinden ayrıldığı bir makine statüsünü elde etmesi, bilgisayarın kullanıcı yüzeyi üzerinde tanımlanan sembollerin yardımıyla ya da güncel durumlarla sağlanan görünürlüğü ve işleme dayalı ulaşılabilirliği gerçekleştiren değişim evrelerinin tamamında iz bırakması bilgisayarla karşı karşıya gelen bilinci etkiler. Kodun biçimsel olan ya da biçimsel olmayan arasındaki çıkış farkı biçimselleştirme alanında hareket eden program içerisinde kaybolur. Bu durum sosyal olarak belirlenmiş ve sembolik olarak genelleştirilmiş iletişim medyalarında ara sıra talep edilirken, bunun bilgisayardaki kullanımı oldukça uzun sürer. Yazılım sistemlerinin birbirleri ile kurduğu ortak bağ biçimselin imparatorluğuna özel yöntemlerle sokulmamış ve devamındaki program taslağında algoritmik olarak

hazırlanmamış dünyayı arka plana iter. Bu durumda biçimsel olmayan ya da henüz biçimselleştirilmemiş olanlar, rahatsız edici bir faktör olarak görülür. Ama kullanıcı yüzeylerine sembolik olarak yansıtılan makine olaylarının geçişi kolayca sağlandığı sürece motivasyon ve seçim arasında kuvvetli bir bağ kurulur. Bilgisayar tarafından sağlanan bilgiyi üstlenen böyle bir bağ, bağlantı işlemlerinde sürekli olarak kullanılır. İletişim medyalarının sembolik olarak gerçekleştirilmesi durumunda da iletişimden elde edilen başarının olasılığı birbirine yakın gösterge sistemi ve bunların ortak zincirleri arasında kurulan yakınlığa bağlı olduğunu gösterir. Bilgisayar da böyle bir yakınlığı en yüksek dereceye ulaştırır.

Krämer'e (1997: 83-90) göre iletişim medyası olarak ele alınan bilgisayar, artık yapay zekâ (Alm. künstliche Intelligenz) olarak değil de yapay iletişim ağı (Alm. künstliches Kommunikationsnetz) olarak ortaya çıkar. Yapay zekâ kişisel zekânın teknik taklidini hedeflerken, yapay iletişim (Alm. künstliche Kommunikation) de iletişim sırasında zaman ve mekâna dayalı ayırım koşullarının baskısı altında bulunan insanlar arasındaki iletişim ilişkilerinin teknik taklidini hedefler. Bu açıdan bakıldığında her iki düşünce de teknik olarak medyalıştırılabilen düşünmek ve iletişimde bulunmak gibi insana ait bir varlıkla karakterize edilir. Bilgisayarın iletişim medyası olarak ele alınmasındaki bir başka husus da bedensel olarak var olanların arasındaki etkileşimin tele-iletişim ve veri işleme açısından kaynaklanmasıdır. Şu ana kadar ortaklaşa algı ve olay mekânını paylaşan insanlar arasındaki sözlü iletişimle gerçekleşen diyaloglara

dayanan ilişki, iletişim medyası olarak bilgisayarlar metne bağlı uzaktan gerçekleştirilen bir ilişki için yeniden yapılandırılır. Bu durumda bilgisayar, sözlü olarak iletişim kuran insanlar arasındaki uzaktan iletişim durumunun yeniden üretilmesine imkân veren bir medya olarak görülür. Gönderici ve alıcının tek yönlü iletişim modeli kitaptan televizyona kadar olan kitle medyalarını kapsar ama bunlar daha sonra iletişim medyası bilgisayar sayesinde karşılıklı bir ilişkiye de aktarılır. Yapay zekâdan yapay iletişime geçiş nesir halindeki yönetici imge dönüşümü olarak tanımlanır. Bilgisayar artık sadece insanın zihinsel çalışması için bir araç değildir aksine insanlar arasındaki iletişimin medyası olarak da bilinir. Yönetici imgenin büyüleyiciliği imgenin hem kendisini burada yani imge ve gerçekliğin karşı karşıya geldiği yerde saklamasına hem de kendisini korumasına yardımcı olur. Bilgisayar sözlü olanı teknik olarak yeniden üretmek için durumsallık (Alm. Situiertheit), diyaloga yönelme, etkileşimin kültür bilimi ve kitle medyalarının kişiselleştirilmesi gibi dört farklı alanda iletişim medyası olarak görülür.

Krämer (1997: 83-90) bu dört farklı alandan birini iletişim medyası olan bilgisayarın yapay zekâ temelinde ortaya çıkan kendisine özgü bir yaşam tarzının olmasıyla ilişkilendirir. Burada ele aldığı yapı esaslarını aslında insanın kendisine özgü düşünce ve iletişime geçme biçimleriyle ilişkilendirmez aksine insanın hayatındaki eylem biçimlerinin teknik olarak işlenmesiyle ilişkilendirir. Bu durumda zihinsel temsillerin, plana uygun eylem rasyonelliğinin ve bilginin tamamıyla açıklanması değil de insan ve makine arasındaki etkileşimin ortaya çıkardığı

gerçeklik ön plandadır. Bilişin bu şekilde durumsal hale getirilmesi zihinsel ve temsili düşünce eğilimlerini gösterir. İnsan biçimindeki düşünce varlığı, bu düşünceleri kapalı bir şekilde etkiler. Bilgisayar sistemlerinin iletişimsel ve bilişsel olarak kullanılabilmesindeki başarıya da başarısızlık, insan modelinde başarı elde eden bilgisayar öncülerinin yapısına dâhil olmayı başarıp başarmamalarına bağlıdır. Bu durumda düşünme ve konuşmaya ait bir yaşam alanı ortaya çıkar.

İkinci alanda iletişim medyası olan bilgisayarın diyalogu yönlendirebilecek durumda olduğuna dikkati çeken Krämer (1997: 83-90) bilgisayar tarafından medyalaştırılan iletişimin diyalog metaforundan kaynaklanan bir anlam ürettiği düşüncesindedir. Bilgisayar medyası gönderici ve alıcı arasında gerçekleşen ve teknik alanda olayın oyun gibi canlandırılması (Alm. Rollenspiel) olarak bilinen durumları yeniden yapılandırır. Teknik olarak medyalaştırılan iletişim sosyal varlık ve yakınlık derecesi (mesafelerin ortadan kaldırılması) ile ilgili başarı elde etmeyi amaçlar. Her iki durumda da başarı elde edildiğinde iletişim tekniği birbirleriyle iletişim kuranların zamansal ve mekânsal varlığını takas eder. Bu durumda sözlü iletişimin yüz yüze gerçekleşmesi tele-iletişimle kurulan bir ilişkiye dönüşür. Tele-iletişim içerisinde varlıkların birbirleriyle anlaşması bilinen dönüşümlü kişisel özdeşleşmeyi, dağılmış algılamayı ve olay mekânını geçersizleştirir.

Krämer (1997: 83-90) bilgisayarın iletişim medyası olarak ele alınmasındaki üçüncü alanı etkileşimin kültür bilimleri (etnografya) olarak gösterir. İnsan bilimciler ve köken bilimciler (etimolog) kültür

bilimlerinde bilgisayar tarafından medyalaştırılan bir araştırma alanı keşfetmiştir. Ama burada doğal etkileşim alanında kullanılan köken bilime (etimoloji) ait inceleme yöntemleri kullanılır. Doğal etkileşim içerisinde iletişim kuran gruplar kimlik, dil ve hiyerarşi oluşturur. İnsan bilimsel (antropolojik) araştırma yöntemlerinin kullanılmasıyla birlikte, ağ sayesinde kurulan iletişimin insanların doğal iletişiminde benzediği yorumları yapılır. İncelemede bu yöntemlerin kullanılması niteliksel olarak yönlendirilen sosyal bilime dayanan araştırmalar için de geçerlidir. Bu alanda yapılan araştırmalar ise ağ iletişimlerini toplum ve kültür becerileri açısından değerlendirir. Ayrıca köken bilime dayalı incelemeler sözlü ve bilgisayar tarafından sağlanan iletişim arasındaki farklılığı gelişmiş yüksek bir duyarlılığa bağlar. Bu noktada öne sürülen iki nedenden birisi köken bilimin kültürel olarak yabancı türlerin tanımlamasını amaçlar ama ikinci bir nedende ise ağ iletişiminde kendi kendisini tamamlayan durumun güvenli bir şemayı da tamamlaması öne sürülemez. Köken bilim bu durumu sadece yazılı kayıt şeklinde gerçekleştirir. Böylece metni temel alan ağ iletişiminde (Alm. Netzkommunikation) medyanın yapay olması erişimin doğrudan olmasına imkân verir.

Krämer (1997: 83-90) iletişim medyası olarak ele alınan bilgisayar konusunda bahsi geçen dördüncü alanı ise kitle medyalarının kişiselleştirilmesi olarak gösterir. Medya bilimi içerisinde tek taraflı iletişime yönlendirilen kitle medyaları, iki taraflı olarak devredilebilen karşıt kişisel medyalarla yer değiştirir. Bu durum aynı zamanda siyasi olarak da gösterilir ve bu bağlamda yerel topluluklarda doğrudan

gerçekleşen demokrasinin yeniden yapılandırılmasından bahsedilir. Bu nedenle kitle medyalarının atomlaştırılmış bir toplum içerisinde kolektif bir bellek oluşturması zorunlu olarak görülür. Burada güncel ve diğerleriyle bağlantılı bir şekilde iletişim kurulabilmesi için ortak ufkun oluşturulması gerekir. Sonuç olarak da kitle medyalarının topluluk üreten rolleri diyaloga dayanan etkileşimin teknik olarak aksatılmasına ve aynı zamanda da aynı bilginin anonim kalan birçok alıcıya eş zamanlı olarak ulaştığı bir yapıya bağlanmıştır.

Bilgisayarın medya, iletişim medyası ve yapay iletişim ağı olmasıyla ilgili yukarıda yapılan açıklamaların sonucu olarak bilgisayar iletişim için kullanılır ve iletişimin yayılmasına yardımcı olur. Bu bağlamda bilgisayar aslında hem iletişim makinesidir hem de medyasıdır. Esposito (1993: 351-352) bu durumdan yola çıkarak bilgisayarla kurulan iletişim sırasında gönderen ve alıcının durumunu, habere eklenen bilginin aşırılığını, bu bilginin seçilmesi ve yapılandırılmasında bilgisayarın makine ve medya olarak kullanılmasının faydalarını ve sanal olasılığı inceler. Esposito'nun ifade ettiğine göre öncelikle makinelerden elde edilen bilgiler herhangi birisinden elde edilen habere eklenir. Veriler makine tarafından işlenir ve bunun sonucu olarak da içeride bulunan bilgilerden daha başka bilgiler elde edilir. İfadenin öncüleri televizyon ve her şeyden önce de bilgisayarla birlikte anlam bütünlüğünü kaybeder. Haberin anlamı, iletişimin anlamını tespit etmek için artık referans noktasından daha fazlası olamaz. Haberi gönderen kişi iletişimin alıcısının makineden ne elde ettiğini bilmez. Bu durum iletişimin yayılmasında ve bilginin anlamının seçilmesinde

problem olarak görülür. Ama burada çözüm de problemle birlikte üretilir çünkü bilgisayarın aynı anda hem makine hem de medya olma özelliği bilgisayardan elde edilen bilgideki fazlalığın üstesinden gelmeye ve onları yapılandırmaya olanak tanır. Bilgisayar tarafından sağlanan iletişimde çift olasılık problem olur ama bu olasılığa bağlı bir seçim desteği yoktur. Makineden elde edilen bilgiler herhangi biri tarafından bildirilir ve bu bilgiler ne kendiliğinden ne de makine tarafından üretilir. Bu bilgiler algıyla değil de iletişimin kurgulanan dünyasıyla ilişkilendirilir. Ama bu herhangi birisi her zaman belirsizdir ve kitap yazarının isminin gösterdiği gibi resmi bir adres vermez. Bilgi haberi gönderenden herhangi bir bağlantısı olmadan haberden ayrılabilir. Ama haberi gönderen ile olan bağlantı iletişimle ilgili doğru yorumu belirlemeye yardımcı olur. Makine olarak bilgisayarla sanal olasılık elde edilebilir. Böyle bir olasılık, içerisine dâhil edilen verilerin işlenerek yapılandırılmasına ve bilgiyi üretme olasılıklarının yükselmesine izin verir. Böyle bir durum iki olay için geçerli olur. Bunlardan birincisi bilgisayar kişisel olarak kullanılır ve kullanıcı içeriye veriler dâhil eder. İkincisinde de bilgisayar iletişim makinesi olarak gösterilir ve burada diğerleri tarafından içeriye dâhil edilen veriler söz konusudur. İçeriye dâhil edilen bu veriler, bilgisayarın sanal bir olasılığın hizmetinde olduğunu gösterir. Sanal olasılık, çift olasılıkla bağlantılı olan seçici olasılık ile yer değiştirir. Burada çift olasılık yorumların fazlalaşmasını sınırlandırmada artık yardım edemeyecek durumdadır. Daha sonra bilgisayar tarafından yayılan bilgilerin yapısı seçime bağlı olmazsa bile yapılandırılmış bilgiler olarak görülür. Bilgisayarın bilincinin olmaması, işleminin aracılığıyla bir yerden

geçip gitmesine ve anlam karmaşıklığının yönetilebilir olmasına olanak tanır. Bu duruma örnek olarak hipermetin gösterilir.

İletişim, medya ve makine bağlamında ele alınan bilgisayarın medya olarak belirlenebilmesi için gerekli olan işlevlerin iletişim medyası olarak görülen bilgisayar için de gerekli olduğu ortaya çıkar. Bilgisayarın medya olarak görülmesinde ortaya konan işlevler, makine işlevi üstlenen bilgisayarın işlevlerinden ayrı değerlendirilemez çünkü bilgisayar makine ve medya olabilmeyi eş zamanlı olarak gerçekleştirir. Bilgisayar her iki durumda da tek bir şeyle yetinir ve oldukça fazla çeşitlilik içerir çünkü üstesinden gelmesi gereken durumlar oldukça fazladır. Bilgisayarın makine ve medya arasında bulunarak iletişimde aracı bir rol üstlenmesi durumunda kullanıcının kişisel bilgisayara veriler dâhil edebilmesi özne ve bilgisayar arasında ortaya çıkabilecek aşağıdaki bölümde ele alındığı gibi yansıtıcı durumları da işaret eder.

1.1.10 Parçalanmış Kimliklerin Yansıtıcı Makinesi ve Medyası Olarak Bilgisayar

Yansıtma makinesi ve medyası (Alm. Projektionsmaschine und – medium) olarak ele alınan bilgisayar diğer makine ve medyalardan farklı olarak bir kişi gibi görülebilir. Bilgisayar yazılım, donanım ve organik bilgisayar temelinde oluşturulmasının sonucu olarak insana ait bedensel ve zihinsel özellikleri giderek daha da mükemmel bir şekilde üretebilme yeteneğine sahiptir. Bu bağlamda canlı varlık gibi görülen bilgisayar, insanın sahip olduğu bir beyin gibi işlev görebilir, düşünebilir, bir şeyler kaydettiği belleğe ve kendisine has bir zekâya sahiptir. Aynı zamanda bilgisayar yapay olarak ortaya çıkan bir dilin

yani aslında bir iletişimin ürünüdür. Bütün bu özellikler bilgisayarın bir kişi olarak görülmesini kanıtlar niteliktedir. Burada bilgisayarın kişi olarak ele alınması aynı zamanda kendisine ait bir kimliğinin de olduğunu gösterir. Ama bilgisayarın sahip olduğu bu kimlik diğer geleneksel makine ve medyalarla karşılaştırıldığında farklı bir yapıya sahiptir. Bilgisayar bu bağlamda bir bütün gibi görünmesine rağmen aslında içerisindeki parçalı kimliklerin birbirleriyle rekabet etmesi sonucu ortaya çıkan birden fazla kimliğe sahiptir. Bilgisayarın parçalanmış kimliğinin temelinde çoklu makine ve medya, evrensel makine ve medya olması bulunur. Bilgisayar simüle ettiği diğer makine ve medyaların kimliklerinden oluşur. Bu açıdan bakıldığında aslında bilgisayarın kendisi kişinin sahip olduğu bir kimlik gibi oluşturulur.

Diğer geleneksel makine ve medyalarla karşılaştırıldığında bilgisayar ve kullanıcı arasındaki mesafenin de ortadan kalktığı görülür. Bu nedenle bilgisayar kullanıcısıyla mesafeli bir ilişki kurmaz. Bilgisayar ve kullanıcısı arasındaki etkileşimin derecesi sıfırdır. Bu nedenle bilgisayar kullanıcısının kimliğini yansıtan en iyi makine ve medya olarak görülebilir çünkü bilgisayar ilk olarak açıldığında belirli bir kullanıcının adını sorar. Bu kullanıcıların sayısının da fazlaştırılabilmesi bilgisayarın kendi bünyesinde birden fazla kimliği yansıtabildiğini gösterir. Ama bu kimliklerin hiçbiri diğer kimliklerin alanına müdahalede bulunmaz. Kullanıcının birinden alınan izinle bilgisayara giriş yapıldığında ise kullanıcının nasıl bir kimliğe sahip olduğu kolaylıkla anlaşılır. Aynı zamanda kimlik kavramının bilinen anlamının içerisinde bulunan kesin ve belirli olma derecesi kimliğin

yansıtma makinesi ve medyası olarak ele alınan bilgisayar bağlamında sifira indirilir ve bilgisayar parçalanmış kimliklerin (sonsuz sayıda herhangi bir kullanıcı) elektronik temsilini üretir.

Turkle (1999: 15, 17) da bilgisayardaki kimliği parçalanmış varlığın bir bütünü olarak görür. Bu durumu da pencere (İng. windows) ile açıklar. Bilgisayar pencere sayesinde kullanıcıları farklı bağlamlara eş zamanlı olarak yerleştirir. Kullanıcıların hepsi dikkatini verilen noktaya yani ekran üzerindeki pencereye yöneltir. Kullanıcılar neredeyse her zaman bu pencerelerin üzerinde bulunur. Bu nedenle bilgisayardaki kimlik parçalanmış varlığın bütünü olarak görülür. Metafor olarak görülen pencere özün/kendisinin (Alm. Selbst) çoklu ve merkezinden edilmiş bir sistem olduğunu açıkça gösterir. Böyle bir durumda öz/kendisi farklı zamanlarda farklı bağlamlarda farklı roller oynamaz. Pencere daha çok merkezinden edilmiş özün/kendisinin hayat deneyimlerini gösterir. Bu öz/kendisi birden fazla dünyada eş zamanlı bulunarak birden fazla rolü de eş zamanlı oynar. Böylece paralel dünyalara ve paralel yaşam alanlarına girilebilir ve burada paralel deneyimler oldukça güçlenir. Açık ekran ve kapalı ekrandaki hayat eş zamanlı olarak ele alınır. Böyle bir durumda bilgisayarın internete bağlanması da pencerenin metaforik anlamını genişletir.

İnsanoğlu yıllardır kendisini, kendisi gibi gösteren şeylerle yani yansımalarıyla tanımaya çalışır. Bunun için insan kendi gölgesinde, sudaki ve aynadaki yansımada, hayallerinde ve rüyalarındaki imgede, bilinçaltında deneyimlediği olaylarda her zaman kendisini tanımak ister. Aynı zamanda insan izlediği tiyatro oyununda, filmde,

televizyonda ve videoda, okuduğu kitapta, yaptığı resimde, baktığı fotoğrafta sürekli olarak kendisini tanıma çabası içerisinde. Bir başkası gibi davranmaya çalıştığı rollerde de aslında insan kendi kendisini tanımak ister. Bu bağlamda Turkle (1984: 10, 379-380) da bilgisayar kimlik bağlamında yansıtıcı medya (Alm. reflektives Medium) olarak görür. Turkle insanların yukarıda da açıklandığı gibi her zaman kendi kendilerini tanıyabilme fırsatı aradığı için insanların “Ben kimim?” sorusunu sormaya başladıklarından bahseder çünkü insanın kendisini, kendi aklı içerisinde güvensiz hissettiği düşüncesindedir. Turkle’a göre yansıtıcı medya olarak ele alınan bilgisayar ise bu konuda hem bir ayna hem de psikolojik makine işlevi görür çünkü analitik makine olarak ele alınan bilgisayar, kendi varlığının arkasında bir nesne olarak ele alınan ikinci bir doğa saklar. Aslında bilgisayarın ikinci doğası özü/kendisini büyüleyen, özün/kendisinin sakinliğini bozan ve özün/kendisinin düşüncesini yeni bir ufka götüren davetkâr bir nesne olarak görülür. Buna bağlı olarak bir tarafta özün/kendisinin bilgisayara yönelik içgüdüsel kuvvetlenir, diğer tarafta da bilgisayarın kendisi öze/kendisine yaklaşmaya başlar çünkü özü/kendisi bilgisayara uyum sağlamaya davet eden bir kültür söz konusudur. Bu kültür özün/kendisinin yansıtıcı medya olarak ele alınan bilgisayar tarafından oluşturulan ikinci doğaya güvenmesine imkân sağlar. Turkle (1999: 43-44, 61, 225-226) bir başka çalışmasında da bilgisayarın yansıtıcı medya olarak ele alınmasını, özün/kendisinin kendi kendisine inşa ettiği sanat dünyasına hayran olduğu duruma benzetir. Bilgisayar hayatın her noktasında öze/kendisine dünyayı yansıtmaya çalışır. Öze/kendisine düşüncelerini maddeleştirerek ve

çoğaltarak onları yeniden yansıtma konusunda imkân sunar. Bunun sonucu olarak özü/kendisi bilgisayarda aynadaki imgesine benzeyen bir imge gördüğü için yansıtıcı medya olarak ele alınan bilgisayar özün/kendisinin ikinci bir özü/kendisi olarak ortaya çıkar. Bu noktada öz/kendisi bilgisayarı kişiliklerini düzenleyen ayna imgeleri olarak görür. Daha önce bilgisayara baktığında “Ben böyle değilim.” diyen öz/kendisi, bugün olayın daha da karmaşıklaşmasıyla “Bu benim kadar aynı.” ifadesini kullanmaya başlar. İlk ifade bilgisayar modellerinde yansıtılarak ikinci ifade şeklini alır. Bu değişime neden olan durum ise yeni türdeki temsilcilerin ortaya çıkması ve bunların birbirleri ile iletişim kurmasıdır.

Bilgisayarı alet olarak ele alan düşüncelerin fazlalığının farkında olan Turkle (1984: 9-10, 12, 171) bilgisayarı bir de özne olarak ele almak ister. Özne olarak ele alınan bilgisayar toplumsal hayatın ve duygusal gelişimin içerisine dâhil edilir. Bilgisayar burada her şeyden önce özün/kendisinin kendi kendisiyle ilgili düşüncelerini ve sonrasında da insanların düşüncelerini etkiler. Öz/kendisi yansıtıcı medya olarak ele alınan bilgisayarla kim olduğunu dile getirir, kim olmadığını deneyimleme fırsatı bulur ya da kendisine tehdit olarak gördüğü varoluş biçimleriyle deneyler yapar. Öz/kendisi burada kendisine ait bir parçayla deney yapmasına rağmen bu parça baskın bir parça değildir. Yansıtıcı medya olarak ele alınan bilgisayar özün/kendisinin parçasının yansıtılması ve düşüncenin aynası olarak işlev görür. Bu noktada özün/kendisinin bilgisayardan elde ettiği şey özün/kendisinin ihtiyaçlarını ve kimliklerini tamamlayabilmesidir. Bilgisayarın

programlanabilir olması, kendisine has ve genellikle de önceden tahmin edilen dünyalar yaratmasına imkân verdiği için öz/kendisi burada çalışabilir, deneyler yapabilir ve yaşamını sürdürebilir. Bu durumda kendi yaratıcısına dönüşen bilgisayar kişisel dünyaların yaratılması ve özün/kendisinin kendi kendisini araştırması için etkili bir medya işlevi üstlenir. Öz/kendisi ortaya çıkan böyle bir dünyada kendi duygusunu herhangi biri olarak oluşturur ve bu herhangi birisinin bu dünyada geçerli olan sıkı kontrollere uyum sağlaması gerekir. Başka özlerin/kendilerin de gereksinimlerinin ve özlemlerinin bu dünya içerisinde gerçekleştirileceği düşünüldüğünde karmaşıklık kontrol edilmez bir hal alır. Bu nedenle bu dünyanın içerisinde bulunan öz/kendisi kendisini uçurumun kenarındaki ip cambazı gibi hisseder. Yansıtıcı olmasının yanı sıra yapıcı bir medya da olan bilgisayar ile ilgili bu görüşler bilgisayarın kişiselliğin, kimliğin ve cinselliğin gelişmesinde önemli bir rol üstlendiğini açıkça ortaya koyar. Bu durumda bilgisayar hem kendisi hem de kendisi olmayanla ilgilenen söylemin bir parçası olur. Çünkü Turkle'a (1999: 43) göre bilgisayar sadece özünün/kendisinin gelişmesinden oluşmaz aksine bilgisayar özü/kendisi ve özü/kendisi olmayan arasındaki sınırdaki duran bir nesne olarak da ele alınır.

Turkle (1999: 9) yansıtıcı medya olarak ele alınan bilgisayarın insan ve makine arasında kimliği değiştiren bir ilişki kurduğunu ortaya koyar. Bu bağlamda hızla gelişen internet sistemi yeni mekânlarda milyonlarca insanı birbirine bağlayarak bu insanların düşünce biçimlerinin, cinsiyetlerinin, karakterlerinin, toplumsal oluşum

bçimlerinin ve kimliklerinin deęişmesine yol açar. Beck (1999: 253) de bilgisayar medyası tarafından sağlanan iletişim mekânlarının sağlam kimliklerin direncinin kırılmasına neden olduğunu ifade eder. Turkle (1999: 17-18) bilgisayar medyası ile gerçekleştirilen iletişim sırasında kimliğin kurulmasına ve yeniden kurulmasına hizmet eden mekânların olduğunu dile getirir. Katılımcılar, isimsizler (Alm. Anonymität) ve özgürlük hep birlikte kendilerine özgü gerçek öz/kendisi (Alm. wahres Selbst) ile mesafe kuran bir rolün içerisine girer. Farklı cinsiyet ve yaşam tarzlarıyla oynandığında ise bu oyun insanlar tarafından gerçek hayat olarak adlandırılır ve hatta gerçek hayattan daha gerçek olarak görülür.

Bilgisayar ve kimlik arasında kurulan ilişkinin temelini oluşturan durumları açıklayan Faßler'e (1999a: 67) göre de insan ağa bağlı bilgisayar tarafından desteklenen ve giderek daha da kuvvetlenen bir iletişim kurar. Ağa bağlı bilgisayar ile kurulan bu tarz bir iletişim sırasında insan bir şeyleri algılayarak hareket eder. Burada sabit zemin ve fiziksel mekân yoktur. Ayrıca insanın ötekinin bedeniyle ya da mekânı kaplayan ve başarısız olan kendisine has bedeni ile yapacak hiçbir şey yoktur. İletişim medyasının bu şekilde kullanılması dikkatin, saklamanın ve hatıranın bilgiye dayalı ilişki ve bölünme örneğini üretir. Bu tarz kullanım etkileşimsel kullanım olarak geçerlidir. Daha doğrusu geri kanalıyla sağlanan bir kullanım anlamına gelir. Bu da Faßler için bilgisayar ve kimlik arasındaki ilişkinin temelini oluşturan bir şeydir. Spangenberg (2000: 136) de etkileşimsel medya olarak ele alınan bilgisayarın cezbedici bir kişisel kimlik ortaya koyduğunu ifade eder.

Bu durumda bilgisayar kolektif kimliğin sunulması ve kişisel kimliğin de iletişimsel olarak canlandırılması için yeni imkânlar sunar. Kişisel kimliğin medyaya dayandırılarak açıklanması internetteki etkileşimsel iletişim ortamlarından kaynaklanır. İnsan, medya, makine ve kimliğin işleme koşulları dijital olarak birbirine bağlıdır ve teknolojinin aşırılığıyla da çöküşe uğramaz. Etkileşimsel medya ise bütün bunların kurumsallaştırılmasına ve alışkanlık haline getirilmesine yardımcı olur.

Sonuç olarak bilgisayar diğer makine ve medyalarla karşılaştırıldığında kişinin kimliğiyle ilgili önemli soyut dönüşümlerin ortaya çıkmasına neden olan hem ilk makine hem de ilk medya olma özelliğini taşır. Çünkü bilgisayar diğer makine ve medyalardan farklı olarak bir kişi rolü üstlenir ve buna bağlı olarak kendisi de kişi gibi bir kimlik oluşturur. Bu kimlik aslında hem kişi rolünde olan bilgisayarın kendisinin kimliği hem de kullanıcısının kişisel kimliğidir. Bu aşamada birden fazla kullanıcının kimliklerinin yansıtıldığı bir medya makinesi olur. Bilgisayarın ağa bağlanmasıyla da birden fazla kimliğin sanallaşmasına ve birbirleriyle iletişim kurmasına imkân veren yansıtıcı medya olarak ortaya çıkar. Ayrıca bilgisayar kimliklerin hem tasarlandığı hem de parçalandığı bir makine ve medya işlevi de üstlenir. Kişinin kendisine ait kimliğini, cinsiyetini ve kişiliğini bilgisayarın ikinci doğasında kolayca belirleyebilecek durumda olması kimliklerin, kişiliklerin ve cinsiyetlerin sanal yansımalarını da işaret eder. Bu konuya organik beden yeni medya tekniği ile dönüştürülmesi durumu olan sanal beden ve bedensel belirleyicilerinden soyutlanan kişinin

kimliđi olan sanal kimlik bölümlerinde ayrıntılı bir şekilde değinilecektir.

1.1.11 Bilgisayar Simülasyonundan Sanal Gerçekliğe Giden Yolda Gerçeklik Üreten Makine ve Medya Olarak Bilgisayar

Bilgisayarın simülasyon ile kurduđu ilişki iki farklı şekilde ele alınmaktadır. Birincisinde medya makinesi olarak ele alınan bilgisayar dijitalleşmesinin ve sanallaşmasının sonucunda “evde gerçeklik üreten bir makineye” (Sherry Turkle) dönüşür. İkincisinde ise medya olarak ele alınan bilgisayar ađa bađlı bilgisayarın sanallaşması yani sanal ortam yaratması sonucu evde gerçeklik üreten medyaya dönüşür. Bu durumda öncelikle bilgisayarın dijital ve sanal olarak simüle ettiđi her şey bilgisayarın ađa bađlanmasıyla tekrardan sanal olarak simüle edilir. Burada fiziksel gerçekliđin ötesinde gerçekliđin gerçekliđini üreten ađa bađlı bilgisayar söz konusudur.

Bilgisayar dijitalleştiđi ve sanallaştıđı bu süreçlerde bir simülasyon olarak ele alınır. Bilgisayarı simülasyon olarak ele alan Woolley (1994: 79, 96) de bilgisayarın sadece gerçek bir şeylere ait bir simülasyon olmadığından bahseder. Bilgisayarın simülasyon olarak ele alınmasının en önemli nedenini bilgisayarın matematiksel temelde oluşturulmuş olmasıyla açıklar. Matematiđi temel alan simülasyon tepkimenin yayılma modeli olarak bilinir. Bu nedenle hayat fiziksel yasalara göre açıklanmaz aksine etkileşimi kimyasal maddeden yeniden üretmek için bir model kullanılır. Paetau (1997: 113) da simülasyonun bilgisayar ile birlikte gerçek dünya modelinden ayrıldığını ve buna bađlı olarak da gerçeklik içerisinde algılanamayan ve gözlenemeyen şeylerin de ilk

olarak simüle edildiğini ifade eder. Bunlar gerçek değildir ya da henüz gerçek olmamıştır. Bilgisayar henüz ortaya çıkmadan önce hayali olarak görülen şeyler bilgisayarla gerçek dünyanın bir tür yansıması olarak nesnelleştirilir, hesaplanır ve programlanır ama bunlara hiçbir şekilde karşı çıkılmaz. Burada ifade edilen itiraz edilememenin nedenini Bolz (1993: 113-114) bilgisayar simülasyonu temelinde ortaya çıkan kültürün gerçeklik esasını geçersiz kılmasına rağmen gerçek olmayan bir dünyada yaşanıldığının da söylenememesiyle ilişkilendirir. Burada değişen şeyin aslında gerçekliğin ölçüsü olduğunu ve bu durumun en iyi manipülasyon kavramı ile tanımlandığını ifade eder. Gerçek ve hayali olan arasındaki ayrımı sorgulayan simülasyon teknolojileri içerisinde bulunan simülasyon, ne olmadığını onaylayan soyut emir cümlesinde bulunan ve bilgisayar tarafından desteklenen veri manipülasyonunun kritik bir değeri olarak görülür. Çünkü gerçeği temsil eden ya da gerçeğin yerine kullanılan ekrandaki göstergelerin estetiği manipülasyon ve yeniden kombine etmeye dayanır. Dolayısıyla medya koşulları içerisinde oyun emrinin ve gerçek emrin uygulanması arasında herhangi bir fark yoktur.

Yeni medya olarak ele alınan bilgisayar matematiksel hesaplamalar temelinde yapay dil ile programlanabilen sembolik makine olarak ele alınır. Programlar temelinde dijital ve sanal olarak yapılandırılan bilgisayar eş zamanlı olarak makine ve medya olmasıyla fiziksel gerçeklik (Alm. physische Realität) içerisinde bulunan her şeyi simüle edebilen bir kapasiteye sahiptir. Maddesel kaynağını doğadan yani doğal olandan alan fiziksel gerçeklik bilgisayarın dijital ve sanal

dünyası içerisinde matematiksel hesaplamalarla üretilen dijital kodlamalarla kendisine has bir şekilde üretilen gerçekliğe dönüşür. Bu durumda bilgisayar fiziksel dünyanın somut maddeden oluşan öznelere ve nesnelere referansı olmayan simülasyonlarla yani dijital ve sanal imgelerle soyut olarak temsil eder, daha doğrusu simüle eder. Bu noktada Bolz (1993: 113) da referans ile ilgili soru sormayı oldukça anlamsız bulur. Çünkü bilgisayar simülasyonu içerisinde maddeden bağımsız piksel düzenlemeleri mevcuttur ve sabit madde görünümü de çözülmeye uğrar. Aynı zamanda yeni medya ve bilgisayar teknolojileri sayesinde insan temsilleri tarafından düzenlenen dünyadan, yani yansıtma ürünü olan doğadan da uzaklaşır ve dış dünyanın temsili olarak görülen düşünceye karşı da mesafeli durur. Bu durumda yeni medyanın programlanabilir bir çevre oluşturması doğaya dayalı deneyimin bilgisayar programlarıyla yer değiştirmesine neden olur. Turkle (1999: 70-71) da bilgisayar simülasyonu içerisinde programlarla üretilen ortamı ikinci doğa olarak adlandırır. Bilgisayar sayesinde nesnelere yeni bir şekilde algılanması hayal ve soyutlama becerisiyle sınırlandırılır. Maddeye dayalı nesneden bağımsız, kökeni ve temeli olmayan ekrandaki nesnelere gerçeği temsil eden ve gerçeğin yerine kullanılabilen göstergeler olarak işlev görür.

Bilgisayar ve simülasyonun birlikte ürettiği kendisine has gerçeklik bağlamında bilgisayar öncelikle fiziksel evreni ve bu evrene dair her şeyi simüle eder. Ayrıca bilgisayar insanın fiziksel dünyada sürdürdüğü ve sürdürmesi muhtemel olan ya da muhtemel olmayan hayatını simüle etmesinin yanı sıra insana ait fiziksel ve zihinsel özellikleri de simüle

eder. Woolley (1994: 84, 159, 253-254) de bu durumda bilgisayarın simülasyon yardımıyla insanın kaderini belirleyici yönlerinin olduğundan bahseder. Bu bağlamda bilgisayar kullanıcılarını yanılgıya uğratan durum ekran üzerinde dünyaya benzer bir şekilde etki gösteren bir harekettir. Bu durum bir tür video oyunu gibi düşünülür. Oyuna yoğunlaşan kullanıcı, aslında gerçek dünya içerisinde hareket ediyormuş gibi davranır. Bu dünya içerisinde kullanıcının –mış gibi bir durumda (Alm. als ob Situation) hareket ediyor olması aslında simüle edilen hayali bir dünya içerisinde bulunmasından kaynaklanır. Böyle bir dünya bilgisayar programlarıyla oluşturulur. Yeteneklerini grafiklerle ve yapabildiği şeyi de metaforlarla açıklayan bilgisayar, kendisine özgü simüle edilmiş bir ressam paleti geliştirir. Kullanıcı bunların sayesinde imgeleri ekran üzerinde resmedebilir. Bu gelişmeden sonra kullanıcının sağına ve soluna bakabileceği metaforik bir dünya yaratılır. Küçük imgelerle ve piktogramlarla sembolize edilen bellekler (dosya dolapları), fişler ve araçlar nesnelere dolu metaforik büronun soyut kopyası ya da haritası komut satırı yerine kullanılır. Böyle bir ortamda nesne başkasına tıpa tıp benzeyen “ben”e (Alm. Doppelgänger-Ich) dönüşür. Özellikle de satranç ve video oyunlarında yönetilen taş gibi bir “ben” (Alm. Ich) ortaya çıkar. Fotokopisi çekilmiş bir ortamda başkasına tıpa tıp benzeyen kişi bir sınır işlevi görür. Bu sınır tıpkı bir farenin hareket ettiği gibi sanal büronun içerisinde süratle geçip gider. Bu sınır piktogramlar tarafından temsil edilen ortamdaki nesnelere gösterir ve manipüle eder. Bilgisayar sahip olduğu işlem kapasitesi sayesinde üç boyutlu mekân ve içerisindeki nesnelere simüle eder. İçinde bulunan nesnelere gibi mekânın kendisi de sadece bir defa

matematiksel tanımlamalar ya da modeller (Alm. Modelle) olarak üretilir. Nesnelere görülebilir bir imgeye çevrilir ve böyle bir dönüşüm nesnelerin kullanıcıya hâlihazırda mevcut olan bakış açısından nasıl görüldüğünün hesaplanmasıyla gerçekleşir. Matematiksel açıklamanın görünebilen bir sahneye çevrilmesi, imgeyi imge adına gerçek zamanda gerçekleştirir. Örneğin bilgisayar dağın daha önceden hazırlanmış geometriye dayanan bir modelini ortaya çıkartır. Bu aşamada bilgisayar modelden ve taşınabilen ekrandaki yeniden düzenleme sensörlerinden kaynaklanan bilgiyi kullanır. Böylece dağın imgesi gerçekte görüldüğü görüntüsünün aynısı gibi üretilir. Bu durumda dağın yüksekliği ve çevresi bunların dağa olan uzaklığıyla belirlenir.

Dijital ve sanal imgeler üreten medya makinesi olan bilgisayarın medya olarak ağa bağlanmasıyla tekrardan sanal imgeler üretilir. Böylece dijital ve sanal medya makinesinden sanal medyaya doğru gerçekleşen bir gelişme söz konusudur. Bu noktada fiziksel gerçekliğin ötesinde dijital ve sanal olarak üretilen gerçeklik dijital olarak oluşturulmuş temelde tekrardan sanal olarak üretilir. Böyle bir durumda Ryan (2001: 39) da simülasyon tekniklerinin gelişmesiyle sanalın (İng. virtual) ikinci derecede sanallaştığı (İng. virtualization) görüşündedir. Buradaki sanallaşma tekrardan bilgisayar sayesinde gerçekleşir. Bilgisayar tekil makineler (İng. particular machines) tarafından üretilen şeylerin dışında ele alınan düşünce ve tasarımdan kaynaklanan sanal nesnelere (İng. virtual objects). Bilgisayar farklı programlarla çalışan ve bunların diğer farklı makinelerde de çalışmasına olanak sağlayan sanal makinedir (İng. virtual machine). Bilgisayarın uygulamaları arasında simülatif

programlar (İng. simulative programs) vardır ve bu programların amacı nesnenin biçimsel modellerini test etmek ve olayların mevcut durumu dışında gelişme gösteren bir dizi durumu keşfetmek ve daha sonra da bunları geliştirmeye çalışmaktır. Bilginin olasılık sayesinde elde edilmesi kullanıcıya hem olasılığı yönetme hem de gerçeğin geliştirilmesini kontrol etme imkânı verir. Bilgisayar sanal makine olarak ortaya çıktığında, bilgisayar simülasyonları (İng. computer simulations) da iki ya da üç katı sanallaşır çünkü bilgisayar simülasyonları sanal makineler üzerinde ilerler ve sanal hareket biçimi içerisine dâhil etmeye devam eder.

Weibel (1994: 18) de bilgisayar tarafından yönlendirilen ve üretilen simülasyon imparatorluğunun gerçekliğin yerine geçtiği ve bu durumun gerçek dünyanın kaybolmasına neden olduğu görüşündedir. Ona göre bu şekilde ortaya çıkan dünyanın dijital ikizi ise sanal gerçeklik ve sanal alandır. Kendiliğinden aktif olmayan sanal gerçekliğin sadece bilgisayarın kullanılmasıyla var olduğuna dikkati çeken Faßler (1999b: 9, 52-53) de sosyal ve küresel mekânda bilgisayar tarafından elektronik olarak üretilen ortamların bulunduğu değinir. Üretilen bu ortamlar bir medya niteliğine dönüşürken, sanal gerçeklik de üç boyutlu bir arayüze dönüşür. Sanal gerçekliği ağa bağlı bilgisayar, etkileşim ve iletişim bağlamında değerlendiren Bente, Krämer ve Petersen (2002: 18-19) de sanal gerçekliğe ait olan iki işlev alanı ortaya koyar. Bunlardan birincisi bilgisayar tarafından sağlanan iletişim ve ikincisi ise insan-bilgisayar etkileşimidir. Birinci durumda temsil problemi ön plandadır, ikinci bir durumda ise simülasyon yani üretim problemi ön plandadır.

Rammert (1999: 36-38, 45) bilgisayarın medya makinesi olarak dijitalleşmesi ve sanallaşmasından ağa bağlı bilgisayarın dijital temelde tekrardan sanallaşmaya başladığı sürece geçişten bahseder. Bu süreçte makinelerin ve ağların temeli üzerine kurulan sanal gerçekliğin yapısı gösterge düzlemi üzerinde gerçekleşir. Buna bağlı olarak buluşma noktaları, yazı masaları ve hizmet eden temsilciler gibi gerçek hayattaki nesnelere, mekânlar ve aktiviteler de ekran yüzeyinde simüle edilir. Bu durumda bilgisayar medyasının gerçekliğini sadece göstergelerin aktarılması değil aksine gerçeklik ile ilgili bakış açısının simülasyonu oluşturur. Bu göstergeler kendilerine has bir dünyayı oluşturmalarına rağmen bilgisayar delikli kartları ve sayı kolonlarını çoğalttığı sürece, bu göstergelerle ilgili hiçbir şey hissedilmez. Sanal gerçekliği yapılandıran özellikler izole edilmiş bilgisayarla gerçekleştirilen etkileşimde ve bölünmüş programın her bir disketinde gözlemlenir. Bilgisayarın ağa bağlanmasıyla birlikte veriler kolayca aktarılır, evrensel veri aktarımı protokolü gelişir ve ağlar dünya çapında kullanılan ağlara bağlanır. Etkileşimin teknik etkileşime bağlandığı toplumsal yeni bir deneyim alanı oluşur. Bilgisayarın ağa bağlanmasıyla birlikte dünya çapında toplumsal bir deneyim alanı olarak kendisini gösteren durum ise sanal gerçekliktir. Böylece küresel medya gerçekliği deneyimlenir. İnsanlar bilgisayar ağlarına aktif olarak katılır ve bilgisayarla sağlanan yerel etkileşim ağının sunduğu imkânlar küresel iletişimi ortaya çıkartır. Etkileşim ve iletişim arasında kurulan bağ bilgisayarı ağdaki temsilciye ve adrese dönüştürür. Bilgisayarın her biri bir terminale, bir müşteriye ve bir adrese dönüşür. Bunlar tıpkı kitle iletişimindeki gibi kişisel olarak gerçekleştirilen iki yönlü iletişime

yönelik olarak hazırlanır. Gönderen, sunucu ve temsilci kişiler ya da gruplarla eş zamanlı olarak iletişime geçer. Aynı zamanda ilgililere ve gösterge gönderen herkese de açıktır. Ağa bağlı bir bilgisayarla oluşturulan sanal gerçeklik iletişimin değişimi için de yeni bir platform oluşturur. Ağa bağlı bilgisayar kendisinden önce ortaya çıkan iletişim medyalarını simüle ederek evrensel medya olarak işlev görür ve medya uygulamalarının aktarımına imkân veren geniş bir alana kapı aralar. Dolayısıyla bu uygulamaların yeni medyaya dönüştürülmesi ve bunların birleşimiyle birlikte ortaya yeni iletişim imkânları çıkar.

1.2 Gerçeklik, Mekân, Zaman, Beden ve Kimlik Bağlamında Dijital ve Sanal Durumlar

1.2.1 Sanal, Sanallık ve Sanallaşma Kavramları

“Sanal” (İng. virtual) kelimesinin hem kavramsal hem de anlamsal dönüşümünü inceleyen Ryan (2001: 26-27, 37) “sanal” kavramının Latince’de “virtus” ve Fransızca’da da “virtuel” kavramından türetildiğini belirtir. Burada “virtus” güç, yiğitlik, yetenek ve erdem anlamına gelir. Latince’de “virtus” kavramı zorbalık ve güç anlamında kullanılır. Bu anlam bugün İngilizce’de “nedeniyle” anlamına gelen “by virtue of” ifadesiyle kullanılır. Latince’de “virtualis” kavramı ise gücün yardımıyla güce dönüştürme olasılığını belirler. Burada farklı dillerdeki gelişimi gösterilen “sanal” kavramı Aristoteles’in verdiği klasik bir örnekle de açıklanır. Bu örnek meşe palamudu içerisindeki meşe ağacının varlığıyla ilgilidir ve bu örnekle “sanal” kavramının gerçek ve olasılık arasındaki ayırmadan türetildiği gösterilir. Skolastik felsefede gerçek ve sanal radikal zıt bir kutuplaşmadan ziyade

diyalektik bir ilişki içerisinde bulunur ve bu nedenle sanal, varlığından mahrum edilen bir durum olarak görülmez ama olasılığa ya da güce sahip gerçek bir varlığa dönüştürülebilir. Gösterge, dünya modellerinin bir ürünü olduğunda ve göstergelerin ikizi de sanalın bir ürünü olduğunda “sanal” kavramı göstergenin dünya üzerindeki hareket edebilen temsillerini bir araya getiren olasılık olarak görülür. Gösterge, olayların zayıf bir şekilde kaydedilmesine indirgenen gerçek ile sınırlandırılır. Olası zincirler olarak görülen sonsuzluk içerisindeki gerçek “sanal” kavramının bağlamını daha da zenginleştirir ve oluşum evresi üzerinde kontrol kurar. Münker (1997: 109) de “sanal” kavramını yeteneğe ya da yapabilme gücüne göre olasılık olarak var olan, gerçekleştirilmesinin bütün koşullarını içe yönelik olarak tamamlayan ve aynı zamanda da hem görünebilen hem de düşünülebilen bir olgu olarak görür. Türcke (2002: 295-296) için de “sanal” kavramı güce ve olasılığa göre var olan anlamına gelir. Ona göre olası olan şey gerçek değildir ama hiçlik de değildir. Oluşan olasılıklar belirli bir gerçeklik derecesine sahiptir. Woolley (1994: 70) ise “sanal” kavramı içerisindeki erdem tanrısal gücün bir bölümüne sahip olmaya olanak sağladığını düşünür. Sanal gerçekçilerin varsayımlarında ve iddialarında bu anlamın yankılarına günümüzde de rastlanır çünkü sanal gerçekçiler kendilerine ait bir dünya kurma güçlerinin olduğuna inanır. Tekniğe uygun olan “sanal” kavramıyla aslında teknikten daha fazlası verilir çünkü “sanal” kavramı gerçekliğin bilimsel merkezini (Alm. wissenschaftlicher Kern der Realität) etkiler.

“Sanal” kavramını teknik olarak ele alan Woolley (1994: 70) bu kavramın modern bilimlerin kökenlerine kadar giden bir soy ağacına sahip olduğunu gösterir. Bu bağlamda 18. yüzyılın başlarında “optik” kavramı nesnenin kırılmış ve yansıtılmış bir imgesi (Alm. Bild) olarak adlandırılır. 19. yüzyılın başlarında ise fizikçiler sanal bir hızdan ve küçük bir parçanın sanal anından söz etmeye başlar. Burada sözü edilen “sanal” kelimesi bugün fizik alanında hala kullanılmaktadır. Bununla atomun altındaki parçacığın alışılmamış yani yabancı davranışını açıklamak amaçlanır çünkü söz konusu bu parçacığın çok kısa bir ömrü vardır ve hiçbir dedektör tarafından kaydedilemez. Ryan (2001: 27) da Skolastik felsefede gerçekte diyalektik bir ilişki kuran sanalın 18. ve 19. yüzyılda gerçekte kurulan çift zıtlığa dönüştüğüne değinir. Sanal burada kurgusal (İng. fictive) ya da var olmayan (İng. nonexistent) olarak ortaya çıkmıştır. Bu anlam “sanal” kavramının görsel olarak kullanılmasıyla açıklanır. Aynadaki yansımaya benzeyen sanal imge, sanal odak noktasından oluşur. Sözü edilen sanal odak noktası ışığın farklı ışınlarından oluşturulur ama bunu gerçekte böyle olarak yapmaz. Ayna imgesi aslında taklit ve yansıma düşüncesinden faydalanır. Modern kullanımında sanal ne olduğundan ziyade bir şey olarak sahip olduğu şeyle ilişkilendirilir. Sanalla ilgili böyle bir oluşum sahtekârlığı, yasadışılığı ya da gerçeğe olan saygının eksikliğini gösterir.

Klepper, Mayer ve Schneck (1996: 284) de “sanal” kavramının medyanın etkisiyle meydana geldiğine dikkat çeker. Sanal burada kanıtlanamaz olmasına rağmen uygulamalarında gerçekmiş ve var olmuş gibi görünür. Bu durumda bulunan bilgisayar simülasyonları

sanal dünya ya da sanal gerçeklik numarası yapar. Kamper (1999: 158) ise yeni medya sayesinde bedenın sıvılařması ve ötekinin parçalanması evresine dâhil olan insanı ele alır. Bu bağlamda “sanal” kavramını aynı olanın deęişim üzerindeki zaferi, homojenlięin gerçekteşmesi, sonsuza kadar kendisiyle ilişkili olan ruhun lehine heterojenlięin yok olması ve özdeş olmayanın çözümlenmesi olarak görür. Sanal, Baudrillard (2005: 83, 85) tarafından gerçekteşlięin peşinde kořan son avcı ve gerçekteşlięi yakıp yıkan bir yağmacı olarak görülür. Bu nedenle sanalın, gerçekteşlik tarafından bulařıcı ve yok edici unsur olarak salęılandığı düşünülür. Burada sanalın devreye girmesiyle gerçekteşlięin ölümünden söz edilebileceęi ima edilir. Sanal, kendi gerçekteşlięiyle gerçekteşlięin tamamını yadsımaya çalıřır ve bu durumda sanal, kuralların belirleyemedięi bir oyuna boyun eęmek zorunda kalır. Sanal ve gerçekteşlięin birbirine karıřtırılmaması gerekir çünkü sanala gerçekteş ve rasyonele özgü kategorilerle yaklařılmaması gerektięi düşünülür. Sınır tanımayan bir yaygınlařma amacı güden sanal, insanı kendi sınırlarının ötesine geçiren, kendi fizik ve metafizik yasalarını ařan patafizik denilen bir bilimin ortaya çıkmasını saęlar. Kusursuz bir bilim olarak görülen patafizik aynı anda ulařılan abartılı ve parodik bir aşamayı gösterir.

Massumi’ye (2002: 30, 226) göre olabildięi kadar hızlı olan her şey sanaldır. Sanal burada deliliklerde ve eęilimlerde ısrar eden bir yığından oluşur ve olasılıęın hükümdarı olarak bilinir. Olasılık, geleceęin herhangi bir aracı olmadan geçmişle birleřtięi yerdir. Sanal, sayılabilen bir şey olmadığı için tahmin edilemeyen olasılıęın gerçekteş

ve maddesel kaynağını açıklar. Dolayısıyla sanal, her zaman olasılığın aşırılığında bulunur. Waldenfels (1998: 236) de sanallaşmayı (Alm. Virtualisierung) bir şeyin olası olarak (Alm. als möglich) deneyimlenmesi, incelenmesi ve ele alınması olarak tanımlar. Deneyimlenen gerçeklik (Alm. erfahrbare Wirklichkeit) her zaman olasılığın (Alm. Möglichkeit) oyun alanında yer alır ve hiçbir zaman da tamamen arı (saf) ya da tam gerçeklik (Alm. reine oder volle Wirklichkeit) oluşturmaz. Olasılık ve sanallık (Alm. Virtualität) gerçeğin karşıtı olarak değil de güncelliğın (Alm. Aktualität) karşıtı olarak ortaya çıkar. Somut ya da olasılık içerisindeki olasılıkların arasında ayırım yapılabilir. Bir taraftan olasılık hem açılır hem kapanır. Diğer taraftan da diğerleri arasındaki olası yapılar ve kurallar ortaya açık yapılar ve kurallar çıkartır.

Ryan (2001: 37) da sanallaşmayı şimdi ve buradan (İng. here and now) kaynaklanan herhangi bir zihinsel işlemi içeren güçlü bir kavram olarak görür. Ona göre sanallaşma tektir ve bu nedenle her şey için bir kere (İng. once-and-for-all) kullanılır. Sanallaşma soyuttur, geneldir, çok yönlüdür, tekrar edilebilir, her yerde bulunabilir, maddesi yoktur ve akışkandır. Sanallaşma özellikle de soyutlama ve genelleştirme gibi zihinsel işlemleri yeniden adlandırır.

Massumi (2002: 237) de sanalın doğa olabilmesi için muhtemel olanla ilişkilendirilmesi gerektiği görüşündedir. Doğa aktif olarak belirsiz olduğu sürece kendi içerisinde sanal olur ama burada aynı zamanda sanalın var olamayacağı gibi çözülmesi gereken bir problem de ortaya çıkar. Kendisini oluşum olarak gösteren sanal, doğa olmak üzeredir ve

doğaya giriş yapar. Bu giriş olasılığı bilinen bağlama enjekte eder. Bu sayede doğa gerçekten de verilen bir şey olur ve aslında bu durum olasılığın verilmesi olarak yorumlanır. Burada verme her zaman verilen şeyden geriye doğru gider ve bu nedenle kendisini tüketmez ve her zaman tekrardan verir. Hillis (1999: 206) de sanallığın parçalanmış sahnenin bir bölümü olarak bilindiği için doğanın programlanabilir olmasının talep edildiğini ifade eder. Programlanabilen doğanın içerisine bedenler dahil olur, burada resmedilir ve tekrarlanan bir mit için metafor oluşturur. Ayrıca doğa burada kontrol edilen bir şeye dönüşür. Gerçek insan bedeninin azledilmesi ya da küçültülmesi kategori hatası olarak bilinir ve modern ikiye bölünme arasındaki bir boşluk içerisinde kaybolur. Bu bağlamda sanallık yabancı ve kavramsal olarak özelliklerinden mahrum edilenler tarafından üretilen temsillerin yönetici gücü olarak görülür. Dolayısıyla böyle bir durum beden siyasetinin de azledilmesi olarak yorumlanır. Massumi'ye (2002: 31) göre sanal, olduğu gibi deneyimlenmez. Sanal, daha çok çizgisel bir soyutlama sınırı olarak görülür. Sanal içerisinde, dışarıda bırakılan merkezin yasasına itaat edilmez. Bir şeyler burada farklı bir şekilde düzenlenirken somut eylem ve bedenden de ayrı tutulamaz. Beden burada hem gerçekte olduğu kadar sanaldır hem de somut olduğu kadar da soyuttur. Beden burada eylemini gerçekleştirecek ve hikâyesini de anlatacak durumdadır. Sanalın içerisinde beden maddeden meydana gelmemesine rağmen mükemmel bir derecede gerçektir ve baskı altında tutulan bir olasılığın boyutunu gösterir. Faßler'e (1999a: 49) göre de sanal, buna benzer mükemmelliği yeri ve zamanı varmış gibi görünmek için de gerçekleştirir. Bu durumda sanal gerçeklik sadece üç boyutlu

yüzey imgelerini açıklamakla kalmaz aynı zamanda mükemmel bir yer ve zaman açıklamasında da bulunur.

Bu görüşlerle bağlantılı olarak sanal doğanın olasılığından ilham alarak programlanabilen durumlarla doğanın ve doğanın içerisindeki olasılığın tekrardan verilmesini sağlar. Bunu yaparken de doğadan ve doğa olmayandan, somut ve soyuttan, mekân, zaman ve bedenden de vazgeçemez çünkü kendi varlığını kanıtlaması bunların arasında olmasına bağlıdır.

Massumi'ye (2002: 30) göre sanal, dışarıdaki her şeyin sarıp sarmalandığı ve üzüntünün mutluluk olduğu bir yerdir. Sanal çift varoluşun, bağlamanın ve birleştirmenin karşısında duran canlandırılmış çelişki olarak görülür. Bu çelişki içerisinde bir şeyin deneyi yapılamaz ama bu şey hissedilir, küçültülür ve içeriye alınır. Hillis'e (1999: 123) göre de canlılığın niteliği, orijinal canlılık etkisi yayan bir düşünce imgesi olarak sanallık içerisinde üretilir. Düşüncenin iki yönden de ortadan kaldırılmış imgesi canlılığı analog olarak geri verir ve imge gerçek dünyada doğrudan algılanır.

Massumi (2002: 31,133) sanalın krallığının geçmiş ve geleceğin aracı olmayan bir şimdiyle sağlandığı farklı ve nedensel bir zaman yapısına sahip olduğunu ifade eder. Sanal her zaman çıkışın eşiğinde bulunur ve bu eşikteki yarı güncellenmiş olaylar ve ifadeler denizdeki dalgalar gibi yükselir ve hemen geri çekilir. Sanal duylara ulaşamaz ama imgesinin yapılandırılmış olması onu duyu içerisinde şekillendirmeyi de engellemez. Bu noktada imgelerin çoğaltılması gerekli görülür.

Massumi (2002: 33, 35, 133-134, 154, 157, 159) sanalın duygusuz ve hissedilemez olduğuna ama sezilebilen canlandırılmış bir içeriği olduğu için etkilerinde hissedilebileceğine değinir. Dolayısıyla sanal etkilidir ve etki ise bu durumda bir ortaya çıkış noktasıdır. Ortaya çıkmanın sanal ve gerçek olan iki tarafı vardır. Sanalın gerçekliğe ve gerçekliğin de sanala eş zamanlı olarak dâhil olması biri yükselirken diğerine dönüştüğü sırada oluşur. Etki de ortaya çıkma gibi iki taraflıdır ve gerçek, nesnenin iki tarafından da görülebilir. Görüş noktası olarak ele alınan etki sanaldır ve burada görsel metafor rehber olarak kullanılır. Birbirinin duyularına katılmayı işaret eden etki sentetiktir. Canlı nesneyle kurulan olası etkileşim duyuşal bir durumdan elde edilen etkiyi diğerine dönüştürür. Etkiler sanal sentetik bakış açılarını gerçekte olan şeye özellikle de canlandırdıkları şeylere demirler. Etkinin özerkliği sanala katılmasından ve açık olmasından kaynaklanır. Sanalın etkilerinden çok fazla söz edildiğinde, sanal geçici olarak ortaya çıkar. Sanalın geçici olması imgenin etrafındaki yüzeylerin kırılmasından kaynaklanır. Sanalın imgeleri sanalı içerikte ya da biçimde değil de geçiciliğinde, sıraya dizilmesinde ya da örneğinde gösterir. Sanal, biçimlenmiş içeriğin bükümünde, katlarında ve bir örnekten diğer örneğe geçen harekette gerçekleşir. Bu durum imgenin sözlü, görsel ya da aura olup olmadığını gösterir. Bu imgelerden hiçbirini herhangi başka bir imgeyi yalnız bırakmaz ve onları sanallaştırır. Sanal içeride ve dışarıda gerçekleştiği için imge ona sadece bükmek, katlamak ve çoğaltmak için yaklaşabilir. Sanal içerisinde bir şey hem sarıp sarmalanır hem de açılır, bir şey hem iki kat yapılıp hem de azaltılır. Noktasal olaylar yerinden edilerek kendi kendisini kuşatan bir şeye

dönüştürülür. Geleceğe eğilmek yerine geçmişi tasarlamaya çalışmak kuvvetlendirici ekler geliştirir. Sanal, biçim ve içerikteki farklılıkları örnek göstermez. Sanal, yinelemelerin şekil değiştirmesiyle üst üste yığılan bir durumdur. İmgelerin her biri hem biçim değiştirir hem de bükümlü tarafın kaybolan noktasına doğru geriler. Kendi değişkenliği içerisinde kaybolan bu nokta sanalın geçiciliğidir. Sanal burada tek imge biçimlerinin ve içeriklerinin arasında ya da etrafında olduğundan daha fazla görünürdür ama bu imgeler kes yapıştır tekniğiyle yeniden sıralanır. Katların kaybolduğu nokta sanal imge merkezidir. İmgeler bu sanal merkezler tarafından alınır ve kendi kendilerinin biçimini değiştirerek kendi imgelerine ait bir aşırılık elde eder. Burada özünden ayrılan imgelerin sürekli olarak birleşmesinden söz edilir. Bu durumda sanal, benzetme ile ilişkili olarak ortaya çıkar. Sanal, ortaya çıkma durumu gibi kapsamlı bir kelimedir çünkü sanal azaltılabilir olmazsa da gerçek ortaya çıkışından ayrılamaz ve sanal her zaman çoklu durum içerisinde ortaya çıkar. Sanal, ayrılma ve birleşme eylemlerini birlikte hareket ettirdiği için ötekilerle aynı işleve sahiptir. Bu durumda biri diğeri olmadan bir şeye sahip olamaz. Burada sanal karışım hileli bir birleşen olarak görülür. Sınırlar ya da sanal cezbediciler geriler ya da deney yapmak için onlara dokunulmaz. Sanal içerisinde yönetilen soyut hareketler de karmaşıktır. Gerçeğin soyut hareketi olarak görülen eylemler dışarıda ayrılma ve kendi başına yüzme, içeride birbirine sarılma ve yabancı olarak algılanır. Bu hareketler özel bir duygu içerisinde soyut olarak verilir. Bu hareketler gerçek olmasına rağmen deneysel alandaki bölgesel ve özel herhangi bir noktada başlamaz ve sonlanmaz. Bu hareketler yerel değildir ve ölçülemez. Gerçeğe doğru

seyir izleyen sanal evreler eğilimler arasındaki gerilim olarak şekillenir. Oldukça etkili bir derecede yakınlaşan sanal durumlar, sanal bir karışım anlamına gelen süper bir pozisyon olarak görülür. Sanal gerileyici ya da etkili seviyelerin derinliğine benzeyen süper bir pozisyon eğrisidir. İlkel fenomen yüzeyin alan benzerliği sanal derinliğin soyut yansımasıdır. Süper pozisyon etkiyi güç olarak adlandıran şeydir. Bu durumda bir şeyler hem sanal hem de gerçek etkilere sahip olabilir. Süper pozisyonun ve birbirini engellemenin amacı sanalın ya da ortaya çıkma durumlarının ne gerçekten ayrıldığı, ne gerçeğe indirildiğini ne de deneysel işlem durumları olduğunu açıklamaktır. Bunlar arasında ortaya çıkan asıl fark aynı seviyeye birlikte gelmiş olmalarıdır. Sanal deneysel olana başvurmadan hiçbir şeye yaklaşamaz. Sanala geçilmediği takdirde deneysel olan da işlemsel olarak ölür. Sanal ve deney birlikleri ve süreklilikleri ile aynı anda meydana gelir. Burası ontolojik bir oda değildir aksine üstün bir başarıyla gerçekleşen dağınıklığın ölümüdür.

Münker (1997: 122) sanalı ilk olarak gerçeğin gelecekteki bir yeri olarak açıklar ve bu durumun daha sonra gerçekliğe giriş sağlama ve gerçekliği devamlı olarak etkileme paradigmasına dönüştürüldüğünü ifade eder. Massumi'ye (2002: 175, 197, 201, 237) göre de sanal, gerçeğin tamamının dönüşüme uğradığı geçişli bir ortamdır. Sanal bütün içerisinde biçimin belirsizliğine güvenilir ve sanalın en sonda şaşırtıcı olarak etki göstermesi de böyle bir belirsizliğin güvenilir bir tutum sergileyebilmesinden kaynaklanır. Sanalın şaşırtıcı derecede etki göstermesi yani sürpriz yaparak durumu daha da artırması yeninin

aurasını (İng. aura of newness) ortaya çıkartır ve yeninin söz konusu bu aurası ortaya çıkan şeyi çevreler ve sonrasında da etrafa yayar. Yenilik (İng. newness) burada sadece kendisiyle karşılaştırılabilecek bir şeydir. Mutlak olanın doğasına yeniden kabul edilme arzusu insanı her geçen gün sanala biraz daha fazla yaklaştırır. Sanalın fark edilmesi, ortaya çıkan ikinci bir durumda sürekli olarak değişir. Burada niteliksel olarak birbirleriyle olan farklılıkların sonsuzluğundan bahsedilebilir ve dolayısıyla sanal sonsuzluk (İng. virtual infinity) ilkinden her zaman daha sonsuzdur çünkü farklılıkların her biri mikro algılamının sonsuzluğuna sahiptir. Algılamayla ilgili sonsuzluk ilkinden daha sonsuz değildir. Bu sonsuzluk süresizdir doğada farklılık gösterir. Bunlar üretici engellerden ve aralarda ortaya çıkan etkilerden oluşur. Ayrıca bunlar farklı öğelerin toplanmasıyla oluşmaz aksine geçişlerin devamlı olmasından oluşur. Burada devamlı bir değişiklik olarak gösterilen şey farklılıktır. Referansı olmadan anlaşılmayan bir şey sanal sayesinde var olmayan bir boyuta sıkıştırılır ve değişiklik göstererek kendi devamlılığında anlatılır. Bu boyutlar soyut olmasına rağmen aslında gerçektir yani bunlar sanaldır. Varlığın ya da pozisyonun mantığı sanal içerisinde hareket edemez ve burada bir değişim mantığı gerekir. Dolayısıyla sanal maddesel olmayan bir öze sahiptir. Kontrol edilen bağlamları istila etmeye anormal derecede yatkın olan sanal kendi kendisine bir imkânsızlık üretir. Dünyada kendi yaratıcı aktivitesiyle bulunan sanal sebepsizdir.

Ryan (2001: 32, 35-37) da sanalın yaratıcı özelliğini güncelleştirme (İng. actualization) ile ilişkilendirir. Bu bağlamda sanal radikal bir

güncelleştirme ve dünyanın koşulsuz olarak gerçekleştirilmesidir. Sanal bütün eylemlerin, tarihsel olayların ve maddeye sahip olan cisimlerin dönüşümünü gerçekleştirerek saf bilgiye enerji verir. Bu noktada olayların ve verilerin tamamının güncellenmesi dünyanın çözülmesi olarak görülür. Burada yanlış (İng. false), yanılsama (İng. illusory) ve hayali (İng. imaginary) olanla çok az ilişkilendirilen sanal hiçbir şekilde gerçeğin karşıtı olarak ele alınmaz. Bereketli olduğu düşünülen sanal, yaratma evresini gerçekleştiren varlığın güçlü bir biçimi olarak görülür. Geleceğe kapı aralayan sanal, fiziksel varlığın yavanlığının altına anlam çekirdeği yerleştirir. Yaratma (İng. creation) olarak tanımlanan güncelleştirme içerisinde gücün ve sonun dinamik olarak düzenlenmesiyle yaratılan bir biçim söz konusudur. Güncelleştirme gerçekliği olasılığa aktarmaktan daha fazlasını içine alır ya da önceden belirlenen sıralardan seçim yapar. Yeni nitelikleri ortaya çıkartan güncelleştirme düşüncenin dönüşümüdür ve ayrıca sanalın dönüşümüne katkı sağlayan bir oluşumdur. Güncelleştirme bir ihtiyacı karşılamak için somut bir çözümün yaratılması olarak görülürken, sanallaşma çözümden orijinal probleme doğru seyir izleyen bir dönüşüm olarak görülür. Daha iyi bir sonuç üretmek için çözülmesi amaçlanan problem yeniden incelenir. Bu durumda sanallaşma problemlerin kesin çözümüne götüren yeniden başlatma evresi olarak görülür. Burada çözümün uygulanabildiği ilk problemler ortaya çıkartılabilir. Böyle bir durumun ilk örneği olarak bilgisayar verilir.

Faßler'e (1999a: 73) göre medya teknolojileri tarafından üretilen sanallık üretim, organizasyon ve planlama akışının model kuramsal

olarak ortadan kaldırılması programlama ile ilgili görev defterinin hazırlanması ve program dilinin kurduğu soyut ilişki üzerinden ergonomik model yüzeyinin genel gelişimine dönüşür. Bu şekilde oluşturulan ek mekân (Alm. Zusatzraum) her zaman sanal nesne alanı olarak kalır. Bu daha çok nesne ve fenomen imparatorluğuna yönelen ve insan zihnini makineden uzak tutmak isteyen gerçeklik modeli için yapılan bir provokasyondur. Söz konusu bu ek mekânın toprağı, kurumu ve bölgesi yoktur. Ek mekân biyolojik ve çağa özgü bir hiyerarşiye sahip değildir. Ek mekân daha çok elektronik ağların temelinde bulunan küresel bir olgudur. Elektronik olarak ulaşılabilir olma toplumların merkezi (dünyevi) referans ağını değiştirir. Bireyin, bölgenin, nesnenin ve dünyanın, geleneğin, anlatıların duyuşal olarak ele alınmasının belirlenmesi olarak görülen varlığın anlamı bilgiyle, kıtalararası ve kültürler ötesi iletişimle, yaratıcılıkla ya da bilgiye serbest girişle ilişkilendirilerek bir varlık elde eder. Bunlar yeni ağın yani uzaklığın ağının içerisine dokunur. Burada elektronik varlık biçimi nesnesi olmayan çift varlığın uzaklığıdır. Uzaklık otomatik ve aynı zamanda makineye dayanan bir durumdur. Burada bölge ve coğrafya yoktur. Uzaklık elektronik olarak aktarılan bilginin işlenmesi biçimidir. Bilgiye dayanan uzaklık, sunucuların (İng. server), veri bankalarının ve kanalların küresel olarak ele alınmasının sahne şeklindeki uzaklığı bilgi, konuşma ve haber durumu oluşturur.

Hillis'e (1999: 102, 113-114, 118, 188) göre de sanallık, sanal teknolojilerin içerisinde kullanılan dijital dilin uzamsallaşması (İng. spatializing) ya da gösterilmesidir. İnsanlar bunların içerisini göremez

ya da içeriye fiziksel olarak sadece ufak bir giriş sağlanır. Kanallar ve veri akışı ekonomi ve askeri kurumlar için kullanılan gücün kök sapa benzeyen (İng. rhizomelike) merkezleridir. Bu nedenle veri akışı sanal olarak görselleşir ve daha sonra da paraya dönüşür. Bu tür teknolojilerin eğlence ve eğitim potansiyelleri vardır ve bunlarla ilgili yapay değerlendirmeler yapılır. Sanallık askeri, finansal ve baskın kültürel güçlerin sanayi kolları arasındaki milli sınırların ötesinde gerçekleşen bir iletişimdir. Görünmez veri akışı güce bağlandığında, insanlar bilginin bu şekilde gerçekleşen akışını deneyimlemeyi arzular. Bunun için çevrimiçi (İng. online) sanallıkla hayali olmayan diğer görsel prosedürler de incelenir. Bu olasılık kişisel bedenin nesnelleştirilmesini talep eder. Burada kişiselliğin merkezi ya da yeri varlığın özne ve nesne arasındaki ayrımının ötesinde değildir. Bakılan noktada mesafe yoktur. Sanallık aldatma üzerine kurulmuştur. Sanalın içerisinde bulunan gözlemcinin görüntünün algısal tarafındaki ve geçiciliğin karşısındaki tutarlılığını koruması imkânsızdır. Görsel olarak algılama kendisi ve algılanan hareket arasındaki tutarsızlığın çözülmesinde oldukça etkilidir. Bu algılar eşleşmenin dışında bulunur. Bu durum deneye dayalı düşüncenin takip edilmesinden kaynaklanır. Sanallık düşünen bir başlıktır ve sembolik temsilin bir mantığıdır. Sanallık dünyayı kopyalamak için daha mükemmel kopyalara ihtiyaç duyar. Sanallık temsil edilen alan ve kimliğin zayıf tarafı arasındaki birleşimi simüle eder. Bu durum insanlar ve yerler arasındaki ilişkilere benzemez. İnsanlar ve çevresi arasındaki sempatik ve empatik bağımlılıkla da benzer değildir. Örneğin kişi burada diğer insanlar tarafından biçimlendirilen çevrenin bir parçası olur. Dolayısıyla sanallık kişi ve

çevresi arasındaki algıya dayalı bir birleşimdir. Maddeye dayalı olarak yapılan kasıtlı eylemlere dayanaklı olmayan ve kullanıcılara mekânı çevrelediği hissi veren sanallık oldukça büyüleyicidir. Bu durumda sanallık kimliğin ve sosyal ilişkilerin bir modeli olarak şizofreniyi meşrulaştırır.

Dyens (1996: 189) sanallığı, sanayi sonrası (Alm. post-industriell) bir teknoloji olarak anlaşılması gerektiği görüşündedir. Ona göre sanallık, keder tarafından taşınan bir hatırlatma biçimi ve sanattan oluşan bir madde olarak görülür. Sanallık sanat eserini deneyimlemeye ve buna hayat vermeye gerek duyar. Bu durumda sanallık gerçek olmayan olarak tanımlanmaz. Sanallık aslında bir tür hatıra gibi başka bir şekilde gerçek olur ve bu gerçek de meta-gerçek (Alm. meta-wirklich) olarak adlandırılır. Sanallık insan aklının öteki olarak gösterilmesine izin verdiği için insanların sığınacağı bir yer ve bir cehennem azabı olarak görülür. Sanallık dünyanın sonsuzluğunun ve varlık olarak insanın fani olması ile ilgili düşüncelerin elde edilmesine yardım eder. Sanallık mükemmel olarak düşünülmüş bir dünya yapısı sunar. Sanallık bu şekilde yapılandırılan bir dünya içerisinde duygusal, zamansal, bilişsel ve iç patlamaya (Alm. Entropie) dayalı bir düzeni zorunlu kıldığından dolayı tatmin olmayan bir arzuyla karakterize edilir.

Hillis'e (1999: 188-189) göre sanallık kişinin yerle, kimliğin makineyle, temsilcinin (İng. agency) ticari ürünle, etin silikonla, gerçekliğin hayalle, varlığın iletişimle gerçekleşen hayali birleşiminin sözcüsüdür. İki değişik metnin bu şekilde birleştirilmesi sadece ve

tamamıyla bilgi alanının metaforunda elde edilir. Sanal teknoloji ise varlığa dayalı bir yönlendirmenin kaybolmasıdır. Bu durum gerçek olmayan bir yön kaybetmeye (İng. disorientation) neden olur. Temsili imgeler iletişimdeki sembollerle yer değiştirir. Bu durumda somut ve soyut arasındaki mesafe her geçen gün giderek azaldığından gerçek (İng. fact) ve kurgu (İng. fiction) arasındaki farkın da yavaş yavaş kaybolması söz konusudur. Waldenfels (1998: 238) de gerçeğin sanallaşmasına giden yolda gerçek dünyadaki olanakları ve bu dünyanın olası değişimini dikkate alır. Bu değişim içerisinde olası dünyaların (Alm. mögliche Welten) ve olası mekânların (Alm. mögliche Räume) birbiri içerisine kaydedilmesiyle gerçek dünya başka bir dünyaya (Alm. andere Welt) dönüşür. Olası dünya -mı gibi (Alm. als ob) yapmayı gerçek dünyayla ilişkilendirir ve bu dünya hayal ve kurgudan oluşan bir dünya olarak görülür. Burada gerçeklik ve kurgu birbirine karışır ve kurgunun burada teknik olarak gerçekleştirilmesi sağlanır. Seel (1998: 265) de sanal durumların ve dünyaların verilmesini gerçek durumların ve dünyaların verilmesine bağlar. Bu bağlamda yeni medyanın yaygınlaşmasıyla sağlanan erişilebilirlik gerçek yaşamın gerçekliğini dramatik olarak değiştirir. Böylece yeni medya gerçekliğe sahip olur ve yeni bir gerçeklik oluşturur. İnsanlar içerisinde olmadıkları durumlarla ilişkilendirilir ve buna bağlı olarak da özgürleşir. İnsanların aslında gerçekliğin ortadan kalkmasıyla değil de gerçekliğin değişime uğramasıyla özgürleştiği düşünülür. Krämer (1998: 15) de sanallaşma tekniklerini benimseyen yeni medyanın gerçekliği değiştirdiği, akıcı hale getirdiği ve çözülmeye uğrattığı görüşündedir. Söz konusu bu gerçeklik açık yapı ya da yorum olarak

anlaşılır. Gerçeklik ve simülasyon, gerçeklik ve kurgu arasındaki fark ortadan kalkar. Simülasyon (Alm. Simulation) ve kurgu kavramları gerçeklik ve doğruluk kavramlarıyla birlikte anlamını kaybeder. Gerçeklik yorumu, simülasyonla kurgu da yeni medyanın gerçekliklerine dönüşür denebilir. Bu noktada ortaya çıkan şey sadece yapı ve yorumdur. Buna bağlı olarak başarısızlığa uğrayan dilsel ifadeler gerçekliğin eksilmesine neden olur. Gerçeklik ve doğruluk kavram olarak tasarlandığından yapılan ve yorumlanan şeylerden hiçbir şey elde edilemez ve dolayısıyla bunlar kontrol de edilemez. Dilsel ifadenin başarısızlığı da buradan kaynaklanır.

1.2.1.1 Fiziksel Gerçekliğin Yeni Medya Tekniğiyle Dönüştürülmesi: Sanal Gerçeklik

Yeni medya ile ilgili önemli çalışmaları bulunan Amerikalı yazar Howard Rheingold sanal gerçekliğin (İng. virtual reality) ilk olarak Yontma Taş Devrindeki (Paleolitik Çağ) mağaralara resmedilmiş olduğunu tespit eder. Bu mağaralardan en bilineni Lascaux mağarasıdır. Bu mağaradaki resimler sanal gerçekliğin daha sonraki yeni teknolojik gelişmelerle kuracağı bağın ilk bölümünü oluşturur yani tarih öncesindeki mağaraların bugünkü sanal gerçeklik biçimlerinin belirlenmesine ön ayak olduğu düşünülür. İmgeler mağarada bulunan küçük bir odanın duvarlarına yansıtılır. Bu nedenle sanal gerçeklik odası da sözü edilen mağaraya benzetilir ve bu durumda mağara otomatik sanal ortamın (İng. automatic virtual environment) kısaltması olarak ele alınır çünkü sanal gerçekliğin içerisinde bulunan imgeler mağaranın içindeki resimler gibi gözlüklerle ve veri eldivenleri ile

somut olandan başka şekilde görülür (Rheingold, 1991: 379 ; aktaran Ryan, 2001: 294).

“Sanal gerçeklik” (Alm. virtuelle Realität) kavramı Amerikalı bilgisayar bilimci Jaron Zepel Lanier tarafından 80’li yıllarda türetilmiştir. Sanal gerçeklik bilgisayar tarafından üretilen deneyim dünyaları (Alm. Erlebnisswelten) ve etkileşimsel insan bilgisayar arayüzünün oluşturulması gibi güncel teknik gelişmeler olarak anlaşılır. Söz konusu arayüzler ya da deneyim dünyaları da sanal dünyalar, sanal kokpitler ve sanal çalışma yerleridir. 70’li yılların ortasında Amerikalı bilgisayar sanatçısı Myron W. Krueger tarafından video-alanı (İng. videoplace) olarak adlandırılan yapay gerçeklik (İng. artificial reality) laboratuvarı kurulmuştur. Burada video-alanı teknolojisine dayalı gelişmeler ve üç boyutlu ekran teknolojileri kullanılır. Video-alanı video ve bilgisayar teknolojilerini temel alan bir iletişim sistemi olarak bilinir. Dünyanın farklı yerlerinden gelen aktörler bilgisayar ve video grafiği tarafından üretilen ortamda hem hareket eder hem de bu ortama entegre olur. Burada ve şimdide (Alm. hier und jetzt) gerçek olmayan gerçeklik bu teknolojilerle açıklanır ve bu teknolojiler hiçbir zaman gerçek olmamış ya da olmayacak nesnelere de gerçek yapmaya çalışır. Yapay gerçeklik sanal gerçekliğin öncüsü olarak görülür ve sonrasında da sanal gerçeklik yapay gerçeklik karşısında daha büyük bir gelişme olarak gösterilir. Sanal gerçeklik içerisinde gerçek ve kurgu (Alm. real und fiktional), gerçek ve gerçek olmayan (Alm. realistisch und unrealistisch) arasındaki fark önemli bir rol oynar. Sanal gerçeklik teknolojileri bir çevreyi en ince ayrıntısına kadar yeniden yapılandırır.

Bu çevre sanal gerçeklik sayesinde bilgisayar tarafından kontrol edilen imgelere ve makineden etkilenen duyulara dönüşür. Bu açıdan bakıldığında sanal gerçeklik kavramı yapay daha doğrusu kurgulanmış bir dünyanın yaratılması anlamına gelir (Bente, Krämer ve Petersen, 2002: 2-3).

Sanal gerçekliğin postmodernizm ile olan bağlantısına değinen Hillis (1999: XXIX-XXX) bu süreçte yapay gerçekliği postmodern özel bir durum olarak ele alırken, sanal gerçekliği postmodern yaklaşımın nihai teknik bir ifadesi olarak ele alır. Postmodern söylemi temel alan sanal gerçeklik modern paradoks bir uygulama ya da parçalı bir temsil olarak gerçekleşir. Ayrıca hibrit durumdaki bilinmezliği temel alan inancı da açıklar. Yanılsama ve gerçek (İng. illusion and truth), görüntü ve gerçeklik (İng. appearance and reality) arasındaki ikili karşıtlıkları çöküşe uğratan postmodern duyarlılık gerçeğin merkezine ulaşmayı arzular. Bu nedenle gerçekliğin üretimindeki gerçek şeyler için bir şeyleri yapay olarak yapılandırır. Sonrasında ise sanal gerçeklik ve yapay gerçeklik, gerçeklik ve onun eki olan sahte alanı (İng. fake space) kurar. Doğa bu aşamada metalaşan bir kaynağa dönüşür. Tekno-kültürel donanım olarak görülen sanal gerçeklik postmodern duyarlılık sayesinde oluşturulmasının yanı sıra belirsizliğe karşı da siper olarak ele alınır. Bu durum gerçekliğin algılanan ölümü olarak değerlendirilir. Nostaljik günlerden kalma olağanüstü bir yapıt olarak görülen sanal gerçeklik modern öncesi gerçekliğe temsilin modern kurallarını kullanarak yeniden sağlık ve kuvvet kazandırmayı amaçlar. Bu

durumda sanal gerçeklik teknolojisi postmodern ve postyapısalcı kuramlara somut bir örnek olarak gösterilebilir.

Bente, Krämer ve Petersen (2002: 10) sanal gerçeklik sistemlerinin altı farklı şekilde sınıflandırılabilirliğini gösterir. Bunlar masaüstü sanal gerçeklik sistemleri, ayna sistemleri, otomobili temel alan sistemler, mağara sistemleri, modern ve yoğun sanal gerçeklik sistemleri, karıştırılmış gerçeklik (İng. mixed reality) ve artırılmış (İng. augmented reality) gerçeklik sistemleridir. Masaüstü sanal gerçeklik sistemlerinde bilgisayar ekranı bir pencere açar ve etkileşimsel üç boyutlu sanal dünyaya büyük ve süslü bir kapı aralar. Masaüstü bilgisayarlar ve üç boyutlu gözlükler genellikle bir şeylerin sesli ve boyutlu bir şekilde görülmesini sağlar. Ayna sistemlerinde de kullanıcı ekrandaki yansımasına bakar ve yansıtılan sanal dünya içerisinde hareket eden kendi kopyasını görür. Bilgisayar tarafından üretilen arka plan hareketli kullanıcı imgesinin üzerini örter. Otomobili temel alan sistemlerde de kullanıcı kontrollerin devreye girdiği otomobil benzeri bir araca biner. Ekran üzerine kopyalanan dışarıdaki dünyada gerçek olarak hareket edebilmek için yürüme platformu kurulur. Eğitim amaçlı kullanılan uçak ve araba simülatörleri (Alm. Simulator) bu duruma örnek olarak gösterilir. Bu alana eğlence endüstrisinden kaynaklanan büyük ve küçük ölçekli pasif simülatörler de dâhil edilir. Mağara sistemlerinde ise kullanıcının içerisinde hareket ettiği mekân büyük ekranlarla donatılır. Bu ekranlar sanal dünyanın devam etmekte olan etkisini yansıtır. Kullanıcının özgürce hareket edebildiği sanal mekânın açıklaması beden hareketleriyle göreceli olarak gerçekleştirilir.

Mekânın etkisinin kuvvetlendirilmesi için üç boyutlu gözlükler kullanılır. Modern ve yoğun sanal gerçeklik sistemlerinde de kullanıcı girdi ve çıktı aletleri taşır. Bu aletler duyuların çeşitliliğini ve mümkün olduğu kadar da kapsamlı bir dalış (İng. immersion) gerektirir. Kafaya yerleştirilen sesli ve boyutlu ekranlar, veri eldivenleri ve elbiseleri (Alm. Daten-handschuhe und –anzüge) bu sistemlerin belirleyici ana parçaları olarak görülür. Karmaşık ve artırılmış gerçekliğe dayalı sistemlerde ise kullanıcı bilgisayar tarafından üretilen bir ekranda üç boyutlu nesnelere gerçek nesne dünyasının görüntüsüyle örtüldüğünü görür. Yarı geçirgen LCD ekranlar, çevre kayıtları ve bilgisayar grafik çıktısının videoyu temel alan karışımı burada kullanılır.

Ryan (2001: 51) da sanal gerçekliğin yedi farklı konuya ayrılan bir senaryodan oluştuğuna değinir. Bu konuların ilkinde sanal gerçeklik aktif bir somutlaştırma evresine yani ekranda görüntülenen mekâna girilmesine olanak sağlar. Bu mekân içerisinde farklı duyularla algılanabilen bir ortam temsil edilir. Görüntü dünyası dijital kodun bir ürünü olmasına rağmen medyanın yani bilgisayarın saydamlığı görünür değildir. Sanal gerçeklik sanal dünyaların nesnelere manipüle edilmesine, içerisindekilerle etkileşim kurulmasına ve gerçek dünyaya yani doğal dile dayalı bir rüyanın içerisine girilmesine imkân verir. Sanal gerçeklik sanal dünya içerisindeki kişinin bir karakter olarak ortaya çıkmasına imkân sağladığından dolayı burada alternatif cisimleştirmelerin ve rollerin oynanması söz konusudur. Son olarak da sanal dünyayla kurulan etkileşimin dışında ortaya bir öykü ve anlatıcı olarak simülasyon çıkar.

Sanal gerçekliğin kullanıcı ile kurduğu ilişkiye dikkat çeken Hillis (1999: 110) sanal gerçekliğin etkileşim kurduğu kullanıcıdan bireysel ve kolektif bir varlığı değil de aletleri ya da işleme dayalı modelleri talep ettiğini ifade eder. Fiziksel olarak izole edilen sanal gerçeklik kullanıcı aletlerin izini sürer. Kullanıcı sanal görüntü içerisinde kendisine özgü temsili avatarlar ya da kuklalar elde eder. Sanal gerçeklik içerisinde kullanıcı tarafından yansıtılan ve sanal alan içerisinde dolaşımda tutulan güç otomatik olarak işlenir. Kullanıcının kendi kendisini disipline etmesine imkân veren sanal gerçeklik öznenin onayına ihtiyaç duyar. Kullanıcının bedenine teknolojiyi giymesi de modanın giyilebilen bir teknoloji sayesinde değişim geçirdiğine kanıt olarak gösterilebilir.

Thimm'e (2004: 57) göre sanal gerçeklik yeniden üretimin (Alm. Reproduktion) daha doğrusu yeniden üretilebilirliğin (Alm. Reproduzierbarkeit) ilk evresinden ve simülasyonun ikinci evresinden sonra ortaya çıkar. Sanal gerçeklik dijital tekniğin yardımıyla kendi dünyasını kurar. Sanal gerçekliğin teknik tarafı üç boyutlu yanılısamalardan (Alm. 3D Illusion) oluşur ve bu teknik insana bağlanır. Angerer'e (1999: 166) göre de sanal gerçeklik sadece üç boyutlu sanal alana girmek değil de modem ve monitör yardımıyla ağda da olabilmektir.

Klepper, Mayer ve Schneck (1996: 284) sanal gerçekliğin veri şapkaları, veri eldivenleri ve veri takımları gibi araçlarla duyuların tamamına hitap etmeye çalıştığına değinir. Bu aletlerle sensörük içtepiler çözülür, ekran ve ses bilgileri aktarılır. Bente, Krämer ve

Petersen'e (2002: 8-9) göre de bu durumda olan sanal gerçeklik sadece teknolojilerin kurulumu olarak tasarlanmaz aksine hayali ya da sensörük deneyimin öncüsü özel bir deneyim olarak da tasarlanır. Sanal gerçeklikle ilgili tanımlamalar sanal gerçekliğin donanımıyla ilişkilendirilmesinin yanı sıra dünyanın gerçekçi etkisine aracılık eden ve kullanıcıya bu dünya içerisindeki olaylarla ilgili doğrudan geri bildirimler veren girdi ve çıktı medyasıyla da ilişkilendirilir. Bu durumda sanal gerçeklik, ortamın elektronik simülasyonu olur. Bu ortam yukarıda bahsedilen teknik alet ve medyalarla deneyimlenir. Sanal gerçeklik insan hareketlerine cevap veren ve bilgisayar tarafından üretilmiş imgelerle dolu bol seçenekli bir dünyadır. Gerçeğe dayalı sensörük veri etkisinin üretilmesi etkileşimselliğin yanı sıra sanal gerçekliğin merkezi tanımlama ölçütü olarak da geçerlidir. Burada ayrıca mekâna dayalı algılama etkisinin üretilmesi de vurgulanır. Sanal gerçeklik kavramı farklı teknolojilerin çeşitliliğini ve yeteneğe dayalı farklı özellikleri de işaret eder.

Rammert (1999: 34-35) de sanal gerçekliğin teknik olarak üretilen özel bir sosyal dünyaya dönüşerek normal ve günlük hayatın yerini aldığından bahseder. Bu dünya görünür veri yapıları ya da temsilcilerle yapay olarak üretilen bir mekândan oluşur. Bilgisayar, program, ağ ve insan eylemlerinin bu dünyada bir arada olması algılama gibi yapılandırılır.

Sanal gerçekliği teknik ve fiziksel dünyanın bir parçası olarak gören Faßler (1999a: 9) sanal gerçekliği algılamanın, belleğin, aracılığın, anlaşmanın, yaratıcılığın, yeniliğin ve tasarıların insanlar tarafından

yapılan, kullanılan ve geliştirilen bir biçimi olarak ele alır. Algılamanın ve aracılığın yeni güç biçimleri bilgisayarın kullanılmasıyla geliştirilir. Burada bağlayıcılığın, zaman anlayışının ve kültürel anlaşmaların değişimi de kendisini gösterir. Sanal gerçeklikler toplumda sadece yeni bir algılama ve iletişim biçimi oluşturmakla kalmaz eski sınırları da aşar. Ağa bağlı bir iş yeri eve, içerisinde insan olmayan fabrikalara, sanal topluluklara (Alm. virtuelle Gemeinschaft) ya da ağda bulunan veri kültürlerine aktarılabilir. Programlanabilen sanal gerçeklikler ekonominin, bilimin, özel konuşmaların ve grup buluşmalarının küresel yapısına dönüşür.

Fiziksel (doğal) gerçeklik (Alm. natürliche Realität) ve sanal gerçeklik arasındaki ilişkiye değinen Istvan Csicsery-Ronary'e (1996: 234-235, 241, 252) göre sanal gerçeklik kullandığı teknolojiyle sanal ve gerçek arasındaki geçerli ayrımı zayıflatmaya, üstesinden gelmeye ve hatta onu ortadan kaldırmaya çalışır. Ortaya koyduğu deneyimlerde fiziksel (gerçek/doğal) gerçekliğin etkisini gösterir. Bu durumda fiziksel gerçekliğe (Alm. physikalische Wirklichkeit) ait deneyimler sanal gerçekliğe ait deneyimlerin üstesinden gelemez. Sanal gerçeklik yapay olarak bilinmesine rağmen onun fiziksel gerçeklik ile aynı değerde olup olmadığı ve gösterilen deneyimleri anlayıp anlamayacağı her zaman sorgulanır. Fiziksel gerçekliğe ait deneyimin yapısökümü (Alm. Dekonstruktion) olarak bilinir. Fiziksel gerçekliğin yerine olasılıkla donatılmış alternatif gerçeklikleri koyar. Bu durumda fiziksel gerçeklik simüle edilmiş bir deneyim içerisinde sanallaşır. Sanal gerçeklik yapısökümcü bir düzenlemede bulunarak fiziksel gerçekliğin

doğruluğunu araştırır. Fiziksel gerçeklik deneyiminin değişen seçeneklerini yeniden üretir. Aynı zamanda dönüşebilen bir etki de gösterir. Bu noktada sanal gerçekliğin en büyük çekim gücü değişebilir olmasıdır. Sanal gerçeklik fiziksel gerçekliğe ait deneyimin yapısökümünde kendi teknolojisini ayrıştırır. Fiziksel gerçekliğe ait deneyimi yapısökümüne uğratana ve kendi koşullarını yeniden yapılandırana kadar da bu işleme devam eder. Ryan (2001: 1) da sanal gerçekliğin bazı durumların dışında genellikle fiziksel gerçeklikle yer değiştiremeyeceğini düşünür. Fiziksel gerçeklik anlayışına meydan okumaya çalışan sanal gerçeklik fiziksel gerçekliği yeniden keşfetmeye ve araştırmaya çalışır.

Fiziksel gerçekliğin bire bir karşıtı olarak ele alınmayan sanal gerçeklik bu konuda daha önce de söylendiği gibi sadece meydan okumayla yetinir çünkü sanal gerçekliğin amaçladığı asıl şey kendi dünyasında hüküm sürmesidir. Fiziksel dünyanın gerçekliğinden geleneksel gerçeklik olarak bahsedildiğinde asıl olan yeni gerçekliğin sanal gerçeklik olacağı ihtimaller arasındadır. Bu durumun başlıca nedeni ise sanal gerçekliğin geleceğin gerçekliği olarak görülmesidir. Hem olasılıkla hem de olası olmayanla ilgili olan gerçekliği gösterecek durumda olması bu iddiayı doğrular niteliktedir.

Schreier (2002: 46) sanal gerçeklik teknolojisinin gerçek ve sanal gerçeklik arasındaki ayrımı giderek daha fazla ortadan kaldırdığı görüşündedir. Sanal gerçekliğin kullanımı gerçek ve medyaya dayalı ortam arasındaki sınırı öter. Şu ana kadar gerçek, bedensel ve kendi kendine deneyimlenen gerçeklikte mümkün olan ve gerçeklik

göstergeleri olarak geçerli olan üç boyutlu mekândaki hareket gibi dokunsal ve proprioseptif (eklemlerin boşluktaki durumlarını algılayabilme duyusu) duyu etkileri medya tarafından sağlanan deneyimin birleşenlerine dönüşür ve şu ana kadar geçerli olan gerçeklik de doğru olduğunu gösteren işlevini kaybeder. Sanal gerçeklik teknolojisinin şu andaki durumunda gerçek ve sanal ortamlar arasındaki ayırma izin veren gerçeklik göstergeleri sahnelenir. Bu göstergelerin gelecekteki kesin olan sanal gerçeklik ortamlarında gerçekliğin doğru olduğu işlevini de içine alması beklenir. Bununla sanal gerçeklik ortamlarının kullanılmasında gerçeklik ve medya karışımının olduğundan söz edilemez.

Sanal gerçeklik teknolojisine geçiş evresinden bahseden Schreier (2002: 47-48) şu ana kadar geçerli olan deneyimlerin yeni medyanın ortaya çıkmasıyla gerçek ve medya arasındaki sınırı çözülmeye uğrattığının söylenemeyeceğini ifade eder. Sanal gerçeklik kullanımında şu ana kadarki medya göstergelerinin önemini kaybettiği ve yeni medya göstergelerinin eklendiğinden daha çok bahsedilir. Bu bağlamda içerisine dâlinabilen ve etkileşimsel sanal ortamlarda geniş kapsamlı bir varlık yaşamını sürdürür. Sanal gerçeklik tarafından sağlanan duyu etkileri gibi gerçek hayattaki etkilerle aynı biçimde ve büyüklükte değildir. Böyle bir şey mükemmel hipergerçek duyu etkisi için geçerlidir. Bu duyu etkisi bu dünyadan kaynaklanmaz. Sanal gerçeklik ortamındaki ve gerçek hayattaki duyu algılamaları arasında nüanslar şu andaki sanal gerçeklik teknolojisinin asıl medya göstergesini (maddesel dünya, deneyim biçimi) gösterir. Burada

mükemmel bir etkileşimsellik de karmaşık kullanımlarda henüz gerçekleştirilemez. Yüksek karmaşıklık eylemin verilmesi ve bunun sanal gerçeklik ortamında gerçekleştirilmesi arasındaki tereddütlerin ortaya çıkmasına neden olur. Bu tarz gecikmeler medya ile ilgili göstergeler olarak geçerli olabilir. İnsanların bazısı gerçek ve sanal beden hareketleri arasındaki çelişkiye baş dönmesi ya da mide bulantısıyla tepki gösterir. Burada medya göstergelerinin gösterdiği şeye tepki gösterilmesinin yanı sıra varlık duygusunun (Alm. Präsenzgefühl) deneyimi de direkt olarak olumsuz etkilenir.

Gerçek ve sanal gerçeklik ortamları arasındaki ayırım bağlamında geleceği ele alan Schreier'e (2002: 48) göre gerçek ve medya tarafından sağlanan gerçeklik arasındaki ayırım sanal ortamlarda kullanım dışı kalır. Burada argümanlar tekniğin şu andaki durumunda sanal gerçekliğin kullanımı için geçerlilik elde etmek ister ama sanal gerçeklik teknolojisinin hedefini gösterdiği gibi ideal, içerisine tamamen dalınabilen ve etkileşimsel sanal gerçeklik kullanımı için geçerlilik elde etmek istemez. Şu andaki sanal gerçeklik teknolojisinde gerçek ve medya tarafından sağlanan duyu algılaması arasındaki ayırım, aynı zamanda maddeden kaynaklanan dünyevi deneyim biçiminin burada sahnelenen medyaya dayalı göstergeleri gibi gecikmeler devre dışı kalır. Bununla bağlantılı olarak kurgusal olmayan sanal gerçeklik ortamları kullanılabilir. Çünkü kurgusal içerikler medya tarafından sağlanan iletişim biçimi içerisinde deneyimlenir.

Schreier (2002: 48) olayın parametinsel (metin dışı/metin ötesi) yani edebi esere ait olmayan metne dayanan çerçevesi kurgu olarak eksik

olsa ve parametinsel sinyaller alıcının hizmetinde olmazsa bile, değerlendirildiklerinde bunlara, içerik perspektiflerinin dışarıdaki göstergelerine yönelme fırsatı verildiğine değinir. Bu bağlamda soyu tükenmiş dev kertenkeleler, büyücüler ve filler 21. yüzyılın başında Avrupa'daki gerçeklik modellerine uygun olarak imkânsızın ve olası olmayanın sınırına dâhil olur ve aynı zamanda kurgu göstergelerini gösterir. Ama kuralın tamamında kurgu kendi tarafında medyayla ilgili olmanın doğru olduğunu belgeler. Böylece parametinsel kurgu sinyallerinin elde bulunmasından ve gerçekliğe uzak içeriklerden yola çıkarak teknik olarak mükemmel sanal gerçeklik ortamına kapatılır. Kendisine has deneyimi ontolojik olarak gerçek (fiziksel/doğal) gerçeklikle değil de medya tarafından sağlanan ortamla ilişkilendirir.

Schreier'e (2002: 49) göre gerçekliğe yakın içerikleri kapsayan kurgusal kullanımlar gibi gelecekteki kurgusal olmayan, teknik olarak mükemmel sanal gerçeklik kullanımları her zaman medyayla ilgili göstergelerin çoğunu içine alır. Buradaki asıl amaç sanal ve gerçek (fiziksel/doğal) gerçeklik arasındaki ayırma izin vermektir. Bir gün insan bilgisayar arayüzü sanal gerçeklik deneyiminden dışarıda tutulursa, böyle olarak gerçek olur ve bir ya da başka bir biçimde sanal gerçeklik kullanımı içerisine entegre edilmesi gerekir. Gelecekteki kullanımlarda da şifreli internet sayfasına giriş yapılması gerekir. Sonuç olarak kendisinden tekrardan çıkabilir. Bu çıkış yeri en farklı biçimleri, örneğin kapının üzerindeki çıkış işaretini ve belirli bir el hareketini kaydedebilir. Teknik olarak mükemmel sanal gerçeklik kullanımlarının ikinci medyayla ilgili göstergesi medya ürünlerinin

zorunlu sınırlandırılmasından kaynaklanır. Bu sınırlandırma etkileşimsel medya ürünü içerisinde bütün işlerin imkânsız olduğunu ortaya çıkarır. En gelişmiş sanal gerçeklik ortamı da sınırlara sahiptir ve kullanıcı bu sınırları “Ben bunu anlamıyorum.” ifadesine benzer olarak basmakalıp tepki biçiminde işaretlerle bildirir. Üçüncüde de sanal gerçeklik içerisindeki olaylar ve deneyimler rastgele tekrar edilebilir. Arayüzlerin varlığı ve olayların tekrar edilmesi gibi medya ürünlerinin sınırlandırılması sanal gerçeklik ortamlarının özelliklerini gösterir. Bu özelliklerin gelecekte gerçek ve sanal dünyaların birbirinden ayrılmasına izin verecektir. Bu açıdan bakıldığında gerçek ve sanal gerçeklik arasındaki ayırım çözülme tehlikesi içerisinde değildir. Gerçek ve sanal dünyaların algıya dayanan karışımı gelecekte de olası değildir.

Schreier (2002: 50) fiziksel gerçeklik ve sanal gerçeklik ortamları arasında ayırım yapılmasına yardımcı olan yöntemlerle ilgili çeşitli ölçütler ve kıstaslar ortaya koyar. Bunlardan birincisi fiziksel (maddesel) dünyadır. Fiziksel dünya gerçekliğe ve medyaya ait göstergelerden oluşur. Fiziksel dünyanın gerçekliğe ait göstergeleri işitsel, görsel ve dokunma hissi ile ilgili kişisel duyu etkilerinden oluşur. Gerçekliğe ait göstergeler çevreyi eylemde bulunarak değiştirebilir ve diğerleriyle etkileşim kurabilir. Medyaya ait göstergelerde ise koklama duyusu eksiktir. Gerçek ve medya tarafından sağlanan duyu etkilerinin üretilmesinde farklar vardır. Olayların değişiminde zaman gerilemeleri tercih edilir. Giriş ve çıkış prosedürlerinden oluşan arayüzler vardır. Burada medya tarafından

oluřturulan dnyalar sınırlandırılır ve bu dnyalardaki olaylar tekrar edilir. İkincisinde ise gereklik gstergelerinden, medyaya ait gstergelerden ve deęiřik dnya belirtilerinden oluřan deneyim dnyası ele alınır. Deneyim dnyasına ait gereklik gstergeleri varlık deneyiminden kaynaklanır.

Gereklik ve sanalın karıřımının olası biimlerini gsteren Schreier (2002: 50-51) burada gereklik, kurgu ve sanallık arasındaki karıřımlara deęinilmemesi gerektięi grřndedir. Bu karıřımların ilgilendięi řey, sanal gereklik kullanımlarının dięer medya rnlerinden tamamen ayrılmamasıdır. Kurgusal ya da kurgusal olmayan rnlerin medya algılaması gerek bir deneyimi gsterir. Bu deneyim gerek sonuları kendisine eker. Olay dzleminde biliřsel ve duygusal sonular ortaya ıkar. Sanal gereklik kullanımları dięer taraftan da geleneksel medyadan ayrılır nk sanal gereklik kullanımlarının dalma, etkileřim ve bunların sonucu olarak ortaya ıkan varlık deneyimi gibi nemli zellikleri vardır. Sanal gereklik ortamları geleneksel baęlamda algılanmaz aksine deneyimlenir. Byle bir durumun arka planında sanal gereklik ortamlarının deneyimlenmesinin bařka bir trnn gereklik ve kurgu karıřımının bařka nitelięini ekip ekmedięi sorgulanır. Bu durum geleneksel medya rnleri iin kabul edilebilir ama burada sorgulanması gerekir. Sanal gereklik rnleri gereklięi pazarlayan bir etki olarak grlr. Katılımın saęlandıęı olaylar ve sahnelenen eylemler olarak kendisine has bir hayat gereklięi stlenir. Gereklik ve medya karıřımı gibi gereklik ve kurgu karıřımı da sanal gereklięin kullanımında

geleneksel medya ürünlerinin algılanmasındakinden daha olasıdır. Sanal gerçeklik ortamlarının kullanılmasının sonucu olarak ortaya çıkan bu karışımların avantajı ve dezavantajı vardır. Sanal ortamın gerçek ortamdaki farklı olması her zaman dezavantaj olarak ortaya çıkar. Böylece ortaya ölümcül sonuçlar çıkar. Bu karışımlar medya dünyasının medyalaşması evresiyle desteklenir.

Ryan'a (2001: 36) göre sanal ve güncel arasındaki aracılık belirleyici bir evre değildir ama biçim veren bir güçtür. Ryan sanal ve günceli şu özelliklerle karakterize eder:

- Sanalın güncel ile olan ilişkisi birden çoğa doğru gider. Burada sanal varlığın/özün olası güncelleme sayısında sınır yoktur.
- Sanaldan güncel geçiş dönüşümü içine alır ve bu nedenle de tersine çevrilemez olur. Güncelleştirme bir olaydır.
- Sanal zamana ve mekâna demirlenmez. Güncelleştirme de zamansızlık ve topraksızlık durumunda buraya ve şimdiye (İng. here and now) kök salmış bir varlığa geçişi işaret eder. Bu durumda sanal bağlamaştırma gerçekleşir.
- Sanal bitmek tükenmek bilmeyen bir kaynaktır. Sanalı kullanmak yok olmaya/tükenmeye neden olmaz.

Wegner (1999: 20-21) sanal gerçekliği yapay dünyalara eşdeğer olarak ele almaz. Bu yapay dünyalar geleneksel iletişim teknikleriyle var olur. Bu iletişim teknikleri sanat ve baskıcılık olarak sıralanabilir. Sanal gerçekliğe uygun olan yeni, yapay dünyalara girmeye ve burada hareket etmeye imkân verir. Sanal gerçeklikle algılama ve hayal arasındaki fark eşitlenir. Geleneksel iletişim tekniklerinde hayali dünyaları çevreleyen

çerçeve açıkça görülebilir, özne ve nesne ayrımında net bir şekilde algılanabilir. Sanal gerçeklikte ise bunlar artık yoktur. Böylece gerçek (fiziksel/doğal) gerçekliğin geleneksel olarak algılanmasına ait olan nesnelere direniş ortadan kaldırılır. Sanal gerçekliğin dünyasında hareket edildiğinde her şeyin kolaylıkla her yerde bulunması ve elde edilmesi deneyimlenir. Nesne dünyasının nesnelere ve bedenlere hiçbir şekilde direnç gösteremez. Aynı zamanda zaman ve mekânın da rütbesi indirilir. Mekân ve zaman hızlı ve kolaylıkla ölçülür. Bunlar hiçbir şekilde direniş gösteremez. Rammert (1999: 34) Wegner'in yukarıda bahsettiği sanal gerçekliğe uygun yeniliğin makine işlemlerinden, gösterge yapılarından ve insan eylemlerinden oluşturulan yapay dünyanın sanal gerçeklik olarak adlandırılmasına yardımcı olduğunu ifade eder. Sanal gerçekliği doğal, yapay ve kurgu bağlamında ele alan Paetau (1997: 118-119) da yapay olarak tanımlanan "sanal" kavramının kendisini doğal olan tarafından sınırlandırdığına değinir. Kişi burada gerçekte bulunduğundan başka bir yerde hareket eder ve böyle bir durum da kurgu olarak tanımlanır. Burada gerçeğin karşısında duran şey kurgudur çünkü sanal dünya gerçek olarak görünür ve sanal gerçeklikte kullanılan veri kaskları, veri eldivenleri ve veri takımları da sanal gerçekliğin bakışını yapay olarak üretilene ve kurguya yönlendirir. Bu durumda doğal ve yapay arasında geçerli olan fark çok küçük bir işlev görür. Benzerlik ise sanallığın sorgulanması için ele alınır. Yapay ve doğal arasında sağlanan akışta ayrım yapmak zorlaştığında ise sanal alana giriş daha da kolaylaşır. Bu durumda doğal ve doğal olmayanın şeması artık ayırma modeli olarak kullanılmaz. Sanal gerçeklik bir yanılgı olmasına rağmen insanın sadece ötekilerin

arasındaki bir durum olarak kendisini gösteren doğal donanımı olarak ele alınan fiziksel gerçekliği verir.

Sanal gerçeklik ve teknoloji arasındaki ilişkiye değinen Hillis (1999: XIV-XV, XVII, XX, 1, 44, 47-48) sanal gerçekliği algılanan gerçekliğin teknolojik olarak yeniden üretilmesi olarak tanımlar. Sanal gerçeklik, kültürel sınırlandırmalardan serbest olan ve özerk bir pozisyon içerisinde bulunan sanal teknolojiler tarafından oluşturulur, teknoloji içerisinde yapılandırılan kişisel deneyime imkân verir ve teknoloji dünyasıyla birlikte hareket eder. Hayalleri dünyevi gerçeklikten serbest bırakarak kendisini teknolojiyle değiştirir. Bir teknoloji olarak görülen sanal gerçeklik geleceğin anlatıcısı olur. Sanal gerçeklik bir taraftan kendisinden önceki teknolojilerin başarısız olmuş eylemlerini unutturmayı amaçlar, diğer taraftan da daha önceki görsel teknolojiden gelen görüşleri ödünç alır. Böylece sanal teknoloji ilkel mekanizmaları da içine alır. Sanal gerçekliğin üstün bir makine ve yararlı bir protez olup olmadığı ile ilgili düşünce dilbilim öncesi ve insanlığın henüz bozulmadığı¹ zamana dönme arzusunu yansıtır. Sanal gerçeklik iletişim ve bilgisayar teknolojilerinin ulaşmak istediği bir hedeftir.

Gelişen teknolojiye dayandırılarak gösterilen sanal gerçeklik son model teknolojik aletlerin sayesinde her zaman kendisini güncelleme ve buna bağlı olarak da yenileme fırsatı bulur. Sanal gerçeklik kendisine hedef

¹ Burada insanın masumiyeti ve bozulmamışlığına atıfta bulunan şey Hz. Âdem ve Hz. Havva'nın cennetten henüz dünyaya indirilmediği zaman ile ilgilidir.

olarak yeniyi ve mükemmelliği aldığı için kalıplaşmış durumlarla açıklanmaya çalışılması oldukça zordur çünkü sanal gerçeklik sadece elinde bulundurduğu güncel gerçeklik ile açıklanabilir. Buna rağmen sanal gerçeklik yine de daha önceki teknolojik gelişmelerden de yardım alır çünkü sanal gerçeklik burada teknolojik olarak da arada olmanın işlevini üstlenir. Bu bağlamda sanal gerçeklik teknolojik temelde ne sadece eski ne de sadece yeni olarak ele alınır aksine bunların karışımından kaynaklanır. Ama sanal gerçeklik teknolojileri her zaman eskinin yenisi olmayı sürdürür.

Sanal gerçekliğin temelinin ışıkla yapılandırıldığına dikkati çeken Hillis (1999: 146-147) sanal gerçekliğin dış dünyayla az çok ilişkisi olan ve yazılımı tasarlayanların, müşterilerin ve kullanıcıların sosyal olarak anlaşmasını amaçlayan imgelerin parlak içerikleriyle çalıştığından bahseder. Bu noktada yapay ışıktan (İng. artificial light) oluşan dünya ortaya çıkar. Bu nedenle sanal alan ışık tarafından tanımlanır ve ışık görüntünün bilgi verici özü olarak görülür. Aşknlık içerisinde gerçeğin yerleştirilmesini ışık olarak sağlayan uzamsal bir belirsizlik verilir. Aşknlık yerleştirilmenin bulunduğu yerde, her an etkili olan bir gizeme doğru gidilir. Aşknlık içerisindeki gerçeğin ışıkla yerleştirilmesi hareketin, iletişimin ve teknolojinin içindeki gerçeğin ironik bir tarafı olduğuna işaret eder. Bu da ışığın yayılcı gücünü gösterir. İletişimin ideal bir alanı olan gerçeklik harekete bağlıdır, katıksız ve maddesel olmayan bir oluşumdur. Sanal gerçeklik gerçekliğin ışığının içerisine bakmanın modern bir uygulamasıdır. Bu durumda gerçeklik aşknlık olana, harekete, parlaklığa ve akışa görsel

olarak bağlanır ve gerçek yerler bu noktanın ötesinde görülür. Sanal ortamlar mutlak ışığın yeniden yerleştirilmesi olarak görülebilir. Bu durumda yukarıdan, daha keyifli bir yer olan içe doğru yönelme söz konusudur. Süper doğa ve gözetleme gösterisi bir bütün içerisine girer. Sanal ortamlar aynı zamanda kültürün benimsenmiş saf mekânı olarak görülür ve nerede olduğu da benzersizdir. Burada kullanıcıdan rehber ışığın bulunması beklenir. Aslında burada çok basit bir ilerleme söz konusudur. Işık ilk olarak yani Tanrı ve güneş olarak gökyüzündedir. Daha sonra doğa maddesel olarak kültürel konulardan geri çekildiğinde, ışık kültür evresine yeniden yerleşir ve kullanıcının içerisinde bir Tanrı gibi durur. Teknoloji daha da güçlendiğinde, ışık optik teknolojilerin içerisine yeniden yerleştirilebilir. Optik teknolojiler kişiselleştirilmiş öznenin iç ışığının doğallığını doğrular.

Hillis (1999: 146-147) bilgisayar programı ve sanal gerçeklik bağlamında dışsal (İng. exteriority) ve içsel (İng. interiority) olanı kullanıcıyla ilişkilendirerek ele alır. Burada öncelikle nesnel dünyaya ait modellerin bilgisayar programı içerisinde bulunduğu bahseder. Bu nedenle teknoloji sadece dışarıdaki nesne ve içerideki imge arasındaki zamana dayalı bir hiyerarşiyi ayırmakla kalmaz, gerçek dünyaya ait referanslar ve sanal çevreler arasındaki nedensel linklerin ve durumların yargılanmasından daha az gerekli olduğunu da önerir. Sanal gerçeklik aydınlanmanın diyalektik modelinden vazgeçmesine rağmen kullanıcı ve çevre, özne ve mekân arasındaki ayrımı korumaya devam eder. Aynı zamanda bu ayrımlar kültürel olarak korunur ve yapılandırılır. Sanal gerçeklik uzaktakinin ve onun referansı arasındaki

farkı korur. Kullanıcılar teknolojiyi bu farkları doğrulamak için kullandığında, bu farklar kullanıcıdan uzakta durur. Kullanıcı sunulan yanılsamanın varlığını doğrulamak için kendisini teknolojinin diyalektiğine yerleştirir. Bu nedenle sanal gerçeklik içsel olandır ya da kara kutu (İng. black box) özelliğine sahip bir gerçekliktir. Bilgisayar programı kendisine uygun bir moda içerisinde hareket eder ve yeniden medyalaştırılmış bir moda içerisinde görüntüyle birleşir.

Görünürlük (İng. visibility) ve görünmezlik (İng. invisibility) bağlamında sanal alanı ve buna bağlı olarak da sanal gerçekliği açıklayan Hillis'e (1999: 101-102) göre sanal alan hiçbir zaman görünmez değildir. Hatta resim bile ressam tarafından gösterilmeden önce görünmez değildir. Sanal gerçeklik ise görülemeyen şeyleri ispatlamaya çalıştığını iddia eder. Sanal gerçeklik içerisinde bir şeyler görünür olduğunda, imge düşünce ve görüntüden başka şekilde var olamaz. Sanal gerçeklik içerisinde teknolojinin sunduğuyla ilgilenenler insan değildir aksine düşünceden kaynaklanan bir gözdür. Sanal alanın biçimlerini gösteren sanallıktır. Burada görmek ve inanmak eşdeğerde tutulur. Görmek inanmaktır ideolojisini kabul eden özne görünmezliği hisseder ve özne bunun tamamen gerçek olduğunun farkında değildir. Aslında burada deneyimlenen şey bir tür inanç krizidir. Görülmeyen şeylerle ilgili olarak ortaya bir korku çıkar ve teknoloji görünmez krallık içerisindeki korkuları ironik olarak ele alır. Görünmezliğin gücü iddialarla daha da artar. Görülemeyen şeyler üzerinde kendisini ispatlamaya çalışan sanal teknolojiler var olmayan şeyleri de görünür kılar. Görünmezliğin gücü, optiklerin arasında kesinlik aramak için

görüntüyü elde edemez. Görünmezliğin alanı insan deneyiminden uzakta olan bir alandır. Burada gelişen teknoloji insan tarafından gerçekleştirilen sınırlandırmaları ortadan kaldırır. Görünmezlik mekân ve görüntü arasında kurulan bağdan dolayı hiçbir şeyi değerli kılmaz. Gerçek mekâna dayalı bir fenomen olan sanal alan görünmezdir ya da görsel algıyı elde edemez. Böyle bir durumda sanallık teknoloji tarafından desteklenen bir durumdur ve teknoloji sayesinde dilin ve metaforun mekânına deneysel olarak ulaşılır. Kullanıcı elektronik veri akışını göremez. Sanal, uzamsal ve paralel dünyaların içerisi arayüz aleti olmadan görülemez. Kullanıcıyı zaman ve mekân ölçeğine adapte eden şey görüntüleme aracıdır. Bu araç gözlemcinin gerçekten ulaşamadığı üstünlük noktasını ve görünmez güçleri gösterir. Görünmez olanın gösterilmesi yeni bir dünyanın keşfidir ve aynı zamanda uzamsal bir metaforu da canlandırır. Bu metafor uzamsal düşünceye yönelik doğal bir eğilimi kullanır ve bunu da uzamsal olmayan alanların yapılarını anlamak için yapar.

Sanal gerçekliği canlandırılmış bir olgu olarak ele alan Hillis (1999: XIV) dijital ve sanal olarak ortaya çıkan teknolojilerin ve canlandırılmış dünyanın (İng. lived world) iletişim teknolojileri içerisindeki temsillerin üretilmesine yardımcı olduğunu ifade eder. Canlandırılmış dünya olarak bilinen sanal gerçeklik çoğuldur, içerisindeki tasarlanan işlemler tarafından değiştirilir ve ötekinden ayrılır. Ayrılan mekânlar ve zamanlar diğerleri arasında iletişim kurmak için anlama ihtiyaç duyar. Bu mekânların ve zamanların karşılıklı bölünmesi canlandırılmış farklı dünyalar arasındaki mesafeyi artırır. Burada mekânın farklı bağlamları

arasındaki farklılıklarla mücadele edilir. Bölgenin ve arazinin coğrafik bağları arasındaki farklılıklar güçsüzleşir.

Hillis (1999: 56-58) doğal dünya (İng. natural world) ve sanal dünya (İng. virtual world) kesişiminde sanal doğadan (İng. virtual nature) bahseder. Bu bağlamda sanallığın teknolojik mekânı içerisinde toplumun temsilleri özgürce kurulur. Bu durum etkileşimin (İng. interactivity) verdiği bir sözdür. Sanallık içerisinde kurulan her şey yeniden programlandırılmış olasılıkların sınırlı bölgeleriyle etkileşime geçen bir model olarak kullanılmasına rağmen etkileşim kullanıcının toplum ve doğayı kurmuş gibi davranmasına imkân verir. Ortaya çıkan sanal doğa ise gerçek ve sanal içeriklerle laboratuvar ortamında hazırlanmış bir doğa olarak ele alınır. Toplum ve doğa sanallık içerisindeki üretim evresi olarak görülür. Kişisel işlerde ve tüketim sürecinde de üstünlük olarak görülürler. Sanal dünya uzamsal görüntünün ikonografik doğası üzerinde yer alır ve kullanıcı tarafından gerçekliğin doğrudan algılanmasını sağlamasına rağmen soyuttur ve kendi kendisini dönüştüren bir özelliğe sahiptir. Temsil ettiği gerçekliğin kültürel bir alt kümesi ya da modeli olmasına rağmen burada görsel duyumsama metin yoluyla gerçekleşir. Sanal gerçeklik doğanın üzerinde bulunan bir kültür olduğunu iddia etmesine rağmen kültür ve doğa, doğa ve kültür birleşimini dikkate almaz. Sanal gerçeklik içerisindeki doğaya ait kültürler riskli bir görsel işitsel yanılısma olarak görülür. Doğaya ait bu kültürlerin sanal olarak hazırlanan sentezi içerisinde doğanın sosyal olarak yapılandırılmasına işaret edilir. Bu tür bir yapılandırma kullanıcının üç boyutlu bir görüntü

içerisinde gördüğü görsel imgeler sayesinde gerçekleştirilir. Sanal gerçeklik içerisinde doğal dünya yoktur ama en azından sanal gerçekliğin kendisi doğal dünya olmaktadır.

Sanal gerçekliği olası olan ve olası olmayan bağlamında değerlendiren Münker (1997: 109-110, 112-114) Almanca “sanal gerçeklik” (Alm. virtuelle Realität) kavramını İngilizce orijinaline yani “virtual reality” kavramına geri dönerek, sanal gerçekliği gerçekten olabilen gerçeklik olarak açıklar. Sanal gerçeklik olası gerçeklik (Alm. mögliche Wirklichkeit) olarak görülür. Sanal gerçeklik sadece gerçek olmayanı (Alm. Unwirkliche) yapay (Alm. künstlich) olarak gerçekleştirmez aksine olası olmayanı (Alm. Unmögliche) da gerçekliğe sadık bir şekilde simüle eder (Alm. simulieren). Kuşkusuz gerçekliğin en yanıltıcı simülasyonu (Alm. Simulation der Wirklichkeit) kendi kendisinin taklidi (Alm. Imitation) olarak kalır. Bu durumda sanal gerçeklik ne gerçek (Alm. wirklich) olur ne de olası (Alm. möglich) olur. Münker, gerçekliğin (Alm. Wirklichkeit) ve olasılığın (Alm. Möglichkeit) arasındaki ayrımın Aristoteles tarafından gelecek nesillere aktarıldığından ve belirsizliğe doğru götürüldüğünden bahseder. Bu durumda olası olan gerçektir ama henüz gerçekleşmemiştir. Olasılık ve gerçeklik arasındaki ilişki her zaman hareket halindedir. Hareket eden her şey zaman eksenini ile ilişkili bir gerçekliktir. Bu durum gerçekliğin değişken olduğunu ve gerçekleşen olasılıklar dünyasının sadece olası bir dünya olduğunu işaret eder. Olasılığın mekânı ölçülebildiğinde ve olasılığın kesinlikle gerçekleştirilebileceğine inanıldığında zamanın sonu önceden

belirlenebilir. Böylece zamanın sonunda gerçekleşebilecek şeyler ile ilgili serbest tahminlerde bulunulur ama aslında bir gün bir şeyin olası olarak kanıtlanabileceği hiçbir zaman bilinmez. Burada sadece olası olmayan şey ve gerçek olan şey arasında hareket edilmesi gerekir. Münker olasılık kavramını biçimsel olarak yapılandırmak ve kavramın anlaşılmasına katkıda bulunmak için felsefecilerin bazılarının gerçek ve mantık arasındaki ayrımı olasılığın içerisine dâhil ettiğini de ifade eder. Bu durumda bütün her şey gerçek olasılık olarak geçerli olur ve olasılık gerçekliğin geçerli bir imgesine doğrudan eklenir. Mantıksal olarak da olasılık gerçek olarak düşünülmediğinde ortaya çıkan şey olur ama olasılık kendi içerisinde de mantıksal olarak çelişkili değildir ve tamamen düşünülmecek bir şey de değildir. Gerçekleşmemiş ya da henüz gerçekleşmemiş dünyanın olasılığı insana yabancı görünür. Gerçekliğin alanından mantıksal olasılığın alanına girildiğinde, bu yabancılık giderek daha da büyür. Soyut olasılıklar dışında mantıksal olasılığın dünyaları ile ilgili hiçbir şey bilinmez. Burada ya bir şey için olası bakış açıları ya da fiziksel gerçekliğe alternatif olabilecek boyutlar tasarlanır. Tahmine dayalı olası dünyalar ve düşünce deneyiyle karakterize edilen mekânlar da hizmete sunulur. Sanal gerçekliğin zihinsel aktiviteler için kullanılan deneysel boyutu vardır ama siberetik model (Alm. kybernetisches Modell) olarak yani bunlara benzer olan bir işlevi yoktur. Örneğin matematiksel simülasyon insana herhangi bir çaba sarf etmeden uçma imkânı verir. Duvarlar arasından hem görebilme hem de geçebilme imkânı verir. İnsanların bedensel kimliğini değiştirmesine ve herhangi bir yabancı beden içerisine girmesine olanak tanır. Bu örnekler sanal gerçekliğin soyut düşünce

deneyinden (Alm. abstraktes Gedankenexperiment) daha açık olmadığını gösterir çünkü buraya genellikle girilemez. Bu durumda sanal gerçeklik mekânının içerisine dalan birisi kesinlikle olasılığın dünyasına giremez ama bu dünyayı elde eder ve böylece söz konusu dünya olasıymış gibi görünür. Sanal gerçeklik olasılığı temel aldığından dolayı gelecekte ortaya çıkabilecek bir gerçeklik olarak görülür. Olasılığı temel alan bir sanal gerçeklik içerisine girmek yabancı dünyalara yapılan seyahatlerdir. Bu dünyaya seyahat eden birisi kendisini yabancı olan içerisinde çözülmeye uğratar. Ötekine koşulsuz ve şartsız yaklaşmak kendisi olanı koruyabilme yeteneğine bağlıdır. Sanal alanın yabancı dünyasına yapılan seyahatler tamamen farklı bir dünyaya, gerçekliğin yeni boyutlarına ve yeni kurallara geçiş anlamındadır. Bu geçiş gerçek mekândan uzaklaşmadan ve hareket etmeden gerçekleşir çünkü ağa bağlı bilgisayar kullanıcısının bedeni ağın dünyasının dışında bulunur. Bu kullanıcı siberetik boyutlara ait kurallar ile etkileşime geçer. Bu tür bir etkileşim ise gözlerin ve bedenlerin çok kısa süren hareketleriyle gerçekleşir.

Hillis'e (1999: XVI) göre sanal gerçeklik özel bir kültür bağlamı içerisinde gerçekleşir. Bu kültürün cisimleştirmeye dayanan kesinliğin vahşi gerçekliğinden (İng. brute reality) koruduğuna inanılır. Bu kültür gerçekliği yalanlayan güvenliğin ironik bir biçimini harekete geçirir. Bu durumda bütün kültürler bedenden kaçışı kolaylaştırır. Bu kaçış cisimleştirilmiş gerçekliğin kısıtlamalarının yalanlanmasını içine alır. Gerçeklikten diğer bir gerçekliğe geçilir. Yani aslında baskın sosyal

fazlalıkların zulmünden, siyasi beklentilerinden ve kısıtlamalardan kaçılır.

Hillis (1999: 44) sanal gerçekliğin üç boyutlu televizyonun biçimi olarak görülmesini yanlış bir yönlendirme olarak görür. Bu tarz iddialar çıkarımlarını düşünmeden yeni teknolojilerin sosyal olarak kabul edilmesini kolaylaştırır. Yeni teknolojiler sanal gerçekliğin ütopyik alet (İng. utopian device) olarak görülmesine teşvikte bulunur. Ama yeni teknolojiler öznenin doğal olarak yeniden düzenlenmesiyle ilgili sorulara değinmez. Yeni teknolojiler ideolojilerin maddesel içerikleri olarak sosyal evreleri ve ilgileri hem ritüelleştirir hem de yapılandırır. Sanal gerçekliğe ait bu teknolojiler simülasyonun eşdeğeri olarak doğruladığı Rönesans'ın karanlık oda (İng. camera obscura) anlayışını, Aydınlanmanın bireysel öznenin gerçekliğini doğrulayan alet anlayışıyla birleştirir ve karşılaştırır. Bu nedenle sanal gerçeklik içerisinde biçimin çok değerliliği (İng. polyvalence) iletişimi artırır. Bunu da kullanıcının birini diğer kullanıcının istifadesine sunarak yapar. Bu modeldeki iletişim radikal olarak göreceli özneler arasında gerçekleşir. Özneler kimlik olarak ele alınan imgeler üzerinde tamamıyla kontrol kurar ve diğer imgelerle, makinelerle, muhtemel insanlarla iletişim kurar. İletişimci bir alan olarak görülen sanal gerçeklik söylem gerekliliğini ve anlamın devredilmesini gereksizleştirir.

Sanal gerçeklik ve hayal (İng. imagination) arasındaki bağlantıya değinen Massumi'ye (2002: 134) göre hayal, sanal gerçeklik içerisinde düşüncenin en değerli biçimidir ve sanalın belirsizliği burada

farklılıklarla donatılır. Hayalin sanal gerçeklik içerisinde tasarlanmasının belirli bir biçimi yoktur. Önsezi (İng. intuition) olarak adlandırılan hayal düşünmeyi hissetmek anlamına gelir ama bu durum bir şeyi hissetmek olarak algılanmaz. Düşünceyi hissetmek hareketin ve evrenin içerisine dâhil olmak demektir. Bu durumda varış noktasına düşünmeden, hareket etmeden ve işleme dayandırılmadan doğrudan erişilebilir.

Schreier (2002: 45-46) sanal gerçeklik içerisinde geleneksel duyu biçimlerinin çeşitliliği etkileşim ile tamamlandığı için sanal gerçekliğin farklı duyu algılamalarını geleneksel medya ürünlerinden daha yüksek nitelikte verdiği görüşündedir. Bu sayede sanal alanda eylemde bulunarak hareket etme imkânı elde edilir. Sanal gerçeklik tarafından oluşturulan ortamın kullanıcıları büyülü bir eşiği aşar ve medyaya dayalı bir ortama girer. Alıcılar başkahramanlara dönüşür ve diğer başkahramanlarla da etkileşim kurular. Ortak sanal ortama sanal ya da gerçek olarak girilir ve bu ortamda eylemde bulunanlarla ilişki kurulur.

Sanal ortamları birer duyu dünyaları olarak değerlendiren Faßler (1999a: 52) de sanal gerçekliğin görme, duyma ve dokunma gibi duylardan oluştuğunu ifade eder. Faßler bu durumun Japonya’da gerçekçi duyu (İng. realistic sensation) olarak adlandırıldığını da aktarır. Sanal gerçeklikle aktarılan duylar, duyların mekânsal sanallığa yaklaşmasına imkân verir. Sanal gerçekliğin duylara dayalı öznel deneyimi veri kaskları, veri eldivenleri, fare, mekân sensörleri ve veri takımlarıyla gerçekleşir. Bu durumda sanal gerçeklik kavramıyla, gerçek ortamın mümkün olduğu kadar mükemmel olan duysal

kopyasının bilgisayar tarafından desteklenerek üretilmesi ilişkilendirilir.

Türcke'ye (2002: 296-297) göre de sanal gerçeklik insana ait duyuların her birine uygun bir şekilde veri aktarımı sağlar. Yapılan bu aktarımların tamamı ortak bir etki altında toplanır. Buna bağlı olarak görmek, duymak ve dokunmak binlerce kat güçlendirilir. Duyu organlarına yardımcı olan sanal gerçekliğe ait medya, duyuları uzak yerlere ışık hızında gönderir ve aynı zamanda duyular için de bir ileti merkezi oluşturur. Burada çekicilik kanalize edilmeden ve filtrelenmeden iletilerin hiçbiri aktarılamaz. Bunlar ayrı bir ses ve perspektife sahip imge bölümü olarak gerçekleşir.

Ryan (2001: 56) da sanal gerçekliğin daha zengin ve daha çeşitli çevre yaratma gücü olmasına rağmen imgenin duysal boyutunun genişlemesine sağladığı katkının oldukça sınırlı olduğundan bahseder. Dokunma duyusuyla yapı ve simüle edilmiş nesnelere hissedilir. Bu sayede kullanıcı bilgisayarın desteklediği temsil teknolojisi içerisindeki nesnelere elde edebilir. Ama buna rağmen sanal gerçeklikle sağlanan dokunma duyusunun simülasyonu hala ilkel bir evrede bulunur. Sanal gerçeklik üreticilerinin de tatma ve koklama duyuları ile ilgili gerçekleştirmek istediği hedefi henüz yoktur çünkü tatma ve koklama duyuları bilgisayar tarafından üretilen bir simülasyonla elde edilemez ve iki duyu da fiziksel dünyayla kimyasal bir arayüz oluşturur. Görsel ya da auralı veri ortamına tam olarak gelişmemiş dokunma duyusuna ait hislerin eklenmesi duysal çevre ile ilgili rüyanın dışında tutulur ve burada daha çok psikolojik bir değer verilir. Sanal dünyaya girmek için

sanal olarak dokunma hissinin oluşturduğu simülasyonun gerçek bir dokunma hissi vermediği düşünülür. Dijitale dayanan hayal karmaşık bir yapıya ait görsel bir görüntü üretir. Kullanıcı burada nesnelere dokunmuş ve onları okşamış hissine kapılır. Hayal edilmesi ya da fiziksel olarak simüle edilip edilmemesi dokunma duyusunu verir. Böylece nesnenin sağlamlığı, ötekiliği ve dayanıklılığı dokunma duyusu ile ilgili güçlü bir izlenim verir. Bu dayanıklılık gerçeğinin hissedilmesinde en temel koşul olarak görülür.

Kullanıcının sanal gerçeklikten aldığı hazza (Alm. Vorlust) değinen Türcke'ye (2002: 295-296) göre arzu makinesi ya da arzulanan makine (Alm. Wunschmaschine) olarak görülen bilgisayar tarafından desteklenen teknolojilerle üretilen sanal gerçeklikten alınan keyif önceden belirlenir ve alınan diğer hazlarla kıyaslandığında birinci sıraya yerleştirilir. Sanal gerçeklikten alınan haz, hazzın verdiği ilk yumuşak duygu olarak algılanır. Öncelikle sanal gerçeğin çekiciliği kullanıcının tereddüt etmesine neden olur. Daha sonra kullanıcı sanal gerçeğin sunduklarına sıkıca bağlanır ve buraya takılıp kalır. Bu noktada sanal gerçeklik ileri teknolojilerle donatılmış haz alma makineleri (Alm. Vorlustmaschinerie) olarak görülür.

Buna rağmen her geçen gün biraz daha fazla arzulanan, haz alınan ve büyüleyen bir gerçeklik olarak kendisini gösteren sanal gerçeğin gerçek ve kurgu, yapay ve doğal, gerçek ve simülasyon, gerçek ve hayal gibi durumlar arasında net bir ayrımı işaret edememesi insanların da bu karmaşıklığın içerisine dahil olmasına neden olur. Bu nedenle şu anda ya da gelecekte hangi gerçeklik içerisinde bulunduğunu ayırt etmekte

zorlanan insanlarla karşılaşılacaktır çünkü günümüzde insanların günlük hayatlarında önemli bir yer edinen sanal gerçeklik gelecekte de insan hayatının ayrılmaz bir parçası olabileceği öngörülen gelişmeler arasındadır.

Schreier (2002: 43, 51) sanal gerçekliği, deneyimlenen gerçeklik (Alm. Erfahrungswirklichkeit) olarak ele alır. Bu bağlamda sanal gerçeklik sisteminde bilgisayar tarafından üretilen üç boyutlu dünyalar vardır. Kullanıcı girdi ve çıktı aletlerinin (Alm. Ein- und Ausgabegerät) yardımıyla bu dünyaya entegre olur. Veri eldivenleri, kafaya yerleştirilen ekranlar ve bedenin tamamını kaplayan elbiseler sayesinde sanal dünya içerisinde kolayca hareket edebilir. Kullanıcı bu dünyaya sanki yan tarafta bulunan bir odaya girmiş gibi girer. Arayüz üzerinden bilgisayarla bilgi takası yaptığında, söz konusu dünya daha fazla görünür olur. Ama bilgi takası bir kere gerçekleştiğinde, potansiyel algılama tarafında bulunan algılanan gerçekliğe (Alm. Wahrnehmungsrealität) dönüşür ve bu durumda sanal gerçeklik deneyim gerçekliği olarak açıklanır. Sanal gerçeklik ortamları geleneksel anlamda algılanmaz aksine deneyimlenir. Sanal gerçeklik bir şeyleri gerçek yapan etki olarak görülür. Kullanıcının kendisinin katıldığı ve sahnelendiği olaylar gibi gözlemlenen olaylar kendisine özgü bir hayat gerçekliği üstlenir. Sanal gerçekliğin algılama tarafındaki bakış açısı yani deneyim gerçekliği dört özellik üzerinden belirlenir. Bunlar dalma (İng. immersion), etkileşim (Alm. Interaktivität), varlık (Alm. Präsenz) ve inandırıcılık (Alm. Plausibilität) yani simülasyondur (Alm. Simulation).

Bente, Krämer ve Petersen (2002: 16-17) dalmayı bilgisayar tarafından üretilen etkilerin gerçek ortam karşısındaki üstünlüğü olarak adlandırır. Bu bağlamda dalma pasif bir olay ve kullanıcının sistem tarafından zorunlu tutulan tepkisi olarak tasarlanır. Bu durumda dalma sistemin bir özelliği olarak geçerli olur. Dalma kavramı sanal gerçeklik kavramını diğer medyalardan ayırmak için kullanılır. Dalma sanal gerçeklik kullanımının olay ve deneyim ölçekli bölümüdür. İzleyicilerin sensörük deneyimi fiziksel dünyanın sensörük deneyimine benzer ve bu durumda dalma etki anlamına gelir. İzleyici olayın bir parçası olduğu için daha fazlasını hisseder. Belki de bu izleyici olayın içindeki bir aktördür ama henüz gözlemci değildir.

Ryan'a (2001: 31, 57, 66, 68) göre de dalma ortamın özerkliğini garanti etmek anlamına gelir ve burada hareketin eğitici değeri kullanıcı tarafından elde edilir. Dalma kitlesel bir maddenin içerisinde olma konusunda ısrar eder, dünyayı yaşanan bir yer olarak tasvir eder ve cisimleştirilmiş özne (İng. embodied subject) için ayakta tutulan bir ortam olarak tanımlanır. Varlığı donatan nesnelere duyusu olmadan bir dünya içerisine dalınmış hissedilmez. Sanal gerçeklik teknolojisinin elde etmeye çalıştığı saydamlık (İng. transparency) dalmaya izin verir. Saydamlık kendisi içerisinde bir son değildir ama medya tarafından yaratılan bir dünya içerisine dalmak için bir ön koşuldur. Sanal dünya içerisine dalan birisi sanallaşır ve sanallaşma varlık olarak insanın ortadan kaybolmasına neden olur çünkü bu evrede insan makineye hizmet eden bir veri olarak sunulur.

Schreier'e (2002: 43-44) göre de sanal ortama dalma, alıcının sanal ortama bütün duyularıyla dalması anlamına gelir. Bu durumda dikkat ortama doğru yönelir. Bente, Krämer ve Petersen (2002: 17-18) de merkezileştirilen dikkati (Alm. Aufmerksamkeitszentrierung) dalmanın ana özelliği olarak ele alır. Dikkatin merkezileştirilmesinde dalma evresine eşlik eden bir olayın ya da zorunlu bir durumun söz konusu olup olmadığı belirsizdir. Dalmanın dikkati merkezileştirme olup olmadığı da belirsizdir. Dikkate yoğunlaşma ve bilginin seçici olarak işlenmesi isteğe bağlıdır ve akış içerisinde de bilinçli bir evre olarak tasarlanır. Dalma temsil edilen içeriklere duygusal, bilişsel ve olay ölçekli odaklanmadır. Bu içerikler gerçek dünyanın deneyimlenmesinin karşı tarafında yer alır. Dâhil olma (İng. involvement) kavramı dikkat tarafında durur. Dalma kavramı da varlığın mekân bilişsel görüşlerini temsil eder. Dâhil olma psikolojik bir durumdur çünkü kullanıcının enerjisini ve dikkatini teşvik ya da anlamsal olarak birbiriyle ilgili aktivite ve olayların bağlamına yönlendirir. Dalma da psikolojik bir durumdur çünkü kullanıcının bir şey tarafından sarılması olarak algılanır. Bu bağlamda ortamla etkileşim kurulur ve bu çevrenin içerisine dâhil olunur. Teşvik ve deneyim ise aralıksız devam eden bir akış sunar.

Ryan (2001: 89, 53) da sanal gerçeklik içerisine dalmayı dâhil olma olarak ele alır. Bu bağlamda kullanıcılar sanal alana girdiklerinde, dâhil olmanın eşliğini geçene kadar bağlantılar arasındaki mesafe azar azar uzaklaşır. Daha sonra kullanıcı sanal dünyanın içerisine dâhil olur. Dâhil olma burada ilgi çeken bir kitabın içerisinde olmaya benzer. Bu

durumda sorulması gereken soru ise yaratılan dünyanın fiziksel dünya kadar gerçek olup olmadığı değildir. Aksine yaratılan dünya kullanıcıların inançsızlığını bir süre askıya alacak kadar gerçektir. Bu durum bir romanın okuyucusunu sarması ya da bilgisayar oyununa dalma gibi zihinsel bir geçişe benzetilir. Bilgisayar tarafından üretilen dünya içerisine dâhil olmanın üç farklı türü vardır. Bunlar çevrelenmiş olma hissi (İng. a sense of being surrounded), derinlik hissi (İng. a sense of depth) ve bakış açısının dolaşan noktasıdır (İng. possession of a roving point of view). Bu boyutlardan her biri gelişmeye devam eder, daha iyi olur ve kendisinden önceki teknolojilerin çeşitliliğini sunar. Derinlik hissi sanal gerçeklik görüntüleri tarafından yaratılır ve bu durum matematiksel ve teknolojik yeniliklerin serisindeki en son gelişmedir.

Sanal gerçeklik sistemleri içerisine dalmanın ve etkileşimin birbiriyle ilişkili olduğuna değinen Ryan (2001: 66) bu tür bir ilişkinin sistemin işlevine bağlı olduğunu ifade eder. Etkileşim sanatsal uygulamalarda modern idealleri destekler çünkü kullanıcı sanal alan üzerinde hareket edebilir ve sanal dünya kullanıcının girdisine tepkide bulunabilir. Ayrıca kullanıcı varlığın duyusunu da elde eder. Bu durumda Schreier (2002: 43-46) dalmayı sensörük bir deneyimle ilişkilendirirken, sanal ortamda hareketin konu edilmesini de etkileşim ile ilişkilendirir. Kullanıcının hedef göstergesinin ortaya çıkmasıyla kendisine özgü olaylarla sanal alan üzerinde etkili olmaya başladığı durumda dalma ve etkileşim varlığın deneyimini etkiler ve sanal gerçeklik gerçek olarak deneyimlenir.

Ryan (2001: 66-68) da burada bahsi geçen varlığın (İng. presence) deneyimini ele alır. Bu bağlamda varlık kavramı sanal gerçeklik üzerindeki teknik ve yarı teknik yazının içerisinde kullanılır. Sanal gerçeklik alıcının tele varlığı (İng. telepresence) deneyimlediği gerçek ya da simüle edilmiş (İng. real or simulated) ortam olarak görülür. Tele varlık sanal gerçeklik tarafından kurulan ortam içerisinde fiziksel varlıkla, sanal gerçeklik de gerçeklikle (İng. reality) ilişkilendirilir. Tele varlık fiziksel ortamda değil de medyaya dayalı bir ortamda varlığını hisseden birisinin uzantısı olarak görülür. Bu medyaya dayalı ortam zamansal ya da mekânsal olarak uzakta bulunan gerçek ortam ya da canlandırılmış bir şey olabilir ama var olmayan sanal dünya bilgisayar tarafından sentezlenir. Varlık iyi tasarlanmış bir beden önünde durmakta ısrar eder. Varlık algılayan özneyi kişisel nesne ile yüzleştirir. Nesnelere, bedenlere olarak aynı yerin bir parçası değilse, algılayan için var olamaz. Sistem donanım sayesinde varlığı kurabilir ve bu durum bir tür derinlik ve eylemde bulunan bilginin uzaklık meselesidir. Derinlik görüntünün çözülmesine izin verir. Uzaklık ise bilgi tarafından gönderilen duyuların sayısına bağlıdır. Bilginin önemli bir bölümü varlığı yaratmak için üç boyutlu temsili üretilmesine izin verir. Varlık fotoğraf gerçekçiliğine dayanan bir görüntüye gereksinim duyar. Yapısının ve gölgelendirilmesinin etkilerinin detaylandırılmasını talep eder ama gerçek bir dünya içeriğine gereksinim duymaz. Varlığın başka bir ögesi kullanıcının bedeninin değişkenliğine dâhil olur ve var olan nesneye de oldukça saygılı davranır. Gerçek dünya içerisinde nesne pencerelerin arasından görülebilir ve dokunduğumuz nesne kadar da gerçek olabilir. Ama var olan nesne çok az deneyimlenir çünkü

nesnenin varlığının duyusu onunla olan fiziksel iletişim olasılığından uzaklaşır. Varlığı kontrol eden üç değişken vardır. Bunlardan birincisi duyuusal bilginin genişlemesidir. Bu durum aynı zamanda hem derinliği hem de uzaklığı kapsayan bir kategoridir. İkincisi de çevreyle ilgili olan duyuların kontrol edilmesidir. Burada gözlemci bakış açısını görsel alana göre değiştirir, iki kulağıyla duymayı değiştirmek için kafayı yeniden yerleştirir ve dokunma duyusu ile ilgili araştırma yapar. Üçüncü olarak da fiziksel çevreyi değiştirebilme yeteneği vardır. Burada nesnelere gerçekten değiştirmek için motorun genişliği kontrol edilir.

Schreier (2002: 43-44) deneyim gerçekliğinin son özelliği olan inandırıcılığı yani simülasyonu hedef göstergesi (Alm. Zielvorstellung) ile ilişkilendirir. Bu bağlamda sanal gerçeklik tarafından oluşturulan çevredeki içerikler mümkün olduğu kadar gerçekçi bir şekilde düzenlenir.

Sanal gerçekliğin farklı özelliklerine değinen Münker'e (1997: 114-116) göre sanal gerçeklik deneyimin ya da deneyime dayalı dünyanın (Alm. Erlebnis- und Erfahrungswelten) yapay olarak gerçekleştirilmesidir. Burada sanal gerçekliğin deneyime dayanması onu olasılığın dışında tutar. Deneyime dayalı sanal gerçekliğin büyüleyici (Alm. magisches) bir tarafı vardır. Eğlence endüstrisi bu şekilde ortaya konan büyüleyici tarafı ticari bir amaç için kullanır. Büyüleyiciliğin arkasındaki akılcı açıklamayı göremeyen birisi büyüden kaynaklanan mistik (Alm. mystisch) bir deneyimin yaratıldığını düşünür. Sanal gerçekliğin hüküm sürdüğü sanal

dünyalarda ikamet etmek için zaman ve mekân insandan bağımsız olarak kurulur. Ayrıca burada eylemler yeni biçimleriyle ortaya çıkar. Sanal gerçeklik bu durumda alternatif algılama ve iletişim biçimlerinin deneysel modeli olarak değil de gerçekliğe alternatif sunan bir boyut olarak görülür. Gerçeklik çeşitli ve farklı gerçeklikleri kabul edebildiğinden sanal gerçeklik tehlikeli bir kavram olarak görülür. Sadece sanal gerçekliğin emrine giren birisi böyle bir gerçeklikten bahsedebilir. Birçok gerçeklik vardır ama bunlar en az iki gerçeklikten oluşur. Bunlar sanal olarak önceden bilinir. Gerçek mümkün olduğu kadar bir gerçeklikten daha fazlasıdır. Bir ifadeden daha fazlasına sahip olan gerçeklik burada hiçbir şekilde endişelendirecek haklı bir neden sunamaz. Varsayım doğru olarak işaretlenir ve farklı gerçeklik biçimleri karşıt olarak anlaşılır. Farklı gerçeklikler birbirleri ile rekabet eder. Bunlar bir başka gerçekliği etkilemeye, değiştirmeye ve üzerinde baskı kurmaya eğilimlidir. Sözü edilen rekabet ilişkilerine bu açıdan bakıldığında sanal gerçeklik fiziksel gerçeklik için tehdit ve tehlike olarak görülür çünkü sanallık gerçekliğin ikizi olanla çözülmeye uğramasını amaçlar ve bu nedenle de sanallık sanal gerçeklik olarak adlandırılır.

Rammert'e (1999: 40) göre elektrikli ve elektronik medyalar sayesinde mekânın küçülmesi ve farklı zamanların da eş zamanlı olarak işlev görmesi dünyanın eş zamanlı olarak deneyimlenmesine neden olur çünkü dünya medya tarafından eş zamanlı olarak yapılandırılır. Farklı medyalar tarafından yapılandırılan ve deneyimlenen gerçeklikler sanal gerçeklikle paralel bir ilişki kurar ve dikkat toplamak için de

birbirleriyle rekabet etmeye başlar. Bu durumda günlük hayatın toplumsal yapısını oluşturan şey medya tarafından sağlanan ve kültürel uygulamalarla üretilen bir gerçekliktir. Söz konusu bu gerçeklik her zaman ilişkilerden türer ve bu nedenle de günlük hayat içerisinde farklı medya gerçekliklerinin birleşiminden bahsedilebilir. Sonuç olarak burada gerçeklik olarak adlandırılan şey sabit bir durum değildir.

Bu bağlamda aslında Münker (1997: 116-119) de sınırlandırılabilir asıl (fiziksel/doğal/gerçek) gerçekliğin olmadığı için sanal gerçekliğin de yok olduğunu düşünür. Sanal gerçeklik gerçeklikle sınırlandırılarak anlaşılabilir. Gerçekliğin ortadan kaldırılabilmesi sanal gerçekliğin arkasından gelen belirlemelere bağlıdır. Gerçekliğin genel geçer bir şekilde göreceli olması bütünsel gerçekliğin imgesini tekrardan bir araya getirilemeyecek şekilde parçalamıştır. Bu parçaların her birine de gerçekliğin çeşitlendirilmesi ve artırılması yansır. Başka bir gerçekliğin oluşturulmaya çalışılması durumunda gerçeklik az da olsa gerçek olur. Ötekilerin yanında bulunan bir gerçekliğin göreceli olması var olan şeyin kaybolduğu anlamına gelmez aksine var olan şeyin, var olan şeyden daha fazla olmasına izin verir. Bu durumda tek bir gerçekliğin olmadığı kabul edilmelidir ama tek bir gerçeklik içerisinde bulunan gerçekliklerden söz edilebilir ve buna bağlı olarak sadece bir gerçekliğin içerisinde birden fazla dünya bulunabilir. Bu düşüncelerden yola çıkarak sanal ve gerçek arasındaki ilişki görüntünün tarihine yapılan bir yorum olarak görülür. Bu yorum varlık ve var olanın varlığı ile ilgili yapılan eleştirel bir yorumdur. Varlık olduğu gibidir ve var olan şey de hiçbir zaman var olamaz. Var olan her şey ya böyledir ya da

böyle değildir. Ayrımın bu şekilde yapılması varlığın kimliğinin tek anlamlı olarak belirlenmesine izin verir. Örtük bir ek bütünlüyicidir, bütündür ve ölümsüzdür. Var olan hiçbir şey var olma koşullarını tamamlamaz. Böylece gerçek varlığın karşısına alternatif bir seçenek koyulur. Farklı olan şey, görüntüden (Alm. Schein) başka bir şey değildir yani hiçliktir (Alm. Nichts). Görüntünün hiçliği (Alm. Nichts des Scheins) karşısında varlığın gerçekliğinin sınırlandırılması ontolojik ayrıma dayalı varlık biçiminin boyunduruğu altına girmeyen her şeyin dışlanması anlamına gelir. Sanal gerçekliğin başka olması (Alm. Anders-Sein) da görüntünün gerçek olmayan gölge imparatorluğu ve hiçliğin dünyasını (Alm. Welt des Nichts) işaret eder. Buna göre sanal gerçeklik yoktur çünkü sanal gerçeklik fiziksel dünyanın doğası ile oluşturulmaz. Sanal gerçeklik içerisinde tek, asıl ve doğru bir gerçeklik vardır düşüncesi yanlıştır ve aynı zamanda aksi bir düşünce de saçmadır. Burada görüntünün her yerde bulunabileceği varsayılır. Genel-geçer bir hiçlik (Alm. im endgültigen Nihilismus) içerisinde görüntüden oluşan bir hayat sürdürülür. Burada artık simulakrın ötesinde hiçbir şey yoktur. Her iki durumdaki yanılgının nedeni de net olarak çizilen sınırların dünyasına ve sert ayrımlara duyulan yanıltıcı bir arzudur. Açık bir şekilde ikiye bölünmenin düzenleyici yapısına duyulan arzudur. Maddesizlik karşısında madde, ruh karşısında beden, sanal karşısında gerçek ve görüntü karşısında da varlık vardır. İkili düzenleme esaslarının (Alm. dualistische Ordnungsprinzipien) yanılsamasına sabitlenmek bilgisayar simülasyonunun dijital dünyasının ve dijital belleğin dışında bulunan

gerçekliğin karşılıklı olarak oynanabilmesi için bir koşul olarak görülür.

Paetau (1997: 122) da sanallık ve yanılsamanın (illüzyon) arasında fark olduğunu düşünür. Ona göre yanılsamanın aldatma gibi hoş gitmeyen bir tarafı yoktur aksine dünyanın kendisi bir yanılsama olarak görülür çünkü dünyayla ve dış görünüşle her zaman yapacak bir şey mutlaka vardır. Sanallık ise gerçek örneğe yaslanarak yanılsamayı yıkmaya çalışır. Bu durumda canlı yanılsamaya (Alm. vitale Illusion) gerçektekinden daha fazla ihtiyaç duyulacağı iddia edilir. Bu yanılsamanın gerçek olmamasına rağmen kullanıcı buna karşı dayanıklı değildir. Bu nedenle de yanılsamanın dayanılmazlığından kaçmak için dünyayı gerçekleştirmek gerekir. Bu da bilim, teknoloji, medya ve sanallıkla yapılır ve bunların tamamı da simülasyon imparatorluğu (Alm. Reich der Simulation) olarak görülür. Dünyanın radikal yanılsamasına (Alm. radikale Illusion) karşı inşa edilen her şey simülasyondur. Ryan (2001: 32) da yapay zekâyı, tele-duygusallığı (İng. tele-sensoriality) ve sanal gerçekliği yanılsamanın sonu olarak görür. Dünyanın yanılsaması, tutku ve düşüncenin, yaşamın ve ölümün tehlikeli yanılsaması, sahenin estetik yanılsaması, ötekinin, iyinin ve kötünün ruhsal ve ahlaki yanılsaması gibi durumların tamamı psiko-duygusal tele gerçeklik (İng. psychosensorial telereality) içerisinde yok olur. Hassas teknolojilerin tamamı insanları sanal gerçeklik içerisine transfer eder ve onları hayal ve yanılsama dünyasından radikal olarak çıkarmayı amaçlar. Bu durumda sanal gerçekliğin yanılsamanın sonu olduğu ortaya çıkar çünkü sanal gerçeklik sanalın hedefi olan bir

seçimdir. Kullanıcı burada kendisini mutlak olarak ikili bir seçimle karşılaşmış gibi hisseder. Bu ikili seçim fiziksel gerçekliğin ya da sanal gerçekliğin arasında gerçekleşmektedir. Kullanıcı kendisini yanlış seçimde bulunmuş ve baştan çıkarılmış gibi hisseder. Siyah beyaz bir görünüme sahip sanal dünyanın içerisine girilir ve bu dünya kullanıcının üzerine kapatılır. Burada fiziksel gerçekliğe geri gitmek imkânsızdır çünkü teknolojik sınırlandırmalardan dolayı sanal gerçeklik hiçbir zaman mükemmel kopyasını sağlama sözü vermeyecektir. Ryan çalışmasında durumu bu şekilde ifade etmesine rağmen aslında sanal gerçekliğin gerçekleştirmek istediği asıl hedef fiziksel dünyanın ve fiziksel gerçekliğin gerçekten daha gerçek ve mükemmel bir kopyasını üretmektir.

Sanatsal estetik ve sanal gerçeklik arasında bağlantı kuran Munker (1997: 120-123) dünyanın, sanal alanın sanat dünyası sayesinde sanatsal olarak üretildiği görüşündedir. Estetik ve sanal gerçeklik belirli bir referans noktasına dayandırılmadan kurulan dünyayı gösterir. Bu dünyanın dışı yoktur. Sanal gerçekliğin telematik mekânı soyut hayalin estetik dünyasında gösterilir. Gerçekliğin sanal alana girmesinin en önemli etkisi mekân ve zaman bağlayıcılığının olmamasıdır. Burada bir şeyler hayali olarak yeniden organize edilebilir. Sanal, sensörük algılama aparatlarının tamamına açık olan ve bu aparatların içerisine dalınabilen estetik bir mekân olarak görülür. Sanal alan dünyaya uygun bir medya olarak kullanıldığında bilinmeyen bir algılama perspektifinden kaynaklanan gerçekliğe yaklaşılır ve gerçeklikten yeni yapay rüyaya doğru seyir izleyen akışa dâhil olunur.

Sanal gerçeklik bu durumda estetik düzenin bir boyutu olarak gösterilir ve estetik mekân da sanal alan olur.

Simülasyon ve sanal arasındaki ayrımı dikkati çeken Esposito (1998: 270) olası dünyalardan simüle edilmiş gerçeklik (Alm. simulierte Realität) olarak bahseder ve ona göre olası dünyaların özelliği her geçen gün biraz daha kaybolur. Simülasyonun biçimlendirme gibi işlev görmesi nesnelerin kurgulanması ve bir şeyin başka bir şeymiş gibi gösterilmesine imkân verir. Bu gelişme gösterge bilimsel bir paradigma içerisinde gerçekleşir. Simülasyon, referansın bazı özelliklerine sadık kalarak onu yeniden üretir. Sanal ise daha zengin bir amacı takip eder. Sanal, simülasyonun özelliklerini aşar ve bu nedenle artık referans ve gösterge ayrımıyla ilgilenmez. Sanalın amacı alternatif gerçeklik boyutu oluşturmaktır. Burada sahte gerçek nesnelere (Alm. falsche reale Objekte) değil de gerçek sanal nesnelere (Alm. wahre virtuelle Objekte) vardır. Bu durumda sözü edilen nesnelere fiziksel gerçeklik ile ilgili soruları önemsiz bulur. Weibel (1990a: 33) de Esposito'nun simülasyon ve sanal ile ilgili görüşlerinin aksine simülasyonun teknik sistemleri ve sanallığı daha önceden çizgisel olmayan dinamik bir sistem olarak oluşturduğu görüşündedir çünkü ona göre simülasyon ve sanallık aynı evrim süreçlerinden geçerek varlıklarını gerçekleştirmeye çalışır.

Weibel gibi simülasyon ve sanal arasındaki ilişkiye biraz daha ılımlı yaklaşan Bente, Krämer ve Petersen (2002: 4-5) de sanal gerçekliği, oluşturulan model dünyanın ya da çevrenin gerçeğe sadık simülasyonu olarak görür. Sisteme ait veriler, istatistiksel model verileri gibi numaralarla gerçekleştirilmez aksine bir araya getirilen veri

tekniklerine hizmet ederse sanal gerçeklik tarafından temellendirilmiş simülasyondan söz edilebilir. Bu durumda teknik olarak hesaplanan sayılardan sensörük olarak deneyimlenen yapay dünya (Alm. künstliche Welt) oluşturulur. Gözlemci bu yapay dünyayla ideal olarak etkileşime geçer ve sanal gerçekliğe daha da yaklaşır çünkü “simülasyon” kavramı sanal gerçekliğin kullanımını bilimsel bilgi kapsamında bilgiye aracılık eden medya olarak görür. İyi bir sanal gerçeklik sistemi evrensel olarak kullanılabilen bir araştırma aracı ve medya deneyimi olarak görülür. Sanal gerçeklik uygulamaya geçirildiğinde gerçekliğe daha da yaklaşır. Yapay olarak gerçekleştirme başarılı ve düşünceye dayalı deneysel bir paradigma olarak değil de bilgisayar simülasyonunun paradigması olarak görülür. Soyut içerikler ve düşünceler somutlaştırılır ve incelenen nesnenin zaman ve mekâna bağlı boyutu serbest olarak düzenlenir.

Bente, Krämer ve Petersen (2002: 5-6) sanal gerçekliği temel alan simülasyon ile ilgili dört farklı kullanım alanı belirler. Bunlar doğrudan gerçekleşen üç boyutlu yeniden yapılandırma, henüz gelişmemiş çevrelerin simülasyonu, çok küçük ya da çok büyük yapıların simülasyonu ve çevreyle ilgili iki olgunun ortaya çıkma ihtimalinin simülasyonudur. Birincisinde yanlış ölçülen üç boyutlu yapılar doğrudan gerçekleşen üç boyut ile yeniden yapılandırılır. Hareket eden ya da hareket etmeyen yapıların ihlal edilmeden denetlenmesini hedefler. Tıp eğitimi sırasında organların görselleştirilmesi bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Henüz gelişmemiş çevrelerin simülasyonu ise maliyet bilincini ve ürünün gerçekçi bir şekilde değerlendirilmesini hedefler. Mimarlık alanında tasarlanan evlerde ve görselleştirmeye

katkı sađlayan programlarda kullanılır. Çok küçük ya da çok büyük yapıların simülasyonu ise çözüme derecesinin dinamik olarak deđişmesine imkân verir. Molekül modellerinin ve cođrafik yapıların incelenmesi bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Çevreyle ilgili iki olgunun ortaya çıkma ihtimaliyle ilgili simülasyonda gerçekçi ama tehlikeli olmayan çevre koşulları altında davranışların incelenmesi ve bunların üzerinde çalışılmasıdır. Sanal gerçekliđi temel alan bilgisayar simülasyonunun da iki tane kullanım alanı vardır. Bunlardan birincisi kuramsal olarak yönetilen ve veri olarak harekete geçirilen yeniden yapılandırma sürecidir. İkincisi de modelin deđerlendirilmesini hedefleyen psikolojik evreler gibi insanın davranış biçiminin deđişmesidir. Yukarıda da bahsedildiđi gibi sanal gerçekliđin işlevsel tanımı simülasyon medyası olarak kavramsallaştırılmasından kaynaklanır. Sanal gerçeklik bilişsel araç olarak ele alındığında bilgi yönetimi ve problem çözüme ile ilgili iletişim alanından kaynaklandığı ortaya çıkar. Bu bilişsel aracın en önemli işlevi genişletme (Alm. Amplifikation) ve uyarlamadır (Alm. Adaptation). Genişletme sensomotorun (Alm. Sensusmotorik) (duyu organları ve kasların uyarımla etkilenen birlikteliđi) geliştirilmesi, bilişsel işlemlerin simülasyonu ve anlam bilimsel yapıların nesnelleştirilmesi daha doğrusu maddeleştirmek. Sensusmotorun geliştirilmesinde sanal gerçeklik zaman ve mekânın üstesinden gelmeye imkân verir. Burada olayla ilgili çeşitli algılama kanalları vardır. Bilişsel işlemlerin simülasyonunda da sanal gerçeklik başka bir medya olarak bilişsel problemlerin çözümlenmesinde insan zekâsına yardımcı olur ve matematiksel işlem gibi gerekli evreleri hızlandırır. Numaralarla

yapılan hesaplama sonuçları standart genişlemelerden farklı olarak anlaşılabilen nesnel dünyaya geri çevrilir. Anlam bilimsel yapıların nesnelleştirilmesinde daha doğrusu maddeleştirmesinde ise sanal gerçeklik teknolojileri karmaşık zihinsel modelleri açıklamaya ve karmaşık veri gruplarını anlamaya yardımcı olur. Düzenlenebilen mekânsal açıklamaların ve animasyonların kullanılması, farklı algılama biçimleri ile ilgili değişik bilgiler vererek kullanıcının örneği tanımasını kolaylaştırır. Bilişsel aracın önemli işlevlerinin ikincisi olan uyarılma ise kullanıcının medyaya uyum sağlamasıyla ve hem bedensel hem de zihinsel evrelerdeki değişimiyle ilişkilidir. Bu değişimler medyanın kısa ya da uzun süreli kullanılmasından kaynaklanır.

Sanal gerçeklik bir şeyin ya da hiçbir şeyin statik imgesi değildir aksine dinamik imgesidir. Jean Baudrillard simulakr (İng. simulacrum) olarak adlandırılan bu durumu simülasyonun aktif tarafı olarak görür. Bu bağlamda ele alınan simülasyonun varlığı aldatmacaya dayanır çünkü simüle etmek (İng. simulate) olmayan şeyin rolünü yapmak demektir. Simulakr ile ilgili örneklerin tamamı yokluktan kaynaklanan göz boyayıcı imgelerdir. Sanal gerçeklik de buna benzer bir durumu gerçekleştirir ve sanal gerçeklik gerçekliğin tamamının sanal olduğu gerçeğini saklar. Simulakrların hepsi nesneyi tamamen biçimlendirmesine rağmen yaratıcı evrenin ürünleri gibi özel bir amacı gerçekleştirmiş gibi görünmez. Simulakrlar yapılmaz, henüz buradadır ve aldatma için kullanılmaz. Aldatma burada kültürel ve epistemolojik koşullara dayalı işlev olarak cisimleştirilir. Simulakrlar işleve sahip olmazsa bu koşulu yerine getiremez. Bilgisayar simülasyonu birkaç

noktada simulakr kavramından ayrılır. Bu noktalar nesnelere değil de evrelerden oluşur. İşleve sahip olan bu noktaların aldatmacayla yapacak bir şeyi yoktur. Olan şeyi temsil etmek gibi bir hedefleri de yoktur ama olabilecek şeyi keşfetmek için bir amacı vardır. Bunlar simüle ettikleri şeye saygı göstermek için genellikle bulguya dayanan değerlerle üretilir. Bu durumda simüle etmek dünya modelini test etmek anlamına gelir. Simüle edilmiş dünyalar (İng. simulated world) var olmadığında, simülasyon kendisine has bir amacı olan aktivite olarak ortaya çıkar ama bu durum bulguyla ilgili değeri de imkânsızlaştırır. Çünkü hayali dünyaların yaratılması ve keşfedilmesi kendi kendini keşfetmenin de bir aracı olarak görülür. Sanal gerçeklik içerisinde bilgisayar simülasyonunun varlığı dinamik bir özellik taşır. Simülasyon anlatıcı boyuta sahip olan zaman içerisindeki bir haritadır. Simülasyon, yaşanabilecek bir dünyanın verildiği ve bazı kuralları takip eden birkaç temsilciden oluşur. Bu öğelerin bir araya gelmesi anlatıcı dünyayı (İng. narrative world) yapılandırır ve daha sonra da hareket özellikleri, ayarları ve esaslarıyla tamamlanır çünkü bu öğeler bazı güçlerin etkileşimini biçimlendirir ve oldukça uzun süren dünya evrimini takip eder. Bilgisayarlaştırılmış simülasyon (İng. computerized simulation) karmaşık sistemlerin üzerinde çalışmak için paha biçilmez bir araç olarak ele alınır (Baudrillard, 1994a: 1-42 ; aktaran Ryan, 2001: 62-63).

Sanal gerçekliği simülasyon olarak ele alan Münker (1997: 108-109) de sanal gerçekliği, gerçekliğin bilgisayar tarafından üretilen kopyalarının en farklı biçimleri olarak görür. Sanal gerçekliğin en radikal biçimi küresel bir ağdaki üç boyutlu mekânın dijital simülasyonla

üretilesidir. Sanal gerçeklik bilgisayarın kapasitesine bağı olarak simülasyon tarafından üretilen bir gerçekliktir. Bu noktada sanal gerçeklik simülasyon olarak algılanır. Simülasyon sanal dünyaların büyüleyici görünmesini sağlar. Simülasyonun hiçlik gibi görünmesi mitos ile temellendirilir. Bu durumda yanılısamadan daha fazlasını veren simülasyon aslında kendi gerçek dünyasını oluşturur. Simülasyonun gerçek dünyası dijital mekân içerisinde paralel siberetik (Alm. kybernetisch) bir alternatif oluşturur ve bu dünya deneysel olanın bir parçası değildir ama yine de bu durum sanal gerçekliğe işaret eder. Woolley (1994: 54) de bir şeyi simüle etmenin, simüle edilmek istenen şeye benzeyen yetenek ve hareketin üretilmesinden ve taklitten daha fazlasına ihtiyaç duyduğundan bahseder. Bu durumda ona göre simülasyon ve taklit arasında ayırım yapmak kolay değildir ve bu durum sanal gerçekliğin merkezini oluşturduğundan oldukça önemlidir. Bolz (1993: 166) da bilgisayar ekranında oluşturulan sanal gerçekliğin artık taklit edemeyeceğinden bahseder çünkü ona göre imgelerin arkasında duran bir gerçeklik yoktur aksine söz konusu gerçeklik imgelerin içine girmiştir.

Istvan Csicsery-Ronary'e (1996: 238-240) göre sanal gerçeklik dinsel bir potansiyele sahiptir ve bu dinsel uygulamanın dört temel ögesi vardır. Bunlar esrime deneyimi (Alm. Ekstaseerlebnisse), kutsal yerler, dinsel kutlama ve kurtuluş hikâyeleridir. Bu alanlardan birisi kolektif olarak kurulmayı diğer üçünden bekler. Bu öğelerden her biri sanal deneyimler içerisine kavramsal olarak yerleştirilir. Sanal gerçeklik daha önce de bahsedildiği gibi deneyimlenebilen gerçeklikten oluşur. Sanal

gerçekliğin bilgi medyası olarak görülen kendi içgüdüğü ise hayalden oluşur. Bu hayal çeşitli, yoğun ve bağlayıcı bir deneyim üretir. Deneyimlenebilen gerçeklik algılanan tekil yapıların ve yaşam alanlarının çokluğundan kaynaklanır. Ayrıca bu noktada fenomenlerin anlam veren üstün bütünlüğü de parçalanır. Esrime deneyimleri ise geçici olarak gerçekleşen deneyimin en üst noktası, yükselmiş bir bilinç ve kimlikle ilgili anlamların geçici olması anlamına gelir. Esrimeyle gerçekleşen deneyimin kendisi anlam içerisinde çözülür. Sanal gerçekliğin esrime deneyimine bağlı yollar aramasının amacı ise esrime deneyimini kendini anlamak için üretmektir. Bu noktada sanal gerçeklik ve esrime deneyimi arasında bir bağ kurulur. Sanal gerçeklik içerisindeki düzen ve duyuya dayalı deneyim yapay olarak üretilmeyen esrime deneyiminden ayrılmaz. Sanal gerçeklikle sağlanan bu deneyimin hızlı bir şekilde biçimlendirilmesi aletlerin kutsallaştırılmasından kaynaklanır. Sanal gerçeklik sanal alan oluşturur. Sanal gerçeklik projelerinin tamamı sanal senaryoların üretimiyle ilgilidir. Sembolik olmayan deneysel iletişim birçok kişinin deneyimi ile bağlanır. Söz konusu bu kişiler yapay mekânları (Alm. künstliche Räume) eş zamanlı olarak düşünür. Yapay mekânların sanal olarak anlaşılabilmesi ve varlığın duygusunu hissettirmesi gelişmiş bilgisayar tarafından desteklenen eğlence kurulumlarına oldukça çekici gelir. Teknoloji ne kadar fazla gelişirse, sanal gerçeklik mekânları içerisindeki varlığın deneyimi de o kadar yoğun bir şekilde biçimlendirilir. Sanal gerçeklik mekânları hayali ve gerçek olmayan benzerliklerle belirlenir. Uçan odalar, diğer mekânlara sırayla geçen mekânlar, radikal bir şekilde manipülasyon biçimleri talep eden yerler

karşısında, biçimlenebilen zor dünyalar ve kutsal hikayeler gibi duyguları serbest bırakan mistik dünyalar vardır. Bunların çoğunun kutsal yerler gibi etkili olabilmesi için birbirine uygun bir şekilde düzenlenebilir olması gerekir. Sanal gerçeklik uygulamalarında kolektif olarak seçilen parametreler yükselen algı hissine aracılık edecek durumdadır. Sanal gerçeklik teknolojisi gerçekliğin maddesel olarak ortaya çıkması olarak anlaşılır. Aslında ortaya çıkmanın bu şekli maddesel değildir aksine kutsal mekânları oluşturabilecek aşkın (Alm. transzendental) bir etkiye sahiptir.

Ryan da (2001: 323) sanal gerçekliği büyük bir yetenekle dolduran kutsal mekânların yeniden yaratıldığı görüşündedir. Ona göre bu mekânda insanlar kendilerini ve gerçekliği dönüştürmek için gerçekle işbirliği yapar. Istvan Csicsery-Ronary (1996: 243, 248, 250) de sanal gerçeklik içerisinde aşkınlığı (Alm. Transzendenz) yapay olarak oluşturulmasını kutsal ilaçlara, Hinduizm ve Paganizm öğelerini birleştiren Budizm içerisindeki uygulamalara ve yogaya benzetir. Bu uygulamalar sadece aşkınlığın deneyimi (Alm. Transzendenzerfahrung) sayesinde engellerin aşılmasında değil de aşkınlığın deneyiminin dinsel tekrarının programa öğretilmesinde oluşur çünkü sanal gerçeklik içerisindeki aşkınlık ile ilgili anlama programlamaya bağlıdır. Bu şekilde bir anlama yüksek oranda zihinsel bir düzenden kaynaklanan auraya dayalı gerekçelendirme ile ilişkilidir. Bu düzen tasarıma ve alete de kaydedilir. Sanal gerçeklik, gerçeklik deneyiminin planlanmasını insana dayalı kültürel bir aktiviteye taşır ve gerçeklik deneyiminin programlanmasını maddeleştirir. Bu durum

ruhsal uyumsuzlıklara sebep olur. Bu uyumsuzluklar postmodern yaklaşımla kendi kendisinin üstesinden gelir. Varlığını kanıtlamış doğal dünya içerisinde ruhsal olarak kendi kendinden emin olma çözülmeye uğrar. Yapılandırılan zihinsel evrim düşüncesine olan ilgi de çözülmeye uğrar. Bu çözümlerin sonucu ise fiziksel gerçeklikten bağımsız olmaktır. Sanal tören ise kolektif esime deneyiminin tekrarını ve katılım için verilen bilinçli kararı merkezine alır. Doğanın gücüne karşı yapılan kahramanca bir mücadeleyi önemsemez. Sanal gerçeklik ve fiziksel gerçeklik arasındaki referans zorunlu görülen değer belirlenmesinde kendisini rakip olarak gösterir. Ütopik alan olarak görülen sanal gerçeklik ideali hızlı bir şekilde kutuplaşan dinsel uyumsuzluk alanına dönüşür. Yapay ve fiziksel gerçeklik arasında ayırım yapma zorunluluğu farklı toplumsal projeleri ve arzuları da beraberinde getirir. Burada toplumsal sanal gerçeklik deneyimi, insan bilincinin asıl deneyimine dönüşür. Fiziksel gerçeklik içerisinde zorunlu olarak geçirilmesi gereken zaman yükleme zamanına dönüşür ya da diğerleriyle ilgili belirli bir sanal gerçeklik simülasyonundan rekabete dayalı durumlar ortaya çıkar ya da bunların arasında diyalektik bir uyumsuzluk vardır. Bunlar hem sanal gerçeklik deneyimi ve fiziksel gerçeklik deneyimi arasındaki farkı hem de doğru ve yanlış gerçeklik algılamaları arasındaki farkı tasarlar. Farklı gruplar her iki duruma da farklı statüyle yaklaşır. Aşkın duruma duyulan gereksinim sanal gerçekliğin bilişsel durumunun dışında hazırlanır. Zorunlu görülen ya da saklanması gereken güç uyumsuzluklarına gereksinim vardır. Bu güç uyumsuzlukları topluluk deneyimini içselleştirir. Doğal olanın taoist algısı göz önüne alındığında taoist algı ya siber canlılığa ya da sanal

gerçekliğe doğru seyreden deneyim ve bilinç genişliğinin sağlıksız azalması olarak reddedilir. Sanal gerçeklik dinselîği kabul eder çünkü Budizm için var olan gerçeklik neredeyse sanal olarak görülür. Ayrıca bu bir simülasyondur ve bu simülasyonun dayanıklılığı ile insan arzusu sürekli olarak güçlenir ve sanallığın da kademe kademe yükselmesine yardımcı olur.

Münker'e (1997: 123-125) göre ötelemelerin topluluğu (Alm. Ensemble von Verschiebungen) olarak anlaşılan sanal gerçeklik bir bölge ya da mekân değildir. Bu durumda mekân ve zaman da ötelenmiş olur. Bir şeyler duyusal olarak mantıksal düşünceyle algılanır. Burada kişisel kimlikler de ötelenir. Sanal alan ruhun bedenden çözülmesi yerine öznenin içerisine geçici bir dönüm noktası yerleştirir çünkü ağa bağlı bilgisayar kullanıcısı bilgisayar dünyasının içerisine matematiksel simülasyon olarak ötelenen bedenle yerleşir. Burada doğal beden dışarıda bırakılır ama hiçbir zaman koparılıp atılmaz. Bedenin kendisine ait bir ikizi vardır. Beden gerçekliğin arkasından fiilen gidemez ve bu bedenin "beni" kolayca parçalanamaz (Alm. Unteilbarkeit des Ichs). Sanal alan net bir şekilde haritalandırılmayan ve koordinatları belirlenemeyen bir yerdir. Sanal alan kök sap şeklinde hızla çoğalan ve sürekli olan bir ötelemenin labirentidir. Öteleme metaforu sanal alan içerisinde bir mekâna sahiptir. Öteleme kültür tarihini harekete geçiren merkezi bir güçtür. İnsan her zaman kendisine dolaylı bir dürtü tesis etme çabası içerisinde ve insan gücünü yansıtılmamış bir zamandan alır. Böyle bir yer de deneyim dünyası olarak adlandırılır. Kültürel olarak düzenlenen belgeler ve baştan sona

incelenen tekrarlar her zaman ötelemeyle karakterize edilir. Bu durum zamanın kendi zamansal durumunu deneyimlemesidir. Zamanın bu durumu öteleme tarafından ortaya çıkartılan mekândan kaynaklanır. Buna benzer bir durum dilsel anlamın oluşması için de geçerlidir. Anlama yapılan atıflar hiçbir zaman yerinde durmaz yani ötelenir ve farklı hareketlere borçlu olur. Bu evre içerisinde gerçekleştirilen her müdahale bir durgunluktur ve içerisindeki varlığın koşuludur. Varlık elektronik iletişim içerisinde ve internette sürekli olarak ötelenir ve ertelenir. Telematik ağlar şimdiki zamanın baskısı altında bulunan insanı şimdiki zamanla kurtarır. Ağdaki zamanı ve mekânı kaplayan şimdiki zaman varlığın ortadan kaldırılmasına neden olur. Varlığın bu durumu metafiziği işaret etmesine rağmen metafizik olarak anlaşılmaz. Kaydedilmiş bilginin her yerde bulunması ve bu bilgiye eş zamanlı olarak erişilmesinin karşısında internete bağlı veri bankalarının karmaşıklığı ve büyüklüğü durur. Telematik ağlarda çizgiselliğin ortadan kaldırılması eş zamanlılıkla yer değiştirme anlamına gelmez. İletişimin çizgisel biçimi işaretlerin, linklerin ve bağlantıların kurduğu sonsuz bir ağ içerisinde ortadan kaldırılmıştır.

Bu görüşlerden yola çıkılarak ele alınan sanal gerçeklik mekânın, zamanın, bedeninin ve varlığın sanallaştırıldığı sanal alanın oluşumuna yol açar çünkü sanal alan sanal gerçekliğin algılandığı yer olarak bilinir.

1.2.1.2 Fiziksel Mekânın ve Zamanın Çözüldüğü Yer: Sanal Alan

20. yüzyılın 80’li yıllarının ilk yarısında bilim kurgu roman yazarı Amerikalı William Gibson “Neuromancer” (1984) adlı romanında “siber uzay” (İng. cyberspace) kavramından ilk kez bahsetmiştir. “Siber

uzay” kavramı Gibson’ın bu romanında dünyayı saran bilgisayar ağı için kullanılır. Ayrıca burada siber uzay, sanal mekân (Alm. virtuellen Raum) olarak betimlenir. Bu alan içerisinde kullanıcılar bilgisayar-bağlantı uçları ya da elektrotlar aracılığıyla müdahale de bulunur. Siber uzay ya da matriks aynı zamanda oldukça büyük bir bilgi belleğidir (Alm. Informationsspeicher) ve siber uzay kovboyu için bir macera mekânıdır (Alm. Abenteuerraum). Bu arada siber uzay, bilgisayar tarafından üretilen üç boyutlu sanal gerçeklik biçimi olarak adlandırılır (Klepper, Mayer ve Schneck, 1996: 272). Bu tür bir gerçeklik bir önceki bölümde de ayrıntılı bir şekilde açıklandığı gibi veri şapkaları ve veri eldivenleri üzerinden aktarılır

Woolley (1994: 133-134) de “siber uzay” kavramını Gibson’ın sözü edilen romanına dayandırarak açıklar. Bu bağlamda William Gibson siber uzayın birçok şey yaptığını ima eder. Bu durumu da romanında şu şekilde anlatır: “Reklam figürü düşündürülmüş gibi geliyor ve aklıma bir kelime geldiğinde bunun süper olduğunu ve aslında hiçlik anlamına geldiğini ve bunu ilk olarak anlamla tamamlamam gerektiğini fark ettim.” Daha sonra “siber uzay” kavramı 90’lı yılların başında anlamla fazlasıyla doldurulmuştur. William Gibson’ın “Neuromancer”ında da kullandığı gibi “siber uzay” kavramı bilinçsiz gerçekleşen bir halüsinasyondur. Ama Gibson bu ifadeyi o zaman detaylı bir şekilde açıklayamamıştır. Daha sonra Gibson’ın da ayrıntılı olarak anlattığı gibi, “siber uzay” kavramıyla medyaları birbiriyle birleştiren ve insanı her yerde çevreleyen nokta ima edilir. Günlük hayat en geniş ölçüde siber uzayın içerisine saklanır. Siber uzay içerisinde insan tamamıyla

medya ile sarmalanır ve siber uzayın etrafında gerçekten neyin gerçekleştiğinin görülmemesi gerekir. Gibson'ın siber uzayı edebi bir oluşumdur. Bu oluşum genel geçer ekranın temel içeriğinden beslenir. Bu ekran bütün duylara bilgileri öyle sunar ki bunların tamamen içerisine dalınabilir. Burası aynanın arkasındaki matematiğe dayanan harikalar diyarıdır (Alm. Wunderland). Bilginin bütün evreni burada bulunur. Bilgi evreni, insana ait sistemdeki bilgisayarın tamamının bankalarından kaynaklanan soyutlaştırılmış verilerin grafiksel olarak gösterilmesidir. Düşünemeyen bir karmaşıklığıdır. Aklın mekânsızlığına (Alm. Nicht-Raum) paketlenen ışık sırası veri paketlerini gruplandırmıştır. Bunlar şehrin kaçan ışıkları gibi görülür. Mekânsızlık sanal gerçekçilerin (Alm. virtuelle Realisten) terminolojisinde matematiksel mekân ya da edebi metafor değildir aksine oldukça gerçek yeni ve bilinmeyen bir alandır. Burası beklenen, araştırılan ve son olarak da içerisinde ikamet edilebilen bir alandır. Siber uzayda halihazırda kır koşucuları, haydutlar, kendi kendini koruyan ekipler ve oldukça kaba adamlar ikamet eder. Durum böyle olduğu sürece insan girmemiş (vahşi) bölge yasası buraya hakim olacaktır. Elektronik veriler parasal olarak önemli bir ticari işlemde paylaşılır ve bu elektronik veriler de parayı temsil eder. Güvensizliği en aza indirme olasılıkları üzerine düşünülür. Gerçek dünyada elde edilen özgürlüklerin sanal dünyada dokunulmadan kalmasını sağlamak üzerine de düşünülür. Bu noktada buraya yerleşenler için yerleşebilir olması ve daimi ikamet edenlerin de temize çıkartılması durumu ortaya çıkar.

Istvan Csicsery-Ronary (1996: 249) de William Gibson'ın romanlarının yeni bilinç biçiminin (Alm. Bewusstseinsform) evresindeki ilerleyici adımları geliştirdiği görüşündedir. Ona göre bu bilinç biçimi, siber uzayın yapay zekayı yapılandırma potansiyelinden kaynaklanarak büyür. Siber uzay çağdaş söylemin en büyüleyici kazanımlarından biri olarak görülür. Bu da bilim kurguyla gerçekleşir. Istvan Csicsery-Ronary, Gibson'ın bu durumu bilgisayar sisteminin tamamında ortak olan veri evresinin karşılıklı anlaşmaya dayalı halüsinasyon (İng. consensual hallucination) olarak açıkladığından bahseder.

“Siber uzay” kavramının açıklanmasını uzay yolculuğu ile ilişkilendiren Woolley (1994: 135) siber uzayın uzay yolculuğu çağının alacakaranlığındaki yeni bir sınır olarak ortaya çıktığını ifade eder. Bu bağlamda sanal gerçekliği bir girişim (İng. enterprise) olarak görür. Sizin ve benim gibi insanlar astronomik mekândan çıktığı gibi siber uzaydan da ortaya çıkar. Siber uzay kaybolmuş bir kavram olarak görülür. Bir gün tekniğin buraya girişe kapı aralayacağı görüşü ortaya çıkar. Aya yapılan günübirlik geziler yapılabilir olarak kanıtlanamadığından dikkatler dijital alandaki gezi yolculuklarına yönelir.

Kendisinin yaptığı bu açıklamalardan yola çıkarak siber uzayın ne olduğunu tanımlamaya çalışan Woolley (1994: 135-136) “siber uzay” kavramının belirli bir teknik kavramla tanımlanamayacağını düşündüğünden eş anlamlı başka kavramlara gereksinim duyar. Bu durumda “siber uzay” kavramının eş anlamlıları siberya (İng. Cyberia), sanal dünyalar (Alm. virtuelle Welten), veri alanı (Alm. Datenraum),

dijital alan (Alm. digitaler Bereich), elektronik krallık (Alm. elektronisches Reich) ve bilgi evrenidir (Alm. Informationssphäre). “Siber uzay” ifadesindeki “siber” (İng. cyber) kavramı olayları düzenleme bilimi olan sibernetikten (Alm. Kybernetik) gelir ve Yunanca’da “Kubernetes”, Latince’de de “Gubernare” olarak bilinen “dümenci” (sevk, idare) kavramından türetilmiştir. Woolley bu kavramlara rağmen “siber uzay” kavramı ile ilgili yapılan açıklamaların geçici olduğundan bu kavramların siber uzay kavramı ile ilgili daha fazla bir şey veremediğine işaret eder.

Siber uzayın gelişimini, Rönesans olarak ele alan Freyermuth (2001: 216-217) sosyal ve estetik bir sınır olarak kurulan siber uzayda dijital döneme ait yeni algılama ve davranış biçimlerinin geliştiğinden söz eder. Ona göre aslında burada bilim ve sanatın, ticaretin ve aklın birbirine karıştığı bir Rönesans gerçekleşir. Siber uzayda büyük bir mimariyi amaçlamayan eserlerin kahramanları geçmiş zamanlardaki mimar, heykeltıraş ve ressam gibi dinsel merkezler, kamusal mekânlar ve temsili binalar kurmak istemez. Burada daha çok sanal mekânlar ve veri alanları tasarlanır. Rönesans’ın ilk evresindeki bakış açısının yanılmasıyla kendinden önceki bilinen gerçekliği sanata aktarır. Siber uzaydaki Rönesans ise iki boyutlu siber uzayı üç boyutlu siber uzay olarak deneyimler. Gerçek ve veri mekânı arasındaki arayüz duvarını yıkmak, atom ve bitleri (İng. bit) ortak bir yapı içerisinde buluşturmak gibi hayali bir amacı da vardır.

Thiedeke (2004a: 124-130) siber uzayı doğal dünyayı (Alm. natürliche Welt) taklit eden yapay ikinci dünya (Alm. künstliche Zweitwelt)

olarak görür. Bu durumda doğal yerler ve mesafeler yapay yerler ve mesafelerle yer değiştirir. Yapay mekân ya da yapay dünya olarak bilinen siber uzayın içerisine yapay bedenlerle (Alm. künstlicher Körper) dalınır ve yapay bedenler kişiyi harekete geçirir. Siber uzayın doğal ve fiziksel dünyayla yapay mesafe (Alm. künstliche Distanz) kurması siber uzayın uzamsal ve mekânsal içeriğinde devreye girer. Siber uzay sadece yapay dünyanın simülasyonunda gerçekleşebilir ve böylece yapay dünya tamamen kaybolur. Siber uzayın içerisinde hareket eden birisi bu ayrımı fark edemez. Gerçek tek bir dünya olarak görülen siber uzay başka bir dünyadan farklı olarak hiçliğin (Alm. Nichts) içerisine dâhil olur. Kendi kendisini doğal ve yapay ayrımı üzerine inşa eden yapay mekân anlayışı kendisini farksızlığın (Alm. Differenzlosigkeit) içerisinde bulur. Siber uzayda doğal yollarla oluşturulmuş bir canlı ve kopya, yapay olarak üretilmiş makine ya da programlar yoktur. Siber uzayda biyo-gerçekler (Alm. Bio-fakt) de yoktur. Siber uzay sadece bilgi ve iletişimden oluşur. Siber uzayda hareket etmek isteyen kişi ya da nesne bilgiye dayalı olayların izinde hareket eder ve kendisini iletişimsel işaretlerden, bağlardan ve geri çevirmelerden türetir. Bu durumda siber uzayın temel yapısı dijitalleştirilmiş verilerden (Alm. digitalisierte Daten) ve bilgilerden oluşur. Bu bilgiler bilgisayarda kullanılan dijital kod (Alm. Digitalcode) içerisinde çözülür ve bunlar bilgisayarların, ağların ve cep telefonlarının yönlendirdiği bilgisayar programlarının algoritmalarıyla tekrardan metinlere, imgelere ve seslere kombine edilir. Siber uzay içerisindeki her şey, her ifade, her şarkı, her kişi, her duvar ve her kapı bir koddur (Alm. Code). Bütün bunların yeniden yapılandırılan

algoritmaları hem siber uzayın yönleyicileri (navigatör) sayesinde hem de dünyayı üreten ve yeniden üreten yazılım ve programlardaki manipülasyonlar sayesinde yeniden üretilir. Burada verilerin her biri eylemlerdir (Alm. Taten) ve eylemler de aynı derecede veridir. Bu bağlamda her kodun dünyayı oluşturduğu ortaya çıkar

Bu bağlamda Adams (1996: 199) da siber uzayın hareket ve bilgiden kaynaklanan bir yapı olarak görülebileceğini ifade eder. Ona göre bir tarafta basit geometrik biçimler ve temel renklerden kaynaklanan fiziksel ve ilkel bir dünya (Alm.physikalisch primitive Welt) vardır, diğer tarafta da kendisini bilgi ağırlığı yönünden zengin gösteren ve yapay zekâ tarafından temsil edilen bir dünya vardır. Bu ikinci dünya kendisini bilgiyi manipüle edebilen bir yapay zekâ içerisinde gösterir. Siber uzay aynı zamanda bilgilerin mekânsal olarak temsil edildiği dünya olarak hareket ettiğinden dolayı da hareket olarak tasarlanır.

Siber uzayı farklı özellikleri ile açıklayan Rötzer'e (1998a: 23-25) göre dijital kaydediciler ve bilgisayar ağları yardımıyla oluşturulan siber uzayın yeni sınırlar ve yeni cepheler oluşturduğundan bahseder. Bu durumda siber uzayı korunaklı, açık ve hareket serbestliği sunan bir mekân olarak görür. Siber uzayın serbest mekânlarında özgürce hareket edebilmek onun merkezden, mekândan, siyasi ve ekonomik bir güçten bağımsız olmasından kaynaklanır. Rötzer siber uzayın kişilerin medyadan ve dünyadan edindikleri söylentilerden oluştuğundan, bu söylentilerin daha sonra büyük bir hızla yayıldığından ve herkese ulaştığından da söz eder. Ona göre söylentilerle tanınan siber uzay yeni ve bilinmeyen bir yerdir çünkü teknik altyapı üzerine kurulan siber uzay

her zaman yeniliklerle yüklenir, devrimleştirilir ve geliştirilir. Siber uzayın her zaman gelişmeye açık olması yeni donanımların ve arayüzlerin ilerlemek için attığı adımları işaret eder ve bunlar siber uzaya eklenmeye devam eder. Bu ekleme işlemine rağmen siber uzayda hızlıca kaybolan bir çöp yığını da geride bırakılır. Bu durumda siber uzayda aşılamayacak adalar oluşur ve bu adalar herhangi bir zamanda birlikte büyümek için birbirlerinin yardımıyla tekrardan gelişme gösterir. Tadilatın geçirilmesi gereken siber uzay taslağını, kotasını ve yapısını her zaman değiştirmek zorunda kalır çünkü siber uzay elden geçirilmeden ve kurulan bağlar çözülmeden ikamet edilecek bir yer değildir. Siber uzayın içerisine giren her şeyin her zaman elden geçirilmesi gerekir. Bu aşamada siber uzayın yüzünü değiştiren şey ise her zaman akış içerisinde bulunan yumuşak bir maddedir. Kısacası siber uzayda baskın olan her şey kısa sürede hızla kaybolan çukurlara dönüşür. Siber uzaya ait yeni dünyayı keşfeden kişi aslında bu dünyayı kuran kişidir. Siber uzay öncüler tarafından kuşatılamaz ya da öncüler buranın içerisine giremez. Siber uzay içerisinde bir şeylerin zeminden kaydırılmaması için barajlar ve temeller inşa edilir. Oluşturulan yeni dünya eski dünyanın altında, üzerinde ya da yanında değildir. Burada çizilen haritalar seyahatlere göre değil de öncü olarak gördükleri hiçliğin yapısına göre hazırlanır ama kurulan bu yapıya eski dünya yine de dâhil edilir. Siber uzay tarafından oluşturulan yeni dünya kocaman bir boşluktan filizlenen hücre olarak görülür. Haritanın üzerinde bulunan beyaz lekeler hiçliği işaret eder ve burada oluşturulmak istenen şey temelinden tasarlanarak inşa edilir. Siber uzay eylemde bulunurken ne bir tamamlanma ne de düzenli olma sinyali verir. Siber uzay kendi

içerisinde bulunan bir yapı üzerine kurulduğundan gerçek dünyada olmayan bir yapıyı verir. Söz konusu beyaz lekeler ise gerçek dünyadaki dünyaları ve kıtaları göstermek için maceracı öncüler tarafından kuşatılır ve oluşturulur. Siber uzaya seyahat edilmesine, içerisinde ikamet edilmesine ve düzenlemeler yapılmasına rağmen bunların hepsi sadece söz vererek ve beyan ederek gerçekleşir ve bunların hiçbiri sıraya göre işlemez. Bu nedenle siber uzay düzensizdir. Siber uzay teknik gelişmelerin olduğu bir yerdir ve dünya çapında her zaman farklı yerlerde farklı konularla ele alınır. Evrensel olan siber uzay her yere kolayca giriş sağlayabilir ama hiçbir yerde zorba bir tutum içerisinde olmaz ve bir bütün oluşturmaz. Siber uzayda kırılmalar, birleşmeyen parçalar ve adaya benzeyen bir şekil ve heterojenlik vardır. Siber uzay kendi kendisini kapatarak bir alana dönüşebilir. Siber uzay olasılıkların imparatorluğu (Alm. Reich der Möglichkeiten) olarak bilinir ve bu olasılıklar herhangi bir şey sonunda nasıl görüldüğü bilinmeden akıcı olarak kurulabilir.

Barbrook'a (2001: 90) göre dijital teknolojinin mantığı insanı yeni bir yöne doğru götürür. Bu durumda nesnelere ve düşüncelere artık değışkendir ve maddeden kaynaklanmaz. Siber uzayda ağırlık ve boyut yoktur. Yapı ise dinamik ve değışkendir. Büyüklük de sonsuzdur ve maddeden kaynaklanmaz. Bu mekânda yeni okuru değıştiren hikâyeler yazılır. Bu durumda yeni madde eklenir, eski madde ise silinir gider. Hiçlik burada süreklidir. Bu bağlamda Rötzer (1998a: 23) de siber uzayda şu anda var olan bir boşluğun yarın bir şeylerle doldurulma ihtimalinin oldukça yüksek olduğuna değinir. Dolayısıyla bugün

yaşamın olduğu yerde yarın arkeolojik ve nostaljik ilgiler uyandıran yıkıntılar da olabilir.

Thiedeke'ye (2004b: 16) göre de siber uzay karmaşık (Alm. komplex) ama karmakarışık (Alm. chaotisch) olmayan bir kıtadır. Hem rastlantısal olma (Alm. Kontingenz) hem de seçici yapılandırmadaki baskı karmaşıklıkla (Alm. Komplexität) büyür. Beklentilerin doğrulanması ve oluşumu siber uzayın koşulları altında sadece güncel anlam seçimi olarak gerçekleştirilebilir. Siber uzayda gerçekleşen şey mümkündür ama siber uzay sadece olasılığa göre var olmaz. Siber uzayın yönlendirme (Alm. Orientierung) ve olay durumları ile ilgili özelliği anlam beklentisinin açık ama sadece belirsiz sanallaşması değildir. Beklentiler oluşturulurken anlam yapılandırılabilir, manipüle edilebilir ve değiştirilebilir. Anlamın sanallığı fiziksel gerçeklik ile ilgili beklentilerde güncel olarak seçilir. Seçilenin belirlenmesinde önemli bir rol oynayan durum da rastlantısal olanın sürekliliğidir (Alm. Rauschen der Kontingenz). Güncel olarak seçilen şey şüphe halinde izleyerek ve anlayarak incelenebilir. Bu durumda siber uzayda ön planda olan şey seçilmiş olanlardır. Siber uzay içerisinde yapılandırılmak ve değiştirilmek istenen şey yapılandırılabilir ve diğerleriyle ilgili hesaplamalar gözden geçirilebilir. Ayrıca burada güncel gerçeklik koşulları farklı olabilir ve bunlar kendi isteğine göre programlanabilir.

Beklentilerle siber uzayı ilişkilendiren Thiedeke'ye göre (2004a: 134-140) siber uzay içerisinde medya kurguları yaşanmaz aksine bu kurgular bire bir deneyimlenir ve siber uzayda kodlanan ve deşifre

edilen her eylem ve deneyim siber uzayın yapısını deęiřtirir. Burada bir dünya oluřturmakla ilgili bir řeyden bahsedilmez. Anlık mutluluk duygusunun, sūrprizlerin ya da korkunun ötesinde kayıtsız řartsız egemenlik beklentileri gösterilir. Bunlar sibernetik iletiřimin süreklilięinde bireysel ve kolektif anlam iliřkilerinin temelini oluřturur. Beklentiler üzerinde geręekleřtirilen sembolik anlamın genelleřtirilmesi ile ilgili sonsuz sayıda anlam türetilir. Bu durum siber uzay ięerisinde iřleyen sosyal sistemler ięin amaca yönelik olayların düzenlenmesine kapı aralar. Siber uzay beklenti yapılarının oluřumunu harekete geęirir ve böylece karmařık sibernetik iletiřimin süreklilięi ile ayarlanan sosyal düzenlemeleri oluřturur. Sonrasında da řimdiye kadar oluřan anlam iliřkilerinden ayrılan beklentiler oluřur. Burada olası olmayanın seęilmesiyle anlamlı iletiřimin temeli atılır. Sanallařtırılmıř anlam olası olmayan beklentilerin oluřmasında kendi kendisini destekleyen bir oluřum olarak görülür. Anlam kendisine daha önceden verilen sınırlardan kurtulduęu ięin söz konusu beklentiler burada hem beklenir hem de genelleřtirilir. Siber uzayın sınırlarından kurtulması olası olmayan düzenleme řansını artırır. Bu řans ileri geri hareket eden zamansal düzen, dolaylı dolaysızlıęın ve özerk olmayan kimliklerin sosyal düzeni, geręek olasılıęın nesnel düzeni gibi yerinden edilmiř yerellięin mekânsal düzleminden kaynaklanır. Bu durumda siber uzay, beklentilerin sosyo-teknik (Alm. sozio-technisch) matriksi olarak görülür. Evrime dayalı bir geliřim adımı medyayla iletiřime geęen dünya toplumunun karmařık anlam ufku olarak anlařılır. Burada beklenti yapılarını destekleyen varsayımlar artar. Beklentilerin ve beklenebilir olanın belirsizlięi sanalın ięerisine dâhil olur. Geręeklik

temellerinin sanallaşması sürekli olarak devam eden bir beklenti ile birlikte hareket eder. Ayrıca burada beklenmiş olandan başka bir şey de beklenebilir. Burada kendi kendisini organize eden bir toplum beklentisi desteklenir. Siber uzay, toplumsal beklentiye şimdiye kadar geçerli olan bir gerçekliğin değiştirilmesine yönlendirir. Siber uzayda kendi kendini keşfet emir kipinin ortaya çıkmasıyla birlikte beklentiler kimliğin kendi kendisini sosyalleştirmesine de imkân sağlar. Bilginin sınırsızlığa doğru gelişme göstermesi, medya edincinin eksik olduğundan dolayı sanal devrimden bahsedilememesi ve gerçeklik koşullarının sanallaştırılmasının askıya alınması nedeniyle beklentiler bir boşluğa doğru sürüklenir. Buna bağlı olarak şimdiye kadar geçerli olan anlam ilişkilerinin koordinasyonu siber uzayda ötelenir. Siber uzay hem diğer anlamların genelleştirilmesini hem de bireysel ve kolektif beklentileri talep eder ve bunlara izin verir. Siber uzay kendisini olası sembolik genelleştirmelerle ilgili beklentilerde hatırlar. Bu beklentilerin doğrulanması ya da hayal kırıklığı ile kurulan bağı sanallaştırılmış bir sosyal düzenin oluşmasına neden olur.

Angerer (1999: 176) de siber uzayın geçişli bir mekân (İng. transitional space) olduğundan ve mümkün olmayan her şeyi mümkün yaptığından bahseder. Bunlara ek olarak siber uzay psikanalitik bir oturuma da benzetilir. Burada aktarım ve karşı aktarım yeni bir mekân oluşturur. Bu mekânda diğer algılar deneyimlenebilir ve kabul edilebilir. Siber uzay bu bağlamda sadece yeni ek bir sosyal mekân (Alm. sozialer Raum) olarak değil de tedavi edici bir yer (Alm. therapeutischer Raum) olarak ele alınır.

Biyolojik bedene sahip olmadan işlem gören sanal alanı ele alan Rötzer'e (1998a: 23-26, 259-260) göre mitlerin, ütopyaların ve korkuların yer aldığı sanal alan insanların doğal bedenleri ile bulunduğu gerçek yani maddesel ortamını değiştirir ve bu nedenle de sanal alan insanın değişimine neden olan bir yerdir. Sanal alan sadece teknik devrimleri, radikal değişiklikleri ve dönemleri etkilemekle kalmaz aynı zamanda post-biyoloji ve post-insan (Alm. postbiologisches, trans-oder posthumanes Zeitalter) çağının haberini de verir. Sanal alanın tasarlanan yerlerine doğru seyahate çıktığında başka insanlara rastlanır. Ağa bağlı kurulan sanal alan içerisinde ortaya çıkan bu farklı insanların yeni hayatları ise sanal temsilcilerden, bilgisayar virüslerinden, yapay hayatın (Alm. künstliches Leben) araştırma alanından kaynaklanan yaratıklardan, birbirine ağ ile bağlanan robotlardan, yeni arayüz biçimlerinden, siborg gibi biyo-teknoloji (Alm. Biotechnologie) ve insan makine arayüzlerinden oluşur. Bu durumda sanal alan küresel beyin (Alm. globales Gehirn) olarak ortaya çıkar ve söz konusu beynin süs eşyası ise insanlar ve makinelerdir. Her ikisi de biyolojik olmayan bir evrimin etkisi altındadır. Bu noktada ortaya çıkan sanal alanın özelliği ise fiziksel gerçeklikten, biyolojik bedenden ve gerçek mekândan yoksun olmasıdır. Bu durumda sanal topluluklarda köken, tabaka, ırk ve cinsiyet ile ilgili bir ayırmadan bahsedilemez ve sanal alan içerisindeki her şey egemenlikten bağımsız bir söylem içerisinde eşit bir şekilde gerçekleşir. Sanal alanda insanlar, cinsiyetler, insan ve robotlar ya da temsilciler, biyolojik varlık ve akıllı makineler, gerçek ve simülasyon arasındaki sınırlar ortadan kalkar. Daha önce bahsedilen sanal alan içerisindeki hayatlara bedenler ve

beyinler olarak dünyanın her tarafında rastlanabilir. Sanal alan içerisinde hiçbir şeyi engelleyemeyen insan mutluluğu ve yararı takip eden ve sermaye gibi geçici olarak yerleştirilen göçmenlere dönüşür çünkü insana ait doğal beden beyin ve büyük bir ağ modelinde ortadan kaybolur. Bu durumda tükenen ruh makineler ve ağlarla geliştirilmeye çalışılır.

Woolley (1994: 147) bir imparatorluk olarak gördüğü siber uzayın sahip olduğu gücün ağa bağlı olmasından kaynaklandığını ifade eder. Ağlarla kurulan siber uzayı bir kıta olarak görür. Bu ağlar sadece art arda eylemde bulunan sistemlerin dizilişi değildir ve duraklamalar da izole edilmiş olaylar değildir. Bunların hepsi elektronik tarafından hızlandırılır ve güçlendirilir. Milyarlarca veri neredeyse dünyanın tamamını kaplayan ağlar sayesinde akışa geçer. Ayrıca bu ağlara bağlanan herkes sadece herhangi bir aletle elde edilen bağlantının sahibi değil aynı zamanda siber uzayın da aktif bir vatandaşı olur. Thiedeke (2004a: 124-125, 133) için siber uzay insanların, makinelerin ve bilgi kaynaklarının birbiriyle ilişkili olduğu küresel ağ (Alm. globales Netzwerk) görünümüne sahiptir ve siber uzayı küresel olarak bölünmüş medya (Alm. globales geteiltes Medium) olarak da ele alır. Bölünmüş medya olarak görülen siber uzay sınırsız bir manipülasyon gücüne sahiptir, gerçeklik parametrelerini değiştirir ve gerçekliğin yapısı üzerinde mutlak bir kontrol kurmaya imkân sağlar. Siber uzayın kendisine has gizemli altyapısı ağa bağlı bilgisayarın ve veri protokollerinin matriksi olarak bilinir. Bu durumda siber uzay herkesin iletişim ve kontrol kurmak için bağlandığı bir bütün olarak ortaya çıkar.

Siber uzayın altyapısında mesaj (Alm. Botschaft) da vardır. Bu mesajlara kontrol gücü veren şey ise sibernetik ağıdır (Alm. kybernetisches Netz). Burada sözü edilen kontrol gücü de teknik koşullara hizmet ettiğinin farkındadır. İnternete bağlı bilgisayarların arasında bulunan siber uzaya giriş bu medyaların içerisine tamamen dalınmış olmasına bağlı değildir. Siber uzaya geçiş başarılı olduğunda, siber medya (Alm. Cybermedien) fiziksel dünyadaki beden, bilgisayar ve modem gibi görünürdür. Donanım ve yazılım gibi siber uzayda her şey sanallaştırılmış iletişim ve yönlendirilen başka bir şey olarak hareket eder. Ama sibernetik alanda hâkim olan karmaşıklık karşılıklı etkileşimin kendisine has dinamiğinin baskısı altında kalır. Siber uzaya geçişin sağlanması için teknik içerikler zorunludur. Bilgisayar tekniğine ait altyapıyla sağlanan geçiş iletişimin kodun içerisinde yapısökümüne uğraması ve sanal iletişimdeki algoritmik yeniden yapılandırma yönlendirmeye gereksinim duyar. Bu yönlendirme devam ettiği sürece başka bir tarafta gerçekleştirme olasılığı da daha büyük olur, sibernetik sosyo-gerçekleri (Alm. kybernetische Soziefakte) üretme, manipüle etme ve çözülme yetisi de daha belirgin bir şekilde ortaya çıkar. Buna rağmen teknik yeti sadece hiçliği kullanır. Sanal iletişim olasılık imparatorluğunda bağlantı kurma açısından yeteneklidir. Anlamın seçilmesi gerekir ve ayrıca burada hareket, iletişim ve sanallaştırılmış anlam ufkunun (Alm. virtualisiertes Sinnhorizont) yeniden üretilmesi söz konusu değildir. Siber uzay gerçek olasılıklarla ilişkilendirilen anlamın gerçekleştirilmesinde ve seçilmesinde sosyo-teknik olarak üretilmiş ve yeniden üretilmiş anlam ufkudur. Siber uzaya geçiş sırasında anlam perspektifleri anlam

bağlantılarına dönüşür ve bu anlam bağlantıları da sosyo teknik bir biçimde elde edilir.

Siber uzay ile ilgili birbirine bağlı farklı açıklamalarda bulunan Höflich (2004: 145-146) ilk olarak siber uzayı makineler tarafından üretilen yeni hareket mekânı (Alm. Aktionsraum) olarak ele alır. Siber uzayın dünya içerisinde hareket ettiriyormuş gibi hissettiren illüzyonları etkilediğini düşünür. Siber uzayı aynı zamanda bir iletişim mekânı (Alm. Kommunikationsraum) olarak da ele alır. Burada insanlar bir araya gelir. Siber uzayın etkileşimsel boyuta sahip olması oldukça ilgi çekici olarak görülür. Siber uzay teknik olarak taşınan isteğe bağlı olan göstergeler üzerine de temellendirilir. Burada hayal gücü halüsinasyon olarak görülür. Bu göstergeler diğerleriyle birlikte devam eden bir etkileşim içerisinde karşılıklı olarak desteklenir. Siber uzay sadece teknik bir çerçeve üzerine kurulmaz aksine aktörlerin ortaklaşa içeri alınması ve farklı medyaların imkân verdiği iletişimsel çerçeve üzerine de kurulur. Bu çerçeve ise etkileşimlerle oluşturulur. Höflich de siber uzayı ağa bağlı olmakla ilişkilendirir. Burada kastedilen şey birbirine bağlı bilgisayarların ağıdır. Dünya çapında geçerli olan bilgisayar ağı matriks ağı ile ilişkilendirilir. Yani burada düşüncelerin küresel matriksi (İng. the global matrix of minds) söz konusudur. Bunların ilk örneği birbirine bağlı bilgisayarların uluslararası gerçek mega ağıdır (Alm. Meganetz). Ağa bağlı bilgisayar mekânsız mekânların çeşitliliği içerisine girmeye imkân sağlar. Burada insanlar tele-varlıkları (Alm. Telepräsenz) deneyimler ve birbirleriyle iletişime geçer. Bu durumda siber uzay sosyal bir fırsat da sunar. Sosyal mekânlar gibi ağın dünyası

da normatif bir temele sahiptir. Burada medyayla ilgili gerekliliklere uygun kuralların ve yeni medya etiketlerinin oluşturulması gerekir. Ağın dünyası kurallarla birlikte kabul edilebilen uygun bir davranışa sahiptir. Bu sayede yasal, etnik olarak temsil edilebilen ve medya ile elde edilebilen iletişim olarak neyin geçerli olduğu da açıklanabilir. Siber uzaya giriş sadece özel bir medyadan kaynaklanmaz ve bu durumda sadece bilgisayara da bağlı kalınmaz. İletişime geçilen partner farklı mekânlarda ikamet ettiğinde, iletişim kurmak için medya tarafından sağlanan mekân siber uzay olarak adlandırılır.

Thiedeke (2004b: 17-21) siber uzay ve internet arasındaki ilişkiyi sosyolojik temelde inceler. Bu bağlamda siber uzay sosyal ve teknik faktörlerin birbirini etkilemesinden kaynaklanan eş zamanlı kontrollerden ve sınırlardan kurtulmanın anlam biliminin (Alm. Semantik) şifreleridir. Siber uzay sosyolojik olarak incelendiğinde hem yapısal hem de kültürel bir fenomen olarak ortaya çıkar. Siber uzay internet ile ilgili yapılan açıklamalar çerçevesinde kapsamlı ve içerisine dalınabilen sanal gerçekliğin ütopyasının yansıması olarak ortaya çıkar. Bu şekilde siber uzay bir metafor olarak kalır. Sosyal bilimsel jargonda bu metafor ütöpik teknik hayalin yerine kullanılır. Siber uzay internetin yapısını ve iletişimini adlandırmak için internet ile eş anlamlı olarak kullanılır. İnternet geniş bir şekilde yayılmış altyapıya sahiptir. Bu altyapı bilgisayar ağlarından, veri protokollerinden, bireysel ve kolektif aktörlerden oluşur. İnternet deneysel gözlem sırasında bunlarla ilgili somut ipuçları sunar. Ağ, kavramsal olarak aynı biçimler içerisindeki özel medyaya dayalı bir yapı olarak ele alınır. İnternet burada teknik

yayılma modeliyle açıklanır. İnternetin önemi içeriklerin sınırsız bir şekilde entegre olabilme kapasitelerinden kaynaklanır. Bununla birlikte ortaya çıkan iletişim teknikleri ve sosyal davranış örnekleri tamamlanır. Toplumsal değişimi destekleyen yenilikleri başlatır. Bu sayede internet beş temel araştırma alanında sosyolojik olarak incelenir. Bunlar eşit olmama durumu yani dijital bölünme (İng. digital divide), topluluk ve sosyal sermaye, siyasi katılım, kuruluşlar ve diğer ekonomik kurumlar, kültürel katılım ve farklılık olarak sıralanır. Temelde siber uzay ve internet birbiriyle özdeştir. İnternet bilgi akışının tamamının bilgisayarın gerçekleştirilmiş yönlendirmesi sayesinde siber uzaya yakın bulunur. Bunun sonucu olarak da ağ topoğrafyasına bağlı olan sosyal iletişim ve olay alanları ortaya çıkar. Böylece siber uzay internet ile eşdeğerde ele alınır. Bu arada internet önemli bir medya altyapısını gösterir. Böyle bir altyapı ise siber uzayın temelini yeniden üretir. Buna rağmen internet ile ilgili sosyolojik inceleme siber uzayın sosyolojisi yerine kullanılmaz. Siber uzayın sanallaştırılmış iletişim koşulları ağa bağlı iletişim ile beklentiler üretmeye devam eder. Bu beklentiler duysal gerçeklik olarak genelleştirilir ve iletişimde bulunur. Bugün kitleye uygun küresel internetin yeniden ürettiği siber uzayın gerçekleştirilmiş anlam ufku bilim kurgunun belirsiz hayalinden ve internette ortaya çıkar. Bundan araştırmacılar, ufak tefek el işleri yapanlar (Alm. Bastler) ve bilgisayar korsanları faydalanır. İnternet ve siber uzay arasındaki fark sadece anlam bilimsel (Alm. semantisch) bir ilişkinin sonucu değildir. Burada farklı yorumlar ve metaforlar söz konusu değildir aksine her iki fenomenin de yapısal nitelikteki farklılıkları söz konusudur. İnternet ve siber uzay birbirlerini çift evrim

(Alm. Koevolution) ilişkisi içerisinde destekler. İnternet ve siber uzay yapısal ve anlamsal bir bağ ile birbirine bağlanır. İnternetin altyapısı genişlemeden küresel ölçüde sanallaştırılmış iletişim sürekliliği oluşmaz. Ağların ağının genişlemesi (Alm. Expansion des Netzes der Netze) sonsuza kadar devam eder. Bu ağ her yerde gelişmeye ve genişlemeye devam eder. Yani bilgisayar temelinde işlev görev iletişim aletlerinin mevcut olduğu yerde genişleme de her zaman devam eder. Bu aletler bilgileri dijitalleştirir ve evrensel bir veri protokolü üzerinden bağlanır. Bu durum yerel ağlarda ve kablosuz veri ağlarında gerçekleşir. Günlük hayat sürekli olarak dijital ve birbirine bağlı veri gruplarına parçalanmaya devam eder. Ağ sadece insanı bilgisayarın önünde otururken çevrelemez aksine onu her yerde kolaylıkla çevreleyebilir. İnternet bilgiye dayalı bir hiper-ağa (İng. hypernet) dönüşmüştür. Dünyanın veri grubu ağın içerisinde oluşur. Burada birbirine linklerle bağlanmış bireyler, gruplar, kurumlar ve kuruluşlar veri izlerini arkada bırakır. Bunlar bilgi bağlantılarında yerleştirilebilir. Burada linkler oluşur ve bu linkler bir yere götürmekte yardımcı olur. Burada bilgi sürekliliğini çarpıtan bilgiye dayalı sıcak bölgeler bulunur. Siber uzay olmadan sadece altyapısı olan ağ birbirine sıkı sıkıya bağlı özdeklerden oluşur. Sosyal deneyim ve eylem seçilebilir anlamın ufkuna yönelir. Bu ufuk gerçekçi, sosyal, zamansal ve mekânsal anlam boyutunda bilgisayar tarafından desteklenen medyaya dayalı iletişimle sanallaştırılır ve gerçekleştirilmiş siber uzaya dönüşür. Sonuç olarak siber uzay ütöpik bir kurgu değildir aksine bilgisayarlaştırılmış bir etkileşimin gerçekçi anlam ufkudur. Siber uzay bilgisayar medyasının altyapısı olmadan yeniden üretilemez. Siber uzaya seçilmiş veri

protokolleri, linkler, internet sayfaları ve sanal toplulukların tespitleri üzerinden ulaşılır. Sosyo-teknik ağdaki iletişimle ilgili olarak siber uzay bir taraftan kendisinin (Alm. Selbstreferenz) ve yabancının (Alm. Fremdreferenz) olasılıklarının sınırlarını gösterir, diğer taraftan da dünya toplumunun iletişimi için kısmen deneysel kısmen de ütöpik olur. Bilinen toplumun kendi kendisini çözülmeye uğratması iletişim kurduğu kendisinin yanılgısıdır. Bu durum yeni medyanın kullanılmasından kaynaklanır.

Krewani'ye (2000: 197) göre de sanal mekânın metaforu internetin tanımlanmasında çok geniş bir alana yayılır. Bu bağlamda sanal alan coğrafik ve topoğrafik göstergelerle karakterize edilemez ve sanal alanın içerisine adım atılamaz aksine sanal alan sadece kurgusal mekân (Alm. fiktive Raumvorstellung) göstergesi olarak türetilir. Mimari kategoride ise ağ metaforu (Alm. Netzmetapher) göçmenlerin kurduğu çadır için geçerli olan bir imge olarak kullanılır. Ayrıca burada mimari geleneğin sabit bir birleşeni kastedilmez. Hareket etmek ve çadır birbirine yakın tekniklerdir ve bunlar göçmenler tarafından kullanılır. Göçmenler de mekânları esnek olarak doldurur.

Siber uzayı insana ait olmayan mekân (Alm. nichtmenschlicher Raum) olarak ele alan Maresch (2001: 73) bu bağlamda interneti ışık ve mantıktan oluşan hibrit ağ olarak ele alır. Bu ağ bit (İng. bits) ve baytların (İng. bytes) buyurucu dünyasının varlığa bürünmüş halidir. Sosyalin geniş alanları makineye dayanan geri besleme döngüsüne (Alm. Rückkopplungsschleife) çevrilir. Makinenin yaptığı şey ise saymak, hesaplamak, birleştirmek ve sıra ya da yer değiştirmektir. Siber

uzay insana güvenilir gelen silüetteki canlılar için oluşturulan soyut bir mekândır. Siber uzay öklid olmayan, ulaşılamayan ve içerisinde ikamet edilemeyen bir mekândır. Siber uzay insanı insan değilmiş gibi saklayan nesnelere meclisidir. Ayrıca burada her şeyin mümkün olduğu kadar hızlı bir şekilde de işlenmesi gerekir.

Braun-Thürmann (2004: 70-71) ise yine de siber uzaydan avantaj elde edenlerin insanlar olduğunu düşünür çünkü siber uzay içerisinde ikamet eden sanal sakinler (Alm. virtuellen Einwohner) vardır. Dijital altyapı üzerine inşa edilen siber uzay, yazılım tekniğinin ürünü olarak görülen yapay varlığın (Alm. künstliches Wesen) kolayca hareket edebileceği ve diğer varlıklarla etkileşimde bulunabileceği bir ortam oluşturur. Bu nedenle siber uzay içerisinde analog algılama ve hareket etme problemleri ortaya çıkmaz ve hatta bunlar gerçek mekândakinden daha kolay gerçekleştirilebilir. Siber uzay içerisindeki temsilciler sosyo-tekniğin hibrit yaratıklar (Alm. sozio-technische Hybridgeschöpfe) olarak tanımlanır. Etkileşimde bulunan sanal yaratık (Alm. virtuelle Kreatur) teknik olarak oluşturulan iki yapay özdek (Alm. Artefakt) tarafından gerçekleştirilen yapay etkileşim (Alm. künstliche Interaktion) içerisine girer. Bu durumda kişi ve teknik kopya arasında hibrit bir biçim oluşturulur. Burada modern toplumun doğasına dönüşen yapay bir durum vardır ve bu nedenle de kopyaların katılımcı olarak dâhil olduğu yapay etkileşimler ve etkileşim biçimleri siber uzay içerisinde haricen oluşmaz aksine etkileşimler nesnelere ve insanların sosyalleşmesinin merkezine dâhil edilir. Dijital olanın ve mekânın ötesindeki özelliklere sahip olan yapay etkileşim için uygun bir ortamın

devreye sokulmasıyla birlikte siber uzay söz konusu yapay özdelerin etkileşim yetilerini artırır. Siber uzay hem bu tür etkileşimler için uygun bir ortam hem de etkileşimsel yapay özdük için sosyo-zirve (Alm. Soziotop) olarak görülür.

Sanal alanı, çevrimiçi dünya (Alm. Online-Welt) olarak adlandıran Skoric (2001: 171) de sanal alanı internet iletişimleri ve bu iletişimler sayesinde kurulan yapılar olarak tanımlar. Sanal alanda gerçekleşen iletişim bedene dayalı olarak yapılan bir iletişim değildir ve beden burada fiziksel tehlike ile karşılaşmaz. Fiziksel bedenle değil de bedensel göstergelerle kurulan bu iletişim kişi ve diğerleri arasında bir bariyer oluşturan bilgisayar önünde oturan kullanıcı tarafından çevrimiçi olarak gerçekleştirilir. Kullanıcı çevrimiçi iletişimde (Alm. Online-Kommunikation) fiziksel olarak yıpratılmadığı için çevrimiçi iletişimin güvenli olduğu düşünülür. Çevrimiçi iletişim aynı zamanda anonim olarak gerçekleştirilir çünkü iletişimde bulunan nesne ya da kişi ile ilgili herhangi bir kaynağın belirtilmesi zorunlu değildir. Çevrimiçi iletişim tekdüze olarak gerçekleşir ve burada probleme odaklanan kişi yerine ayrılmaların çok fazla olmadığı gruplarla çalışacak sınırsız ve özgür mekân sunulur. Bu sayede sanal alanda kurulan çevrimiçi iletişim sırasında uzlaşmazlıklar bertaraf edilir, sivil bir medeniyet kurulur, zorba bir tutum tercih edilmez ve bu nedenle de barış ön plandadır. Rötzer (1998a: 27-30, 46) de siber uzay içerisinde yani yerel zincirlere bağlı olmayan bir dünya içerisinde kurulan çevrimiçi iletişimi karmaşık, akıcı ve canlı bulur. Siber uzay sadece insanlar arasında iletişim kurulan bir mekân değil de “küresel köy” (Marshall McLuhan)

içerisinde oluşturulan sanal toplulukların yeri olarak da bilinir. Siber uzay her geçen gün daha fazla kullanıcının akıllı makinalarla iletişim kurduğu bir mekâna dönüşür. Arama motorları ve sanal temsilciler ise bu iletişimin öncüleri arasında gösterilir.

Weibel (1999: 106) için de sanal alan modern teknik bir mekândır (Alm. Techno-Raum). İnsan gözü bu mekânı göremez ama buna rağmen böyle bir mekân teknoloji sayesinde var edilir. İnsan görünmeyen mekân içerisinde şimdiki zaman içerisinde hareket eder. Mesafeler birbirine giderek daha da yaklaşarak hesaplanabilir ve egemenlik altına alınabilir. Uzaklığın ve mekânın üstesinden gelinememesi ortadan kalkar. Bu durumda görünen mekân görünmeyen mekânla yer değiştirir ve yok edilir. Elektronik medyanın görünmeyen mekânında doğrudan yüz yüze iletişim kurmak mümkün değildir çünkü burada yüz doğrudan görülmez ve görüntü de tamamen var olmaz ama yüz ve görüntü görünmeyen sanal alan içerisinde tele-varlığın aracılığıyla simüle edilebilir. Gerçek varlık sanal varlığın uzaklığıyla yer değiştirir ve burada yüz olmadan da varlık var olabilir. Uzaktan kurulan iletişim ile yakından kurulan iletişim yer değiştirir. Yüz yüze iletişim de teknik uzaklığa dayanan ve yüz olmadan gerçekleştirilen iletişim ile yer değiştirir. Dolayısıyla sanal alan içerisinde görsel algılama olmadan da iletişim kurmak mümkündür.

Elektronik mekân olarak adlandırılan sanal alan tasarımlarının özelliğini analiz eden Wagner'e (1999: 140, 142, 150-151) göre bu mekânda belirsizlikler, parçalar, sessizliğe gömülen ve ötelenen imgeler, ağır çekimlerle gerçekleştirilen hareketler ya da olayların

hızlıca gösterilerek sunulması gibi temsilin ve görselin teknikleri hizmete sokulur. Zaman ve mekân arasında akıcı geçişlerin vuku bulduğu sanal alan deneysel uygulama biçimlerini, yeniden üretilebilir olmayı, tanımları, değişimleri, mükemmelliği ve detayları en küçük ayrıntısına kadar korumayı amaçlar. Sanal alan içerisinde kronolojik anlatım akışının bozulması bağlamın çeşitliliğinin desteklenmesine neden olur. Sanal alan içerisinde işlenen ve taşınan nesnelere sınırların niteliğini yani bu sınırların esnek, akıcı ve biçimlendirilebilir olduğunu açıkça gösterir. Ayrıca burada görünüm ve detayların çeşitliliği de göze çarpar. Eş zamanlı olarak yeterli derecede istikrarlı olan ve süreklilik arz eden sanal alan içerisinde basamaklılar kendiliğinden oluşur ve kendisine has bir rutin geliştirir.

Rötzer (1997: 377-378) siber uzayı biyo-elektronik ortam (Alm. bioelektronische Umwelt) olarak görür. Bu noktada siber uzay içerisine içtenlikle girilebilecek bir ortam değildir ve siber uzay içerisinde ikamet etmek öğrenilebilir bir durumdur. Biyo-elektronik sınırlarla kuşatılmış siber uzay fethedilmeyi talep eden bir yerdir. Siber uzay Amerikalıların haber sınırlarını, rüyalarını ve travmalarını tekrardan verir ve bu nedenle Batıya git ifadesi siber uzaya git ifadesi ile yer değiştirir. Siber uzay, Amerika'nın en son sınırı olarak bilinir. Bu durumda bilgisayar korsanları ülkeyi fetheden birisi ve bir haydut olarak görülür. İlk olarak Vahşi Batı'da ortaya çıkan bu haydutlar daha sonra ekonomi düzeninin içerisine entegre edilir. Siber uzay içerisinde yeni bir imparatorluğun yaratıcısına dönüşen bu haydutlar ya bir teknikerdir ya da bir icatçıdır. Bu yaratıcılar siber uzayı Amerika'nın ekonomik malvarlığına

dönüştürür. Siber uzayın fethedilmesinde göçmenlerin, kovboyların, Vahşi Batı kahramanlarının ve askerlerin imgesi takip edilir. Bunların tamamı kocaman bir kıtayı boyunduruk altına alır ve bu kıta onların gözünde hiç kimseye ait değildir. Burası tam anlamıyla sömürgeciliğin mekânı olarak görülür. Bu durumda daha önceden geçerli olan Kızılderililer, akan kanlar ve kişisel özgürlük adına ölesiye çalışan köleler unutulur. Bunun yerine siber uzayda gerçekleşen şeyler için uygun bir metafor olarak görülen biyo-elektronik sınır alanı geçer. Siber uzayda keşfe çıkılması ilk denizcilerin dünya ile ilgili bilgi almasını sağlayan icat ve keşif ruhunu hatırlatır. Bu öncüler ilk olarak Amerika kıtasını ehlileştirmeye çalışır ve daha sonra da gelişen teknoloji ile uzayla ilgili bilgi alınmasını sağlar.

Rötzer (1998a: 222-224) yeni bir ütopya olarak görülen siber uzayın başarısını sadece teknik yeniliklerle ve vaat ettiği yararlarla ölçülemediğini ifade eder. Siber uzayın baştan çıkarıcı gücüyle (Alm. Verführungskraft) kamusal alanın çöküşü de hızlanır. Siber uzayda rekabet edilir, bir şeyler düzensizleşir, özelleştirilir, ticarileştirilir, merkezinden edilir ve parçalanır. Burada ayrıca kurumların ve kültürlerin de parçalara ayrılması söz konusudur. Burada bilgi toplumundan kaynaklanan şeylere karşı bir kayıtsızlık vardır ve hiç kimse kitleden uzaklaşan kişilerin ve toplumların nereye sürüklendiğini bilemez ama izole edilen kişiler elektronik komşuluğun farklı topluluklarında tekrardan bir araya gelir. Kişilerin bu şekilde bir araya gelmesi ortak ilgi alanlarının ortaya çıkmasını sağlar. Bu durumda bir şeyler artık coğrafik yakınlıkla ve ortak görevlerle yapılmaz. Siber

uzayın arkasında duran en büyük ideoloji toplulukların küçülmesi ve homojenleşmesidir. Burada sonuç olarak ortaya çıkan bir düzensizleşme görüldüğünde bilgisayarın gücü kendisini göstermeye başlar. Her geçen gün bir pazar yerine dönüşen siber uzay içerisinde donanımlar, yazılımlar, rekabetler ve bilgiler ticari bir mala dönüşür. Bu durumda kamusal alan ve kamusallık her geçen gün biraz daha fazla çözülme tehlikesiyle karşı karşıya gelir. Devlet yönetimine değil de halka ait olan siber uzayda sosyal ve etnik kökene dayanan uyuşmazlıklara rastlanmaz. Bu konuda kendisine büyük bir çeşitlilik sunulan halk ulus aşırı hizmet veren teknolojilerin kullanıcılarına dönüşür. Bilgisayar firmaları ve biyo-teknolojiyi temel alan şirketler bilgiye dayalı üretim yerleri, bilgiyle ilgilenen bankalar ve yazılım üretenler olarak görülür. Bunların hepsi eğlence, medya, eğitim ve bilgi sektörüne aittir.

Ahlert (2001: 144-145) siber uzay içerisinde sınırlandırılabilir bir vatandaşlığın olmadığı görüşündedir ve bu tespitinin nedenini internetin egemenliği elinde bulunduran devletin gücüne ve onayına ihtiyacının olmaması olarak gösterir. Kurallar ve kararlar sadece ağın büyüklüğü kadar bir ortamda elde edilir. Geleneksel devlet yönetimine ait bölgesellik, egemenlik, meşruluk ve gerçeklik siber uzayın sınırsızlığı içerisinde tehlikeye girer ve ortadan kaybolur. Siber uzayın temel yapısı yönetimden kaynaklanan kontrollere karşı olduğu için düzenlenemez ama siber uzay özgür dünyadan mükemmel şekilde kontrol edilen bir dünyaya da dönüşebilir. Aslında bu şekilde gerçekleşen düzenleme biçimi herhangi bir yönetimin zorunlu

tutmasından kaynaklanmaz. Siber uzayın yasa, pazar ve norm gibi üç farklı düzenleme biçimi vardır. Yasalar gibi geleneksel yönlendirme medyaları da sosyal normları değiştirmek, pazarı etkilemek ve ağın mimarisini değiştirmek için burada kullanılabilir. Yönetimler ya da aktörler siber uzayı düzenlenebilir bir mekâna dönüştürmeye çalışır. Bu durumda internet ulusal devletin geleneksel düzenleme içeriğini zorlaştırır çünkü internet düzenlemeye karşı dayanıklı değildir. İnternet, sansürü tehlike ve kendi etrafına çizilmiş bir sınır olarak yorumlar ama bu durumun normatif olarak anlaşılması gerçeklikten kaynaklanan bir durum değildir. Bu bağlamda Thiedeke (2004a: 126-132) de siber uzayı kendisinden önce yönlendirilebilen bir dünyanın parçalanması olarak görür. Gücün demokratikleştirildiği siber uzay içerisinde yönlendirmede kullanılan dümen artık çok kolludur. Siber uzayda simetrik olmayan ve kontrollerin yeniden simetrik hale sokulması arasındaki sonsuz karşıtlık her zaman mevcuttur. Her iki eğilim de gerçekçi bir olasılığa dâhil edilir. Kontrollerin ve kontrol yönetimsizliğinin merkezileştirilmesi gibi bir eğilim bağlılığın, değişkenliğin ve olasılığın sonu anlamına gelir.

Siber uzay Lacan'a ait ayna durumunun (Alm. Spiegelstadium) temel olarak ötelenmesi anlamına gelir. Bu durumda Lacan'ın hayali olanı (Alm. Imaginär) ile üç boyutlu fiziksellik (Alm. dreidimensionale Physikalität) aynı değerde tutulur. Bununla radikal olarak sorgulanan beden sınırları dönüştürücü bir düzenlemeye kapı aralar. Öteki (Alm. Anderen) ve kendisini (Alm. Selbst) ötekine benzeten arasında hayali bir ilişki vardır. Burada öteki sembolik düzene bağlı kalır ve öznenin

karşısında durur. Ama öteki bilinçsizliğin yeri (Alm. Ort des Unbewussten) anlamına da gelir ve bu yerde öznenen bahsedilebilir. Öteki, gösterge zincirlerinin hikâyesi olarak görülür ve özne her zaman düzenlenmiş olarak bu zincirlere takılır. Öteki, somut bir öteki olarak dönüşüme uğrar. Bu durum ötekiyle yeni deneyimler yapılabildiğinden siber uzayın sahip olduğu imkânları gösterir. Bütün bunların öncesinde öteki ya aynı ya da sıradan olarak ele alınıyordu. Şimdi ise ekranın önünde duran bir özne ve monitördeki bir temsil olarak görülen kukla özne ve nesne arasındaki yeni bir ilişkiye imkân verir. Öteki burada arttırılmış başka bir şey olarak deneyimlenir. Bu bağlamda siber uzay kuramı öznenin arkasından gidilemeyen bir mekân olarak tanımlanır (Hayles, 1993: 273-349 ; aktaran Angerer, 1999: 166).

Weibel (1990a: 29-30) da sanal mekânı hayali mekân (Alm. imaginärer Raum), imge mekânı (Alm. Bildraum) ve psikotik mekân (Alm. psychotischer Raum) olarak ele alır. Duyusal gerçeklikte iki beden aynı mekân noktasında aynı zamanda bulunması imkânsızdır ama bu durum sanal mekânda mümkündür. Veri eldiveni ve veri gözlüğü gerçek mekânın ve hayali mekânın girişimini üretir. Hayali mekânda bilgisayar tarafından üretilen hayali top vardır ve buna benzer başka nesnelere de vardır. Sanal gerçeklik de hayali mekâna doğru gerçekleştirilen bir seyahattir. Gerçek ve olası nesnelere burada birlikte var olur. Sanal dünya her tarafa yayılan bir dünyadır. Bu durum sanal dünyanın çekici görünmesine yardımcı olur. Sanal dünya geleneksel doğa kanunlarıyla gerçekleşen bir kırılmayı simüle eder. Burada ve şimdinin (İng. here and now) baskısı ortaya çıkar ve sonuç olarak

simülasyonun yardımıyla zaman ve mekânın üstesinden gelinir. Geleneksel mekân göstergesi çözülür. Bu durumda gerçek el, simüle edilmiş mekân içerisinde görülür. Gerçek ve hayali nesnelere eylemlere tepki gösterir. Sanal alan hem var olanın hem de var olmayanın aynı ölçüde bulunduğu bir mekândır. Sanal alan insanın gerçekten içerisine girebildiği imge mekânı olarak da görülür. Örneğin video-kurulumlarında insan imgenin içerisinde. İzleyici sanal alanda imgenin içerisine girer. İzleyicinin görüş alanı ve imgenin imge mekânı birbirine karışır ve bozulur. Çünkü bu, izleyicinin imge mekânı içerisinde yaptığı şeydir. İzleyici bunu gerçek mekânda da yapar. Hem izleyicinin bakış açısında hem de imge mekânında gerçekleşen tele-varlık mekânın, zamanın ve izleyicinin geleneksel tanımını çözülmeye uğratar. Sanal dünya gerçek dünya değildir, gerçeklik de değildir aksine yapay gerçeklik olarak gerçeği temsil eder. Arzuların tatmin edilmesi ve gerçeklik arasındaki bütünlük burada verilir. Ayrıca içeri ve dışarı, hayal ve gerçek, ben ve öteki bütünlüğü de burada parçalanır. Yapay gerçeklik bilgisayar tarafından kontrol edilen ortam olarak tanımlanır. Bu ortam insanın ihtiyaçlarını ele alır ve bunlara tepki gösterir. Bütün güçleri elinde tutan deneyim ve haz esası sanal dünyada en saf şekilde canlandırılır. Gerçek burada halüsinasyona dayanan arzunun doyuma ulaşması olarak sahnelenir. Sanal gerçeklik içerisinde halüsinasyona dayanan arzunun doyuma ulaşması hayatın yoksunluğunu ve nesnenin direnişini reddeder. Bu durumda siber uzay psikotik mekân olarak adlandırılır. Burada gerçeklik ve hazzın doyuma ulaşması arasındaki son sınır da düşer. Bu nedenle de sanal gerçeklik hareketinden geriye çocuk oyuncak sanayisi, uzay yolculuğu teknolojisi, insanların bir

yıldızdan diğey yıldıza gitmesini sađlayan tele-tařınabilir makineler kalır. Bunların hepsi sanal gerçeklik ieriklerinden hareketle gerçekteřtirilir.

Beck (1999: 251) de bilgisayar teknolojilerinin veriler, hesaplama olanakları ve ađa bađlı kullanıcılar arasındaki mekânsal mesafeyi ve algılama sınırlarını ortadan kaldırdıđını ifade eder. Buna bađlı olarak sanal alandaki mekânsallıđın da ortadan kaybolduđu ve mekânın görselleřtirilmiř beden ierisinde deneyimlediđi sonucuna ulařır.

Mekân noktaları arasında zaman farklılıklarının olmamasının sonucu olarak her řeyin aynı ölçüde birbirine uzak olduđuna deđinen Burckhardt (1998: 36) bu durumu gerçek mekânın ve sanal alanın anlamlandırılması iin bir kořul olarak görür. Ona göre kendisi iin bir mekân olarak incelenen mekân söz konusu olduđunda sanallıktan söz edilebilir ve bu durumda ortaya sanal alan ıkar. Gerçek olmayanın etkisine dokunulduđu, alternatif gerçekliđin ierisine girildiđi, hareketsizliđin ön planda olduđu ve ierisine gösterge bedenlerin kaydedildiđi sanal alan aslında elektrik arpması gibi bir gerçeklik etkisi verir.

Seel (1998: 264-265) siber uzayın sanal mekânını Weibel'in belirttiđi gibi bir imge mekânı olarak deđil de bir fenomen olarak görür. Görünür yüzeydeki imgeye, olayların ve durumların göstergelerine sanal alan ierisinde rastlanmaz. Sanal alan, birden fazla perspektif ierisinde bedenin evresi olarak deneyimlenen görüntü mekânından kendisini ayırmayan görüntülerin mekânı olarak keřfedilir. Bu mekân ierisinde bedensel olarak bulunulabilen bir mekândır. Ama burada bir tarafta

içerisinde bulunulan ve olduğu gibi var olan bir mekân vardır. Diğer tarafta da içerisinde var olunan bir mekân vardır. Dolayısıyla bu iki mekân arasındaki sınır tekrardan geçilemez çünkü televizyon koltuğunda deneyimlenen bütünleyici mekân gerçekten içerisinde bulunulan bir mekân değildir. Bu durum fark edildiğinde ise deneyimlenen şey başka bir mekân olmaktan çıkar görsel içtepi içerisine dâhil olur. Sanal alanın algılanması algılayan öznenin hem beden boyutunun hem de minimal anlamın farkına vardığı yerde mümkündür. Algılanan imge mekâna dayalı görüntünün dönüşümüdür ve buna bağlı olarak sanal alan da bedene dayalı varlığın mekânının dönüşümüdür. Dolayısıyla ilk aşamada tamamıyla sanal dünya olan hiçbir dünya yoktur.

Hillis'e (1999: 71-72) göre de sanal dünya içerisinde mekânın kendisi büyü bir mekân olarak görüldüğünden kişi sanal alanın içerisine bakmadan önce sanal alan kendisini yeniden yapılandırır. Sanal alan kendisini teknolojinin beden hareketlerini nasıl okuduğuna göre günceller. Bilgisayar, sanal alan içerisindeki kişiyi algısal yetenekleri ile ilişkilendirerek öteki olarak okur. Bu durumda kişiye hayal ile doldurulmuş bir görüntü sunulur. Ayrıca sanal teknoloji bilgisayarın görünmeyen becerileri sayesinde mekânlaştırılmış gücün yeni bir biçimini elde eder. Bunlara suç ortaklığı yapan şey ise bedendir. Gerçek hayatta bulunan nesnelere mekân içerisinde sıralı bir şekilde görülür ve kişi bunların arasında somut olarak dolaştığı için bu dizileri farklı algılar. Sanal gerçeklik içerisinde yabancıların samimiyetine dayandırılan kişi ilk olarak program içerisinde tasarlanır, içerisinde

olabileceği diziye temsil eder ve sonrasında da bunu bir simülasyon olarak algılar.

Sanal alanı elektronik mekân (Alm. elektronischer Raum) olarak tanımlayan Wagner'e (1999: 138-139, 142) göre elektronik mekânlar sadece şu ana kadar güvenilen nitelikleri işaret etmekle kalmaz, aynı zamanda maddesel ve sanal mekânların çeşitliliğini de birbirine bağlar. Sanal dünya ortada olmayan kayıp nesnelerin mekânıdır. Burada etkileşimsel erişimin isteğe bağlılığı ve süreksizliği gibi bir teknoloji-estetik (Alm. Techno-Ästhetik) söz konusudur. Mekândan kaynaklanan görüş şekli özel bir bağlam olarak geliştirilir. Elektronik mekân üçüncü mekân olarak ele alınır. Elektronik mekân bir tarafta kafadaki, taslaktaki, plandaki ve modeldeki sanal dünyalar arasında bulunur. Elektronik mekân diğer tarafta da mekânın ve özdeklerin maddeselliğindeki sanal dünyalar arasında bulunur. Yerini saptamak ekranın dünyası olarak ve temsil edilen nesne üzerinde sınırlandırılmamış aksine somut etkileşimlerin fiziksel dünyasının uzantısı olarak inceleme anlamına gelir. Ekrandaki tasarı aktörler gibi birbirine entegre edilme, mekânın ve mekân-zamansal mesafenin ötesinde bulunma, birbirleriyle iletişim kurma ve bir araya gelme, üzerinde çalışılan konuyu inceleme ve eldeki teknolojileri kullanma gibi birleşenlerden oluşur. Elektronik mekân mekânın olası sıfırlanması, bilginin ve sosyal ilişkilerin bağlamının çözülmesi olarak görülür. Bu durumda sosyal ve mekânsal yeni etkileşim ağları oluşur. Güvenilir, yakın, belirsiz ve mesafeli dünyalar arasında geçişler ve bağlantılar oluşturmak, bunları maddesel etkileşim mekânına bağlamak

gereklidir. Bu durumda fiziksel olarak içerisinde bulunulan dünya giderek daha da kuvvetlenir.

Ayrıca Wagner (1999: 142) doğrudan sosyal etkileşimin gerçekleştiği mekânı ve elektronik tasarım mekânlarını ayrı ayrı değerlendirir. Ona göre sosyal etkileşimin doğrudan gerçekleştirildiği mekân özel başlangıçlar ve sosyal etkileşimler için bağlamlar sunar. Bunlara aktörler aracılık eder. Yansıtılan diğer mekânlarla ve zamandaki olaylarla bağlanır. Var olan ve yok olan arasında aracılık eder ve içerden bölgeselleştirilir. Elektronik mekân ise mekân ve zaman arasındaki akıcı geçişi destekler. Deneysel uygulama biçimlerini ve yeniden üretilebilirliği destekler. Ayrıca tanımı, değişkeni, mükemmelleştirmeyi ve en küçük parçaların detayını korumayı destekler. Kronolojiye ve anlatım akışına ara verir ve bağlamların çeşitliliğini destekler.

Wiener (1999: 85) de sanal alanı sanat dünyası (Alm. Kunstwelt) olarak görür. Bu durumda sanat tarihine ait referans imgeleri tepkisel olarak hareket eden algoritmalar üzerindeki yapı olarak özetlenir ve bunlar sanal mekân içerisinde bilinçli bir algılamayla oluşur. Bunlar görünürde tespit edilemez ve duygusal izlenimin kendilerine hayat verdiği bölümü yansıtırlar. Mutlak etkileşimsel sanat eserinin rüyası burada tamamlanabilir görünür. Gösterilen dünya önceden belirlenen imgelerin dünyasıdır. Bu durumda çağdaş sanatın çelişkilerinden söz edilir. Burada bağlayıcı mekânın elektronik sanal mekânına gereksinim duyulur. Böylece bağlayıcı anlamın gerçek dünyasına geri beslemede gereksinim duyulur. Wiener de yukarıda Wagner'in açıkladığı gibi

sanal alanı üçüncü mekân olarak ele alır. Bu durumda sanal alan hem analog ve dijitalden oluşan kapsamlı bir içerik olur hem de bu içeriğin gerçek ve kurgu arasındaki sınırı ortadan kaldırdığı üçüncü bölüm olarak ortaya çıkar. Dijitalden tek bir esere doğru gerçekleşen dönüşüm söz konusu bu içeriğe eklenir. Çalışmaya ait merkezi içerik görüşü gözlemcinin ve gözlemin nesneyle olan mesafesinin açıklanmasında bulunur. Bu noktada şimdiki zaman ve bu zamanın ortaya çıkardığı medya sözü edilen bu geçişin açıklaması olarak kabul edilir ve görünen gerçek ile gerçek görünen arasına bir köprü inşa edilir.

Sanal alanın fiziksel gerçeklik ile kurduğu ilişkiyi açıklayan Thiedeke'ye (2004a: 128,130-131) göre sanal alan aktif bir gerçeklik içerisinde tasarlanır ve burada tekniği temel alan bir gerçeklik yapısı oluşturulur. Oluşturulan gerçekliğe ait bu yapı da kesintisiz olarak işlev görür. Sanal alanın sanallığı görünürde sınırsız bir imkân sunar. Sanal alan içerisinde saklı olan sanal gerçekliğe ait parametreler gerçeklik parametrelerini dijitalleştirir ve bunları bilgisayara aktarır. Bu sayede bilgisayar medyası aracılığıyla iletişim kuran herkesin sanal alan içerisinde var olması sağlanır. Sanal alanın fiziksel gerçeklikten farklı olması güncel ve sanal arasındaki anlam ayrımının giderek küçülmesinden kaynaklanır. Bu durumda sanal alan yapay mesafelerin mekânı olarak değil de gerçekçi olasılıkların sürekliliği olarak kurulur. Anlam alanı ve anlam ufku olarak anlaşılan sanal alan iletişim koşullarının yapısının ve yeniden yapılandırılmasının gerçekçi olasılıklarını işaret eder. Bu olasılıklar fiziksel sınırlandırmaların toplumsal gerçekliğinde gerçekleştirilmez ya da gerçekleştirilmesi çok

zordur. Sanal alan fiziksel dünyanın gerçekliğinden ayrıştırılabilir ve fiziksel dünyayla karşılaştırılmaz. Buna rağmen yine de fiziksel gerçeklikten tamamıyla da ayrılamaz çünkü fiziksel dünyadaki insanlar, sosyal ve teknik sistemler arasındaki etkileşimler sanal alanın üretimine ve yeniden üretimine katkı sağlar. Bahsi geçen bu etkileşimler bilgisayar medyası içerisinde kendiliğinden gerçekleşir. Sanal alan sadece özerk ama bağımsız bir devamlılık durumu değildir. Sanal alan deney alanları, çıkış noktaları, uzaktan yönlendirme, sosyal olarak yeniden organize etme ve sosyal sistemleri kopya etme imkânları ile ilgili olanaklar sunarak fiziksel gerçekliği de etkiler. Bu durumda fiziksel gerçeklik yapısal olarak sanalın bilgiye dayalı gerçekliğine dönüşür ve ona bağlı kalır. Bilgiye dayalı gerçeklik içerisindeki toplum da iletişimle genişler. Burada kurgu ve kendi kendisini tanımlama ön plandadır. Fiziksel gerçeklik ile kurulan bağ içeriğe yönelik iletişim, yönlendirme iletişimleri ve kodlar üzerinde etkili olur. Sanal alan içerisinde ne fiziksel topoğrafyanın yapaya doğru uzanması söz konusudur ne de hipergerçeklik olarak bilinen ikinci mükemmel bir gerçeklik oluşturulur. Aksine siberetik alanda bilgiye dayalı bir gerçeklik oluşturulur. Bu gerçekliğin anlam ufku bilinen deneyim ve eylemlerle gerçekleşmesine rağmen yine de fiziksel dünyadakinden de farklıdır.

Sanal gerçeklik ve fiziksel gerçekliğin birleşiminden ortaya çıkan ara mekân (Alm. Zwischenraum) olan sanal alan ne fiziksel gerçeklikten ayrıştırılabilir ne de fiziksel gerçekliğin aynısı olarak ele alınır. Bu

durumda yukarıda da bahsedildiği gibi sanal alana en uygun olan yakıştırma gerçekçi olasılığın sürekliliği gibi bir ifade olur.

Rötzer (1997: 379-380) de siber uzayı yeni bir yaşam alanı olarak ele alır. Yeni bir yaşam alanı olarak ortaya çıkan ve içerisinde herkesin var olabildiği siber uzay biyolojik olarak hayatta kalmak için tehlikeli ve riskli olmayan bir yaşam alanı oluşturur. Sanal alan gerçek dünyanın biçimlendirilmesinde kullanılan şeyleri azaltır ve küçültür. Çalışma alanının ve bulunulan yerin güvenliği açısından ele alınan siber uzay genel geçer gerçekliğin geride bırakılmasına neden olur çünkü sanal olarak ortaya çıkan yeni yaşam alanları, olaylar ve iletişim biçimleri oldukça büyüleyicidir. Bu bağlamda mekân ve veri ağı olarak işlev gören siber uzaydaki hayatlar birbirlerini her geçen gün biraz daha hareketlendirir. İçerisinde bulunulan yerlerin siber uzay ile bertaraf edilmesi siber uzayın kolonileşme sırasında verdiği mücadeleyi yenilgiye uğratır. Siber uzay içerisinde oluşturulan yeni mekânlar, yeni malvarlıkları ve yeni güç biçimleri kendilerini gerçek mekâna da kopyalayabilir. Bu bağlamda korunan, gözetlenen, kontrol edilen ve emniyet altında tutulan siber uzay gerçek dünyaya aktarımda bulunur. Bu durum siber uzayın tele-sanallığıyla (Alm. Televirtualität) gerçekleşir. Bu noktada gerçeklik ve simülasyon arasındaki ilişki de dönüşmeye başlar. Siber uzayın gerçekleşmesi yoğunlaştırılmış iç mekâna ait model olarak görülür. Sözü edilen bu iç mekân dışarıdaki dünyadan bağımsızdır. Bu durum da biyo-elektronik (Alm. bioelektronisch) bir sistemin açıklaması olarak görülür.

Elektronik mekân olarak görülen sanal alanı özgürlük bağlamında ele alan Hartmann'a (1999: 231-232) göre sanal alan belirli kurallara göre yönetilmeyen ve insana sınırsız bir özgürlük sunan bir ortamdır. Amerika'nın öncü ruhunun baştan çıkarıcılığının sanal alan içerisinde etki gösterdiği görüşündedir. Ayrıca burada ekonomik ve siyasi gerçeklikleri görmezden gelen ya da oluşan gerçekliklerin sayısının artmasını sağlayan bir hayal gösterilir. Düzensiz bir seyir izleyen bilgi ekonomisi küresel ilişkilerin etkisiyle büyüyen sanal Amerika'nın (İng. Cyber-America) etkilerini artırır. Böylece Amerika ve sanal alan arasında yeni bir ortaklığın temeli atılmış olur. Maddesel olmayanın dünyası sanal alanda gücün yeniden üretilmesinin tek taraflı mekanizması sayesinde sürekli olarak çözülmeye uğrar. Bu durumda bağlamla ilişkilendirilen özgürlük maddesellik tarafından kurulan imparatorluk olarak tanımlanmaz çünkü aşkınlığın biçimi dijital bilgi endüstrisinin ticaretine alternatif olamaz. Bu bağlamda Rötzer de her geçen gün teknolojik yeniliklerle donatılan siber uzayı gerçek dünyadaki problemlerin çözümü olarak görür. Siber uzay bu problemlerin çözümünde başarılı olduğu sürece kişilerin özgürlüğünü de desteklemiş olur. Yukarıda Hartmann'da olduğu gibi Rötzer (1998a: 222) için de böyle bir özgürlük Amerika rüyasının devamı niteliğindedir. Siber uzayda ağa serbest bir girişin sağlanması ve buna bağlı olarak da düşüncelerin özgürce ifade edilmesi demokrasinin çözülmesi olarak yorumlanır. Siber uzay içerisinde kişiye sınırsız bir özgürlüğün verilmesi kişinin gerçek hayatı önemsememesine neden olur.

Özgürlüğü teknik bağlamda ele alan Thiedeke (2004a: 126-127) de siber uzay içerisinde kontrollerden özgür olmanın teknikle gerçekleşmediğine aksine özgürlüğün teknik kontrollerle gerçekleştiğine işaret eder. Teknik ile gerçekleşen kontrollerden özgür olmak ise teknik kontrollerle gerçekleşir. Bunlardan başka hiçbir şeyin siber uzayda gerçekleşmediği görülür. Siber uzay özgürlüğün büyük bir sosyo-teknik ağıdır. Özgürlük yapay dünyanın kontrollerine ve yapısına katılmayla oluşur. Ayrıca özgürlüğün tek taraflı manipülasyondaki yeni hipermekânın (Alm. Hyperraum) kurumlar, gruplar, kişisel ya da özerk bilgisayar programları tarafından kötüye kullanılmasını engellemesi gerekir. Ağ herkesle ve her şeyle bağlı olduğu için hiçbir şey ve hiç kimse burada üstünlük elde edemez. Ağın sanallaşmasının devam etmesi, sadece ağ kendi kendisini organize ederek yapılandığında mümkün olur. Özerk katılımın küresel evresinin ütopyası siber uzayla gerçekleştirilir. Bu ütopyanın güç dağılımı karmaşıklık yaratan kontroller olarak işlev görür. Ayrıca sosyal statüden, cinsiyetten, yaştan, etnik gruptan ve vatandaşlıktan bağımsızdır. İnsana ait ya da makineye ait aktörlerin söz konusu olup olmamasından da bağımsızdır. Siber uzay büyük kurumların, tekniklerin ve şirketler grubunun boyunduruğundan teknik sayesinde kurtulur yani özgürleşir. Burada sadece yapay dünyanın bağımsızlık açıklaması eksiktir çünkü bu dünya etkili anlatım biçimiyle boyunduruğa karşı çıkacak durumdadır. Bu durumda Sassen (1997: 215) de sanal alanı mekânın, güç dağılımının ve hiyerarşinin yokluğuyla karakterize edilebilen bir yer olarak görür. Ona göre sanal alan içerisindeki güç dağılımını internetin özelliklerinden beslenir. Bu özellikler de merkezinden edilme, açıklık, genişleme

imkânı, hiyerarşinin ve merkezin olmaması, otoriter ve tekelci kontrollerin imkânsızlığıdır. Bu bağlamda Rötzer (2001: 168) de siber uzayda gerçek yaşamdaki gibi mutlak bir güvenliğin ya da sansürün olmadığından bahseder. Bu durumda internetteki özgürlük ve “küresel köydeki” (Marshall McLuhan) hayat eski düzenleri ve güç ilişkilerini siber uzay içerisinde gerçekleştirmeye çalışan yeni sınırlarla ihlal edilir.

1.2.1.3 Organik Bedenin Yeni Medya Tekniği İle Dönüştürülmesi: Sanal Beden

İmgelerin ve seslerin 19. yüzyılda aktarılmaya başlandığına ve 20. yüzyıla geldiklerinde ise daha da mükemmelleştğine işaret eden Weibel (1990b: 33-34, 36-37) bugün çözülme olarak adlandırılan parçalanmanın en küçük birimlerin içerisine kadar dâhil olduğunu ifade eder. Çözülme ne kadar büyük olursa imgeler de o kadar fazla küçük parçalara ayrılır. İmgenin, nesnenin ve sesin çözülmesinin yanı sıra beden de çözülür. Bedensiz olarak gerçekleştirilen tele-iletişim (Alm. Telekommunikation) sayesinde beden ve nesne 20. yüzyılın sanatından uzaklaşır ya da gerçeğin artığı (Alm. Residuen des Realen) olarak bertaraf edilir. 19. yüzyılda parçalanmanın en iyi biçimini ortaya koyan gelişme tarama yöntemi (Alm. Scanning-Prinzip) olarak bilinir. İmgeler burada noktalar oluşturan çizgiler tarafından sırasıyla parçalanır ve çizgiler de noktası noktasına incelenir. Oluşan elektrik dalgalanmaları gönderici tarafından ışık dalgalarıyla uzaklaşan bir alıcıya aktarılır ve alıcı bunları noktalardan oluşan çizgiye tekrardan dönüştürür. Elektrik titreşiminin tümevarım etkileri dalga şeklinde yayılır. İmgeler, çizgiler ve noktalar şeklinde de parçalanır. Çizgiler ve

noktalar da sentezlenerek tekrardan imgeye dönüşür. Bu durum da kablosuz ve bedensiz tele-iletişimin temelini oluşturur. Elektromanyetik dalgaların varlığı evrensel telematik medeniyet (Alm. telematische Zivilisation) inşa eder. İmgeler ve sesler sadece uzak yerlere aktarılmakla kalmaz evrenin en uzak mekân ve zamanlarından radyo teleskoplarıyla sinyaller alınır. Nesnelere radyo ve radar yerleştirilerek elektromanyetik dalgalara yansıtılır ve kaydedilir. Elektromanyetik dalgalar bedenin içerisine girerek en küçük ayrıntıyı bile keşfedebilir. Röntgen ışınlarının ortaya çıkmasıyla birlikte canlı organizmaların içerisine bakılır ve burada uzaklık başka bir şekilde ortadan kaldırılmış olur. Tarama yöntemleri ilk olarak bedende kullanılır, optik bölümlenmeler beden yoluyla yapılır ve buradan elde edilen veriler bilgisayar yoluyla tekrardan anlamlı bir bütün haline getirilir. Bu noktada uzak mekânlardaki sinyal dönüşümüyle bedenin maddesel olarak taşınması başlamış olur. İnsanlar değişmeden kalan zaman ve mekânın içerisinden başka şekilde ve daha hızlı geçmeye başlar ve ayrıca mekân ve zamanın içerisinde sürekli olarak bulunurlar. İnsan bedenine ait duyu organları uzaklığı yönetebilen makineler sayesinde genişletilebilir. Her yerde hızlı bir şekilde olmayı amaçlayan tele-iletişim bilginin demokratik olarak elde edilmesinin, kitle toplumunun, telematik maddesizleşmenin (Alm. telematische Immaterialisierung) ve dünyanın dönüşümünün sloganı haline gelir. Bu slogana göre insanların tamamı tele-iletişim sayesinde her zaman her yerde (Alm. simultane Ubiquität) olabilir. Burada gerçekleştirilmek istenen asıl hedef hızın, görünenin ve insan ufkunun sınırları dışına çıkmaktır. Zamana ve bedene dayanan koşullar bedensel olarak

gerçekleşen algılamadan ayrılır. Burada asıl önemli olan şey mesafeyi ve süreyi aşmanın ve ayrıca hızın sınırlarına ulaşmanın yanı sıra mekân ve zamanın sınırlarını yani zamanın ustası olan ve hayatın sınırlarını belirleyen ölümü elde etmektir. Zaman ve mekân üzerinde maddeye dayalı bir zaferin kazanılması sadece geçiş evresi olarak ele alınır. Telematik medeniyet içerisinde yaşayan insan mesafenin ve sürenin ortadan kaldırılmasıyla ölümü geçersizleştirmeye çalışır. Telemedeniyet ölümün gücünün ortadan kaldırılmasıdır ve ayrıca uzaklığın kaybolması bedenın kaybolması anlamına gelir. Bedenin kaybolması da ölümün kaybolmasıdır. İnsanın gen teknolojilerinden elde edilen ürünler, protez bedenler ve robotlar gibi yaşayan makine bulmaya çalışması da bu yüzdendir.

Schneider'a (2000: 15-17, 36-38) göre daha öncesinde dünya ve beden arasında bulunan algılama evresi 20. yüzyılda medya alanında ortaya çıkan gelişmelerle birlikte insanın hem bedenini hem de algılama duyusunu değiştirmiştir. Buna bağlı olarak 20. yüzyılın sonlarına doğru yeni medyanın gelişimi de bedenselliğin (Alm. Körperlichkeit) derecesini ve rolünü etkiler. Beden ve medya söylemi arasında kurulan bağ da her ikisinin karşılıklı olarak yorumlanmasına yol açar. Yeni medyanın ortaya çıkmasıyla birlikte rolü ve işlevi yeniden ele alınan beden 20. yüzyılın sonlarına doğru merkeze yerleşir ve bu beden yeni antropolojik bir hastalıktan yakınmaya başlar çünkü insan burada doğa ya da doğal bir bütün olarak ele alınmaz. Bu durumda gelişen teknolojiye göre genişleyen biyolojik beden medya ve beden arasında kurulan ilişki içerisinde hem çipler hem de kameralar için depo işlevi

görür. Egemen bir duruş sergileyen bedenin bütünlüğünün parçalanması durumunda da özne ve nesne arasındaki ayırım da bozulur. Bedene ait olan şeyler istikrarlı olarak düşünülmez ve beden bedenin algılanmasının bir ürünü olarak görülür. Algılamanın medyalaşmasındaki çift etki içerisinde algılama sınırlarının gösterdiği durumlar görmezden gelinir. Beden ve medya ilişkisi bağlamında bedenin temsili teknik olarak ele alınır ve buna bağlı olarak beden fotoğraf, radyo, film, televizyon, video, telefon, telgraf ve ağa bağlı bilgisayarın ürettiği sanal gerçeklik ve sanal alan içerisinde gelişme gösterir. Bu nedenle elektronik alanda, ağa bağlı iletişimde ve telematik çağda ortaya çıkan gelişmelerin insan bedeni üzerinde yadsınamaz etkileri vardır.

Medya ve beden arasında kurulan ilişki ile ilgili tarihsel süreç incelendiğinde Weibel'a (1990b: 35-36) göre yazı mekânın ve zamanın üstesinden gelebilen ilk medyadır ve bu bağlamda yazı bedenin gerçek aktarımına ihtiyaç duyar. Aktarılan bu bedenler geçici zaman anlamına gelen taşıyıcı ve nakil bedenlerden oluşur. Bu durumda mesaj alıcıya ulaşana kadar devam eden bir zaman söz konusudur. Kablosuz telgraf ise bedensiz ve maddesel olmayan bir aktarım gerçekleştirir. Burada mesajın yayımlanması ve alınması aynı zamanda gerçekleşir. Doğal bedenin tele-teknik protez bedenlerle yer değiştirmesi mesajın gönderilmesini ve alınmasını hızlandırır. Böylece gösterge mekân ve zamandan çözülür ve elektronik hızla seyahat etmeye başlar.

Weibel (1993: Z90/0618) fotoğrafın da güvenilir beden imgesi (Alm. Körperbild) olarak görülen insan bedeninin kimliğini değiştirdiği

görüştüğüdür. Bir zamanların Burjuva ideolojisi beden imgesinin bu şekilde dönüşüme uğramasına yani bedenin teknik kopyalama medyalarıyla oluşturulmasına tepki gösterir. Fotoğrafi çekilen nesne işlevi gören bedenler sağlıklı bedenler olarak ele alınır ve bu durumda sağlıklı beden faşist estetik içerisinde değerli bir malvarlığı olarak görülür. Fotoğrafi çekilen ve nesne olarak işlev gören bedenler bir şeyleri güvensizleştirir ve beden teknik medyalar tarafından oluşturulan kopyasıyla algılanır. Bu durumda teknik medya içerisinde bulunan bedenler teknik yeniden üretim çağının yükselişe geçmesiyle birlikte tarihsel kimliğini (Alm. Identität), bütünlüğünü (Alm. Einheit), aurasını (Alm. Aura), gerçekliğini (Alm. Echtheit), orijinallliğini (Alm. Originalität) ve özerkliğini (Alm. Authentizität) kaybeder. Bedenden önce imge de fotoğrafla birlikte her şeyini kaybetmiştir. Buna rağmen bedenin kaybettiklerinin yanı sıra kazandığı şeyler de olmuştur. Bu bağlamda bedenin kazandıkları mekânsal olmama durumu (Alm. Nichtlokalität), uzaklığın ortadan kaldırılması (Alm. Fernkorrelation), bölünme (Alm. Ausschnitthaftigkeit), organsız olma (Alm. Organlosigkeit), kolaylık (Alm. Schwerelosigkeit), üstün nitelikli bir ikiz oluşturma (Alm. Multiplikation), mükemmel bir simülasyonun (Alm. perfekte Simulation) ortaya çıkması, zaman ve mekânın ötelenmesi (Alm. Transgression), fetişleşme (Alm. Fetischisierung), parçalanma (Alm. Fragmentarisierung) ve bütün bunlara bağlı olarak da yeni bir varlığın elde edilmesidir. Beden nesne işlevi görmesinin yanı sıra kendisine ait bir göstergeye de dönüşür. Beden gerçekliğin ikizi ve ötekinin hizmetinde olmasının yanı sıra kendi ikizine, kendi imgesine ve kendi anlamına da sahip olur. Bu durumda beden artık

ötekinin anlam imgesini sahiplenmez. Beden somutlaştırma süreci içerisinde bir anlama sahip değildir. Bu noktada beden tamamen kendisine ait bir araç olarak ele alınır. İmgenin özerkleşmesiyle birlikte beden de kendisini özerkleştirir. Hazzın ve tabunun aracı olarak görülen beden her zaman bir dönüşüm olarak görülür ve bu şekilde ele alınır. Fotoğraf ise kendisini bu şekilde ortaya koymaya devam eden bedeni bir bütün oluşturarak türetir ve türettiklerini de reklamlarda yaşatır. Fotoğrafi çekilen beden kendisini sanatsal olarak kurulan fetişleşmiş bir ortamda bulur ve bu beden kaynağını görsel kitle kültüründen alır. Fotoğraf bedenin hayalini tamamlar ve burada bedenin kendisi sadece bir organizma olarak değil de kendisine has bir imge olarak oluşur. Ayrıca beden hem imge ve nesne olarak hem de kılıf ve nesne olarak görülür. Beden fotoğrafı çekilmiş imgenin özelliklerinin kendi üzerine aktarılmasıyla büyük bir hazzı deneyimlemiş olur. Beden kendi kendisini parçalar, çoğaltır, mekân üzerinde kendisini dağıtır ve nesnelerin tamamını cinsel olarak kuşatır. İmge olarak her yerde bulunan beden cinsel enerjisi ise sınırsızdır. Bu durumda her şey bedene dönüşebilecek durumdadır. Beden kendi kendisini mekân içerisinde genişletebilir. Bu şekilde gerçekleşen baştan çıkarmanın nefsine yenik düşen sadece beden değildir öteki de bu duruma yenik düşer. Bedene yönelen bakışların her biri sağlıklı ve kirli olarak görülür. Bakış beden imgesine büyülenerek bağlanır ve ayrıca beden de bedene böyle bir büyüyle bağlanır. Bu durumda imge gerçek bedendekinden daha güçlü, daha baştan çıkarıcı ve daha güzel olur çünkü büyülenme ve baştan çıkarma gibi durumlar gerçeklikten değil de sadece simülasyondan kaynaklanır. Fotoğrafi kuşatan nesnelere

aracılığıyla mekân da kuşatılır. Bu şekilde ortaya konan modern bedenlerle aslında günümüzde imge alanında gerçekleşen şeyler işaret edilir. Fotoğraf tarihsel bedenin özünden uzaklaştırılmasına ve içerisinde boşaltılmasına neden olur. Bu durumda yapay imge bedenden ve medyatikleştirilmiş bedenden çıkar sağlar. Bedenin mutlaklığı hayali bir oluşumla birlikte nesneye dayanan bir fotoğraf içerisinde izleyiciye sunulur. Weibel (1991: 14) başka bir makalesinde de fotoğrafın aslında var olmayan yapay bedeni ürettiğinden bahseder. Bu durumda fotoğraf içerisindeki teknikle kayba uğrayan bedenin bir köle olarak fotoğrafı tekrardan çekilir. Doğanın bir ögesi olduğuna inanan bilinç ve nesne beden içerisinde bir araya gelir ve bu durum ötekinin ve heterojenliğin baskısı altında gerçekleşir.

Weibel'a (1990b: 35-39, 47-48) göre telematik medeniyet içerisinde ortaya çıkan genişlemeler, gelişmeler, dönüşümler ve insan bedenin alt katmanları teknik protez bedenlerle (Alm. Prothesenkörper) analiz edilir. Herhangi bir maddeye dayanmayan ve bedensiz gerçekleştirilen iletişim içerisinde mesajın gönderilmesi ve alınması aynı zamanda gerçekleşir. Doğal bedenin tele-teknik protezlerle yer değiştirmesi bedenin görevi olarak bilinen mesajın hızlanmasını sağlar. Mekânın ve zamanın içerisinde hızla geçen kablosuz telgraf, telefon, tele-faks, radyo ve televizyon gibi telematik kültürün temelini oluşturan elektronik protezler insanın hiç bulunmadığı yerde bulunmasına yardımcı olur. Bu durumda aslında insan uzaklığa doğru gitmez aksine uzaklık insana doğru gelir. Uzaklığı insana yaklaştıran telematikler sayesinde insan evinin kapısından bir adım bile atmadan zihninin

içerisinde bir seyahat gerçekleştirir. Burada uzaklığa duyulan özlemi tatmin etmek için zihnin kendisi seyahate çıkar. Hem statik ve hareketli imgeler hem de sesler insanın bulunduğu odaya kadar getirildiği için zihin artık bir yerlere gönderilmez. Öznenin ve bedenin hareketliliği imgelerin ve göstergelerin hızının ve hareketinin karşısında durur. İmgeler insana doğru hareket ettiği için insan artık seyahat etmek istemez ve seyahat ettiğinde ise bir şey görmek istemez. Bu durum tele-toplumun sesleri, imgeleri ve bedeni uzaklara aktarabildiğini açıkça gösterir. Bu aktarımlar da tele-aktarım, tele-robot ve simülasyon robotları ile gerçekleşir ve beden bu noktada kendi ikizine yani sanal klonuna (Alm. virtuelles Klon) dönüşür. Uzaktan yönetilen bir el hem insan bedenini simüle eden hem de uzaktan yönetilen mekanik bedenin, tele-robotun ve tele-otomatın parçasına dönüşür. Robotlar uzaklık simülasyonları ve tele-simülasyonlar sayesinde bedenin ikizine dönüşür. Mekanik protez bedenler simüle edilmiş tele-bedenler ve -robotlar sayesinde mükemmelleşir. Tele-imgeden ve tele-sesten tele-ele doğru bir seyir izleyen gelişim evresinde doğal bedenlerin kaybını ve sınırlarını eşitlemek için sadece simüle edilmiş tele-bedenlerin (Alm. simulierter Telekörper) gelişimi ön görülmez. Uzaktan yönetilen mekanik araçlardan uzaktan yönetilen mekanik ele doğru bir seyir izleyen evrim içerisinde de telematik toplum olarak tanınır. Bu toplumda tele-varlıklar, uzakta bulunan varlıklar ve simüle edilmiş eş zamanlılık vardır. Uzaktan yönetilen araçların ve robotların gelişimi eş zamanlılığın gelecekteki evresini gösterir. Eş zamanlı olarak karşılanan ve aktarılan sesler ve imgelerden sonra hareketler de eş zamanlı olarak aktarılır. Tele-teknik olarak simüle edilen eş zamanlılık bedenin

parçalanması, maddesizleşmesi ve bedensizleşmesinin uzaklara aktarılması için gerekli değildir. Tele-robotlar bedeninin telematik çözülmesine yol açar. Uzaktan yönetilen araçlar ve tele-faktörler tarihsel protez bedeninin hedefi olmasının yanı sıra uzaklığın üstesinden gelmenin de en yeni stratejisi olarak bilinir. Bu durumda hareket ettirilmeyen beden başka bir yere hareket edebilir. Aslında bedeninin farklı yerlerde eş zamanlı olarak bulunması telematik toplumun gerçekleşmesini istediği bir rüyadır.

Bedeninin medyalaştırılmasını son zamanlardaki yeni gelişmeler bağlamında ele alan Ellrich (1997: 136, 140-141, 159-160) bedeni öncelikli olarak susan, imgeye dönüşen ve medyaya ait olan bir beden olarak görür. İmge olarak görülen bedeninin fiziksel olarak bertaraf edilmesi medyanın beden üretimindeki gücünü gösterir. Bedeninin medyalaştırılması bugünkü iletişim koşulları altında bulunan bütünlüğün ve varlığın yapısına ihtiyaç duyar. Bu noktada söz konusu bütünlüğün ve varlığın işlemsel olarak ayrılması, çoğaltılması ve hızlandırılması söz konusudur. Bedeninin medya tarafından parçalanmış bir bölümü problem çözerken çok boyutlu bir strateji içerisinde oynadığından beden sadece bütünlüğün ve varlığın kaynağı olarak görülür. Antropolojik yapıdan yola çıkarak ele alınan parçalanmış bedeninin yapısı kendi gösterişsiz imgesini çocuksu bir ayna evresi içerisinde süsler. Bu imge medya tarafından üretilen imge seli tarafından sürekli tazelandığı için yanıltıcı bir güce sahiptir. Ellrich başka bir bakış açısına göre de bedeninin sadece çözülerek oluşturulduğunu bildirir. Burada hayali yapılarla değiş tokuş edilmesi

gereken herhangi bir eksiklik yoktur aksine organsız bedenler heterojen öğelerin sonsuza kadar devam eden pasif sentezleri için mükemmel imkânlar sunar. Daha sonra parçalanmış ve organsız bedenler kendi kendilerini terk eder çünkü bugünkü koşullarda beden genelleştirilmiş bir şekilde hazırda tutulur. Bu beden medyaya bağlıdır ve medya tarafından da güçlendirilir.

Massumi'ye (2002: 59) göre de medya derinliğinde ele alınan beden sadece beden olarak görülür ve bu beden ne kendisine ait bir zekâyâ ne de dışarıda rastlanan bir yüzeyselliğe sahiptir. Öznel ve nesnel olmayan bu medya derinliği bedensel olana oldukça uygundur. Beden kurduğu hafıza tarafından tasarlanabilir, vektörel çoklu noktalardan oluşur ve hareket ilişkilerinde dinlenme, baskı ve dayanma gibi değişiklikler gösterir. Hareket ilişkileri içerisinde her alan bir harekete karşılık gelir ve gerçek etkileşimlerden oluşan bu hareket duyuda soyut olarak algılanır. Bedenin durumunda ve hareketinde belirleyici rol oynayan hafıza beden sınırlarını çevreler. Bedensel olana ve olaya yeniden katılır. Beden sınırlarının çevrenmesi sırasında beden durumunda ve hareketinde belirleyici rol oynayan dokunsallık bedenselliğe bedensel olarak dönüştürülür. Vektörler etin perspektifi olarak görülür. Hareket görüntüyü beden durumunda ve hareketinde belirleyici rol oynayan olarak aynı yere dönüştürmesine rağmen algılama biçimi imgesi olmayan beden parçalanabileceğini kanıtlar.

“Yokluğun Çağından” (Alm. Ära der Absenz) bahseden Weibel (1994: 19) tele-iletişimin ortaya çıktığı günden itibaren beden (Alm. Bote/Körper) ve göstergenin (Alm. Botschaft/Zeichen) birbirinden

ayrılmasını tele-iletişim çağının bir gerçeği olarak görür. İnsanın bedeni de hareketten ve iletişim makinelerinden ayrılır. Tele-kültürün temelinde bedenin bedenden ayrılması göstergenin gösterge zincirini, bedenden beden ayrılması haberi, taşıyıcı maddenin bedenden ayrılması kodu işaret eder. Bu durumdan kaybolmuş gibi görünen dünya sorumludur çünkü beden ortaya çıkan yeni dünya içerisinde eski rollerini oynamaz. Bu yeni dünyada bedensiz göstergeler (Alm. Botschaft ohne Boten) seyahat etmeye başlar ve elektromanyetik dalgalar üzerinden kodlanarak aktarılır. Buna bağlı olarak da bedensiz sinyaller, bilgiler ve haberler seyahat etmeye başlar. Göstergeler bedensiz göstergeler (Alm. körperlose Botschaft) olarak tek başlarına seyahat eder ve tüm dünyayı da büyük bir hızla dolaşırlar. Dünyanın her tarafında aynı anda bulunarak eski dünyayı yıkarlar. Elektromanyetik dünyada, elektronik ve dijital kültürde beden ve gösterge arasında ayırım ortaya çıkar. Bu ayırımın ortaya çıkması insanın kendisini nesnelere tamamiyle ölçüsü olarak görecelendirmesine ve görmesine neden olur. Buna bağlı olarak belirli gerçeklik biçimleri ve sembolik düzenler uzaklığın, maddenin, nesnenin, bedenin, zaman ve mekânın tarihsel deneyim biçimlerinin yok olmasıyla geçerliklerini yitirmeye başlar.

Burckhardt (1998: 43-44) günümüzde zihnin kendi kendisini sınırladığından ve her şeyi göstergeye dönüştüren bir akımın içerisinde girdiğinden bahseder. Dijital göstergenin bedenselliği çerçevesinde beden olarak görülen şeyin gerçekten beden olup olmadığı sorgulanır. Bu noktada genel ve akıcı madde arasındaki fark bu ayırımın

yapılmasına yardımcı olur. Beden göstergeye dönüştüğü andan itibaren beden olmaktan çıkar ve elektro manyetik gölge olarak dijitalleştirilir. Elektronik akıcı madde içerisinde canlı ya da canlı olmayan doğa arasında, gösterge ve gösterge olmayan arasında fark yoktur. Burada her şey bir yönetici ve geçici bir nesne olarak görülür. Ayrıca bu nesnelerin tamamı aynı düzlemde bulunur. Bilgisayar göstergesiyle her şeyin bir olduğu ve olan şeyin de bilgisayardaki hiçlik olduğu ifade edilir.

Massumi (2002: 60) de maddesi olmayan bedenın geçiciliğini duyuğı içerisindeki öznenin göz ardı edilmesiyle eşdeğerde tutar. Burada geçicilik duraklama zamanı olarak görülür ve görüş anı da bedenın geçici olarak durdurulan animasyonunun içerisinde dâhil olur. Bu durum olaya benzeyen bir boşluk olarak görülür ama çizgisel açılmanın bir noktası olarak deneysel zamana bağlanır. Burada dönüşümün aralığı olarak işlev gören gerçeklik sanaldır ve sanal muhtemel olanın sınırında bedensel olandan daha enerjik görünür. Deneysel zamana bağlılık deneysel alandaki boşluğun süre bakımından eşitlenmesi olarak görülür. Burada gözlerin hareket vizyonu kaybolur ve gerçeğin karşısında sanal durur. “Erteleme” (İng. suspense) kavramı da maddesi olmayan bedenın geçiciliğinin bir kanıtı olarak ele alınır.

Ellrich’e (1997: 145, 147) göre gösterge dünyası özgür ve parçalanmış ötekiliğın (Alm. Andersheit) dünyası değildir aksine beden burada belirtilere yönelik gözlemlerden kaçınan göstergeye (Alm. Zeichen) ve değer göstergesine (Alm. Wert-Zeichen) dönüşür. Bilgisayar göstergesinin yapısı biyo-sosyal yeni dünyaların elde edilmesinde bir

medya olarak görülmez aksine sosyal olarak tanımlanan ve değer olarak görülen beden in oyuna daha kuvvetli sokulması olarak görülür. Doğal beden işlem odasında cerrahi olarak manipüle edilmeden önce ekran üzerinde teknolojik olarak manipüle edilir. Bu durumda doğal beden elektronik imge olarak yeniden yapılandırılır. Burada erotik olarak arzulan bir beden değil de daha çok onu harekete geçiren olasılıkların çeşitliliğini artıran bir beden söz konusudur. Ayrıca bu beden ikincil bir sinir sistemine silikon çiplerle bağlanarak kendi kendisini algılar ve içselleştirir.

Weibel'a (1995: 41-42) göre dijital dünyada yani internet ortamında maddeye bağlı olmayan bir sanat gerçekleşir. Kurgu, arayüzde gerçekleşmeye başlar ve etkileşimsel medya kurulumlarında güncel olarak bulunur. Burada elektronik arayüzlerle ilgilenilir ve beyin çipleriyle çalışılır. Beyin burada mümkün olduğu kadar herhangi bir kayba uğramaz ve dijital dünyaya bağlı kalır. Bu noktada ortaya yeni bir beden imgesi çıkar. Terminal beden (Alm. terminale Körper) kendisinden yani içerideki makineden ayrılır. Ayrıca bedenden yani dışarıdaki makineden de ayrılır. Geleneksel imgenin dönüşümü makinelerin yapay zekâsını yapay hayat üretmek için kullanır. Ses ve imge sistemleri hayattakine benzer davranışlar üretir. Yapay zekâ ile oluşturulan veri otobanlarını kurar ve burada maddeyi temel alan bir varlıktan söz edilemez. Özerk olarak ele alınan sanal bedenlerin veri bankalarında ve otobanlarında işlenen öğrenme kabiliyetleri vardır. Sembolik makinelere ait içerideki veri mekânları giderek daha da büyüyen yerel ve evrensel bir bilgi ağı kurar. Maddeye bağlı olmayan

bu ağ herhangi bir bedenden de özgürdür ve maddeyi temel almayan veri mekânlarında varlığa ait yeni bir tür ortaya çıkar. Robotlar makineler olarak, güvenilen beden dünyalarına doğru giden bir süreklilik olarak ve anlaşılabilir bir estetiğin koruyucusu olarak görülür. Ayrıca robotlar gerçekliği yamılgıya uğratar ve bu gerçeklik de yarım gerçeklikten oluşur. Yarım gerçekliğin içerisinde maddeyi temel almayan mekânlar bulunur ve veri ağları maddeyi temel almayan bu mekânlara bağlanır. Bu durumda artık maddeye dayanan hiçbir beden yoktur. Maddeyi temel almayan oluşumlar, açık biçimler ve matematiksel işlevler kendi kendisini değiştirebilir, rastgele birçok kopya üretebilir, yerel olarak çoğaltılabilir ve insana ait özelliklerin birçoğunu da üstlenebilir. Bunlar maddeyi temel almayan mekânlar içerisinde hareket ettiklerinden dolayı herhangi bir bedenden ve kullanıcıdan da bağımsızdır. Burada bilgiler toplanır, takaslanır, değiştirilir ve yeniden oluşturulur. Bedene bağlı olan geleneksel estetik artık gerçek değildir ve algılanamayacak durumdadır. Bunlar ontoloji sonrasında geçerli olan sanatı yansıtır. Yapay zekâ, yapay hayat (Alm. künstliches Leben), yapay bilinç (Alm. künstliches Bewusstsein) gibi insana ait özelliklerle maddeyi temel alan varlık bedeni ve ontolojik statüsü olmayan özneler olarak ele alınır.

Bedeni küresel olarak geçerli olan ağ temelinde bilgi ve güç, özne ve nesne bağlamında ele alan Massumi (2002: 124-131) ilk olarak bilginin bir yığın olarak yalnız olmadığından bahseder. Bu durumda beden bilgi yığınınına bağlanır ve bilgi bir güç olarak doğrudan bedene çarpar. Bu durum isteğe bağlı bir kontrolün dışında tasarlanır ve burada bilginin

gücünün görünebilir olması vurgulanır. Bu da ağa bağlanan bedenın evrim hazırlığı içerisinde olduğunu açıklar çünkü ağ ifade eden bir medyadır. Beden ise makamından geçici olarak mahrum edilir. Bilgi yığını altında yalnız kalan beden bilginin gelecekteki gücünü de hisseder. Aslında beden bilginin gücünün sesini yansıtan bir alettir ve beden burada oldukça hassaslaşır. Bu alet duyumsamanın sıfır noktasını yeniden canlandırır ve bedenın sibernetik olasılığına dönüşür. Daha sonra da olayların internetteki serileri için diziler oluşturur. İnternetteki olaylarda beden bilgisayara bilgi olarak girer ve bunun yapılmasındaki amaç ise bedenın kendisini güç olarak ifade etmesi ya da bildirmesidir. Bilgi ve güç arasında yerini alan bedenın sol tarafı programlanmış jestleri kabul eder ve makineden beslenmeye başlar. Daha sonra da çevrelenmiş isteğe bağlı cevabın karoagrafitörü programlanmış ya da isteğe bağlı olmayan olur. Beden elektro manyetik hareketi organik bedene aktarır ve bu işlemi daha sonradan tekrardan gerçekleştirir. Bu sayede ortaya organizma ve makine, bilgisayar ve robot kolu, çevreleme ve ifade, duyumsama ve yeni başlayan bir hareket algısı çıkar. İnternette gerçekleşen olaylar sırasında anlamlı bir bilgi gönderildiğinde, uzaktan kontrol eden terminaller kurulduğunda ve olaylara evre atlatıldığında, beden bir araç olarak yani bir özne olarak hareket eder. Ama olaylarda bir alıcı son vardır. Bilgi olaya doğru geri akar. Bilgi burada anlamlı değildir ama kendisini kontrol edici bir güç olarak hisseder. Beden üzerinde etkili olan bilginin gücü parçalanır. Beden işlemsel olarak açılır ve bir nesne haline getirilir. Sibernetik ağ bedeni eş zamanlı olarak özne ve nesneye dönüştürür. Beden her zaman simetrik olarak özne ve nesne değildir. Beden normal insan biçiminde

kendisi için bir özne, diğerleri için de bir nesne olur. Aslında burada kendi kendisini temsil eden hem özne hem de nesnedir. İnsan öznesi kendi kendisi için bir nesnedir ve yansıtıcı bir düşünce içerisinde bulunur. Yansıtıcı düşünce kendi kendisini ikizleştirme (İng. self-mirroring) simetrisini artırır. Nesne ve öznenin ağa bağlanarak üst üste gelmesi ne yansıtıcıdır ne de kendi kendisini ikizleştirir ama işlemsel ve düzenleyici bir görev üstlenir. Bu noktada kendi kendisini temsil etmenin özü niteliksel yönden oldukça farklıdır ve bu durum insan bedeni için bir oluşum olarak görülür. Burada bilgisayar, telefon hatları, elektrik akımı gibi öğeler, güçler, nesnelere ve organlar vardır. Bunların sayesinde bedenin kendisi genişletilmiş bir ağın içerisine dâhil olur. Bu durumda parçalı bir özne ve nesne olarak ele alınan beden bir ağ olarak görülür ve aslında beden burada kendi kendisinin ağı (İng. self-network) olur. İnsan da ağın bilinçsizliği olarak görülür. Burada ağa isteğe bağlı girişler elde edilir ve bunlar dönüştürülür. Ağa bağlanma eski insanlar için teknolojik bir durum olarak görülür ve bu durum girişin olduğu ağa kayıt edilemez. Burada arzu, amaç ve anlam olarak görülen bir giriş söz konusudur ama bu giriş geliştirici bir hareket olarak asimile edilir. İnsanın insanlığı yansımanın kayıt edilmesinden kaynaklanır ve bu da enerji yüklü bir transfer anlamına gelir. Küresel dönüşümün bir parçası olan insan bedeni bir gezegen olarak görülür. Bu durumda insanlık yöresel bir güce dönüşür ve sadece uygun insanın kayıt edildiği yöresel güç olarak bilinçlenir. İnsanın bilgisayara girişi bunlar sayesinde gerçekleşir. Merkezinden edilmiş bir ağ içerisinde program modülleri oldukça kesindir ve verilen ağ merkezi bir noktadan manipüle edilebilir. Burada ağın bir bütün olarak programlanabileceği

tek bir nokta yoktur. Kendi kendisini organize eden bir ağ içerisinde insan artık en üstte bulunmaz ve merkezi bir rol de üstlenmez. İnsan burada belirli bir kuralın ya da sınırın içerisinde yerleştirilir. Bütünleyici bir ağ tarafından oluşturulmuş bir sınır içerisinde merkez ya da kenar yoktur aksine sadece birleşenlerin merkezi vardır. Burada insan parçalanır, birleşenlerin içerisinde girer ve sonsuz bir karmaşıklığa transfer edilir. Bu durumda insan ne buradadır ne de oradadır, ne var olmayandır ne de tamamen kendisidir, bir parça burasıdır ve bir parça da orasıdır. Bu noktada insan dönüştürülür ve taşınır. Waldenfels (1998: 229-230) de kendisi içerisinde bulunan bu bedenin kendisi dışında hiçbir yerde bulunmayacağına işaret eder. Bu bağlamda şeylere ait farklılıklar ve farklı belirlemeler yoktur. Gerçek olmayanın etkisini ve açıkça yansıtılan yüzeyleri benimseyen bir gerçeklik yani homojen bir gerçeklik ise bu bedene oldukça uygundur.

Ryan'a (2001: 39) göre herhangi bir uygulama ya da teknoloji tarafından sanallaştırılan beden duyu merkezini genişletmeyi amaçlar. Doğal bedenin sanallaştırılması bedenin protezlerle yer değiştirmesi olarak görülür. Yapay organlar ve estetik ameliyatlar bu durumu açıkça gösterir. Performans ve algılamayı geliştiren aletler tarafından bedenin sanallaştırılmasının somut örneği olasılık kuramında (İng. potential-theory) bulunur. Ryan'a göre bu uygulamaların esin kaynağı olarak görülen sanallaştırmanın sorusu ise şu şekildedir: "Elde bulunan kaynağı, doğduğum bedeni yeni problemlere nasıl uygulayabilirim ve bedene bu yeni işlevleri uygulamak için bedenin şeklini değiştirebilir miyim?"

Rötzer (1998b: 165-167) de insan bedeninin duyuşsal ya da motorik sınırlandırmalarla kuşatılan mekâna ılımlı yoldan gerçekteşen bir giriş elde ettiđi görüşündedir. Teknolojinin yeni biçimleri ve yeni insan ve makine sistemi robot ya da sanal kuklalar olmadan da duyuşsal ya da motorik sınırlandırmaların üstesinden gelir. Bedene bađlı deneyim bu tür gelişmelerle ya da protezlerle dönüşüme uğrar. Beden bir araç ya da robotla uzaklara yönlendirilerek artık deri tarafından çevrelenmiş olmayı durdurur. Bu sayede binlerce kilometre uzaklıktaki göze ya da ele ulaşılabilir. Bedene ait imge deneyimlenen, hissedilen ve bunlarla yapılan şeylerle belirlenir. Eski beden imgesi mükemmelleşir, saklanır, kendisini deđişimlere uyumlu hale getirir ve yeniye yönelik bir arzu besler. Rötzer sanal beden ile birlikte hem birbirine gereksinim duyan hem de birbirlerini karşılıklı olarak etkileyen iki eğilim olduğundan da bahseder. Bir tarafta insanların bedenleriyle yani bedenlerinin bölümleriyle sanal alana dâhil olması söz konusudur. Bu durum aynı zamanda bilgisayar sisteminin bütünleştirici bir öge görevi üstlenmesi anlamına gelir ve burada insan siborga (İng. cyborg), yani hem biyolojik hem de yapay bölümlere sahip olan varlığa dönüşür. Diđer bir tarafta da doğrudan yönlendirmeye büyüylen bir makine insanlarla birlikte hareket eder. Aynı zamanda özerk yapay robotların ve sanal aktörlerin gelişimi duyu organlarının ve kasların birlikte hareket etmesinin sonucu olarak çevreye bađlanır. Bu varlıkların canlandırılmış olması insana ait sınırların üstesinden gelmek anlamına gelir. Bunlar organik olmayan misafir beden üzerindeki bir parazit olarak bilişsel yapı tarafından belirlenir ve bu durumda insan anatomisine ait yapılar bedenden koparılır. Ellrich (1997: 153) de bilgisayarın bedeni ve

bilgisayardaki beden arasında ortaya çıkan uyumun hibrit bedeni (Alm. hybrider Körper) ve cisimleştirmenin yeni biçimlerini ortaya çıkarttığını ifade eder. Beden ve bilgisayar imgesi arasındaki ayırmadan oluşan bütünlük kendisini “ben”in aranan uyumunun temeli (Alm. Integrationsbasis des Ichs) olarak gösterir. Bilgisayar kullanıcısı monitörün önünde sessizce durur ve kendisini monitör üzerinde açıklar.

Sanal dünyalar içerisindeki bedenin durumunu ele alan Weibel (1990a: 32-33, 37-38) tele-makineler ve tele-bedenlerin içerisine yerleştirilmiş yeni bedenler sanal makineler tarafından zihinde gösterilir. Böylece mekanik makinelerden yeni bedenler elde edilmiş olur. Bu tür bedenlerin elde edilmesi organ nakliyle, biyo-genetik ve robotla olmaz aksine burada zihin yeni sanal protez organlar yani sanal makineler elde eder. Tele-organlar insanları protez bir Tanrı’ya dönüştürür. Her yerde olan tele-Tanrı’nın yerine tele-varlığın Tanrı’sı geçer. Sanal makinelerin ürettiği tele-varlıklar imparator, zihin ve yeni bedenler olarak görülür. İkizi üretilen beden sanal gerçeklik içerisindeki hayali bedenlerdir yani sanal bedenlerdir. Sanal beden doğal bedenin teknik olarak biçimlenmesinin en güncel halidir. Bu durum hem bedenin güçsüzleşmesi hem de gelişmesi anlamına gelir. Sanal beden doğal beden için tehlikeli görülen ortamlarda özgürce ve tehlikeye maruz kalmadan hareket edebilir. Sanal gerçeklik içerisinde “ben” ve bilinç bedene daha az ihtiyaç duyar ve “ben” için beden ve doğa ilişkisi ortadan kalkar. Teknik olarak mekânsız olmanın söz konusu olduğu sanal gerçeklik içerisinde özne yeni bir kategoriye dâhil olur. Burada mekân ve zaman noktalarının yükselişe geçtiği sanal sonsuzluk evreni

ortaya çıkar. Dolayısıyla bu durumda özne de teknik olarak maddeyi temel almaz.

Schneider'a (2000: 30-33, 35) göre post-biyolojik (Alm. post-biologisch) ya da post-insan (Alm.post-human) bedenin yani bedenin işlenmesinin ve değişmesinin yoğun olarak talep edilmesi bedenin makine olarak görüldüğü pozisyonları radikalleştirir ve buna bağlı olarak makine kategorisinin kendisi de temelden değişir. Bu gelişme post-biyoloji ve post-insan pozisyonları için oldukça önemli görülür. Beden ve ruhun birbirinden ayrılması ile ilgili olan Kartezyen (Dekartçı) gelenek radikalleşir ve anlamsal olarak da dönüşüme uğrar. Sanal alandaki fiziksel mesafe ve yakınlık durumunda ruh ve bedenin ayrılması ile ilgili eski görüş burada postmodern bir hal alır. Ruh ve bedenin postmodernizmdeki değişimi bedenin ruhla, yakınlığın uzaklıkla ve gerçeğin de sanalla oluşmasına imkân verir. Algılama fiziksel ve bilişsel bir evre olarak görüldüğünde, durumun belirlenmesine herhangi bir mutlak fiziksel gerçeklik değil de organizma aracılık eder. Aslında burada verilen şey beden ve ruh, yakınlık ve uzaklık, gerçek ve sanal arasındaki fark değildir aksine bunlar insanın algılamasının etkilerine dönüşür. Burada insan bedeni etkisindeki artışa göre sınıflandırılır çünkü post-biyolojik durumda etki çok önemlidir. İnsan bu durumda varlık ve yokluk arasında bulunur. Ayrıca insan gözlemleyici noktadan nesnel, özgür ve kesin olarak farklıdır ama bu farklılıklar sadece yeni iletişim teknolojileriyle gerçekleşmekle kalmaz ayrıca algılamayı da insana ait organizmanın

yön belirleme alanından çekip çıkarır. Bunlar fiziksel ve bilişsel bir evre olarak anlaşıldığında da devam ettirilemeyen bir şeye dönüşür.

Hillis (1999: 1-2) post-biyolojik ya da post-insan çağında geçerli olan beden olarak bilinen sanal bedenin metin ve grafiklerden oluştuğuna ve bunlar yardımıyla okunduğuna değinir. Soyut beden olarak bilinen sanal bedenin oluşumunda organ, et, kan ve kemik gibi doğal yapılar yer almaz. Bu durumda sanal bedenin gücü taşıdığı bilgiyle ölçülür. Sanal beden içerisinde geçerli olan bedensiz (İng. disembodied) ve yabancılaşmış (İng. alienated) öznellik doğal bedenin sınırlarının dışına çıkmayı ve doğal beden üzerinde üstünlük kurmayı arzular. Bu üstünlük ise ancak sanal olarak elde edilebilir. 1980’li yıllarda doğal yapılarından arındırılan sanal beden sanal alan içerisinde bir veri olarak dolaşımda tutulur. Ayrıca sanal bedenler hiper-bireyselleştirilmiş modern bilinçsizliği (İng. hyper-individuated modern consciousness) daha da artırır. Funken (2000: 104) ise laboratuvar ortamında üretilen sanal bedenin herhangi bir cinsiyete sahip olmadığına değinir. Çünkü doğal bedene ait özelliklerin çoğu sanal beden içerisinde çözülmeye uğrar. Metin ve grafiklerle oluşturulan ve bilgiye dönüşen sanal beden doğal bedenin aksine sanal alan içerisinde özgürce hareket edebilir ve istediği her yere kolayca seyahat edebilir. Metinler tarafından tasarlanan sanal bedenler yine metinler sayesinde doğal bedenlerinden kurtulur. Bu durumda sanal beden maddeyi temel alan ve sınırlandırılmış bir şey olarak görülmez.

Schneider’a (2000: 36) göre sanal gerçeklik donanımlarıyla ya da biyo-olanlarla dönüşüm geçiren doğal bedenin ağa bağlanması onu bir

arayüz olarak gösterir. Doğal bedene hareket bağlamında çeşitli özgürlükler sunan sanal beden, bedeni doğal sınırlarından kurtarmayı amaçlar. Doğal bedene verilen özgürlükler ise arayüz oluşturmak, her yerde aynı anda imgesel olarak bulunmak ve bedenin hem içerisini hem de dışarısını çeşitli aletlerle donatmaktır. Bu noktada bedenin geleneksel işlevleri medya tarafından sömürülür. Kişisel ve kendisine has bedenin ontolojik yapısı doğal bedenin organlarının içerisine kadar giren teknik ve mikro makinelerle sınıvlaştırılır. Burada engelli engelini söz konusu donanımlar sayesinde aşabilir ve protezlerle donatılmış sağlıklı bedene dönüşür. Bu durumda değişmeyen bir bütünden oluşan doğal beden takas edilebilen bedenle yer değiştirir.

Rötzer'e (1998b: 152-153, 157-158, 162-163, 166-167) göre insan bedeninin dışarıdaki ve içerideki sistemlerle ağa bağlanması, sanal mekânlardaki bedenin etkileşimsel temsili, sanal temsilcilerin ve gerçek robotların bağımsız olması gibi durumlar insan bedenin ne olduğuyla ilgili yeni bir anlayış ortaya çıkartır. Bu durumda sanal bedene fiziksel madde olarak neredeyse hiçbir zaman rastlanmaz ama makine ile kurulan arayüz olarak her zaman rastlanır. Kullanıcının jest ve mimiklerinin izleme sistemleri tarafından takip edilmesi ve bedensel ya da zihinsel heyecanların emir olarak yorumlanmasını uygulayan şey sanal bedenlerdir. Bilgisayara, izleme ve kayıt sistemlerine bağlanan beden yönlendirmede kullanılan bir arayüz olmasının yanı sıra yorumlandığı gibi gözlemlenir ve manipüle edilir. Kafa, bakış, el ya da ayak hareketleri sanal gerçeklik sistemleri içerisinde öyle bir işlenmiştir ki imge bunlara olduğu gibi uyum sağlamak zorunda kalır. Bu uyum

gerçek dünyadan beklenen uyuma uygun olmasına rağmen hiçbir şekilde doğal değildir. Sanal bedenler keyiflendiren ve heyecanlandıran organik arayüzlerdir ve bu arayüzlerin zihinsel sistem üzerinde cezbedici bir etkisi de vardır. Söz konusu bu arayüzler kendi kendisini değiştirmekte ve tasarlamakta ustadır. Sadece nöro- ve gen-teknojisinden oluşan biyo-teknolojinin imkânlarıyla birlikte insanın hangi beden ve arayüzle kendisini anlatacağı söz konusu değildir aksine insanın hangi beden imgelerini biyolojik olarak gerçekleştirmek istediği söz konusudur. İnsan ve makine sistemlerinin hızlı ve karmaşık olarak işlemesi, iyi bilgileri hızlı bir şekilde kabul etmesi, kaydetmesi ve işlemesinin insanlar üzerinde büyüleyici bir etkisi vardır. Daha iyi arayüzlerin hizmete sunulması için de beden ve beyin değiştirilmeye ve anlaşılmaya çalışılır. Burada teknik ve suni organlar ilk olarak geliştirilir ve göze çarpan ya da zarar görmüş duyuşal ya da motorlu işlemlerle yer değiştirmek amaçlanır. Beyin ve bilgisayar ağları arasında doğrudan bağlantı kurulur ve büyük zorluklara rağmen beyin dolaşımında olan bilgiye güçlü bir şekilde dolaylı bir giriş elde eder ve gerçek dünyadan uzaklaşarak dolaylı olarak eylemde bulunur. Burada bir silüet olarak görülen kullanıcının bedeni renkli bir video imgesiyle temsil edilmez. Bilgisayar tarafından üretilen yaratık kullanıcının temsiline yaklaşır, davranışını algılar, kullanıcıyla oyun oynayarak onu etkilemeye çalışır. Bu durumda kullanıcı temsilleriyle dolaylı olarak özdeşleşir ve silüete boyun eğmek zorunda kalır. Sanal dünyanın ziyaret edilmesi ya da burada seyahat etmek burada olmak, tele-varlık olmak ve sanal beden olarak temsilde bulunmak için temel oluşturur. Kullanıcı bu durumda gözlemci değildir aksine oyuna katılan bir aktör

olarak ortaya çıkar. Burada biçimlendirilmiş yeni deneyimler işlemsel ve duyumsal olan, gerçekliği ya da yansımayı hedefleyen bir alan içerisine dâhil edilir. Belirsiz bir yer olan bu alan sanal bedeni kendisi ve öteki, burası ve orası arasında bulunarak, maddeye dayalı bedeni temel alarak ve eş zamanlı olarak canlandırır ve algılanmasını sağlar. Bu bağlamda gen teknolojileri, protezler, kimyasal teşvikler ve beyin çipleri maddeye dayalı bedenin arzularına uyum sağlar. Buna bağlı olarak bedene sahip olma durumunda hiçbir şey değişmez. İnsan kendi kendisini söz konusu bu bedende yansıtır ve canlandırır.

Ryan (2001: 71-72) da sanal gerçeklik ve sanal alan bağlamında fiziksel bedeni ve sanal bedeni ele alır. Sanal gerçeklik içerisinde ele alınan beden ya gerçek hareketler tarafından desteklenir ya da sanal bedene dönüşür. Gerçek beden nesnenin etrafında gezinemediğinde, onu yakalayamadığında ve kaldıramadığında sanal beden biçimin, büyüklüğün ve maddenin duygusunu verir. Bu durumda nesne ister sanal isterse de gerçek olsun kullanıcı için burada şu anda mevcuttur. Ayrıca bu durumda hem gerçek beden hem de sanal beden nesneyle etkileşime geçer. İzleyici hayaldeki resme, imge halinde dokunur. Bu noktada gerçek ve tek olduğunu iddia eden bedensel bir ilişki ortaya çıkar. Burada izleyicinin dünyasına ait olan üç boyutlu nesne vardır ve ayrıca bakış açısı da benzer bir etki yaratır. Gösterilen nesnelerin saklanmış tarafı mobil bir beden tarafından kontrol edilir. Temsilin teknolojisi fiziksel beden için sanal gerçeklik içerisindeki sanal nesne etrafında gezinir ya da nesneye dokunur. Böylece varlığın duygusu da geliştirilmiş olur. Sanal gerçeklik içerisinde nesnelerin varlığı kullanıcıyla kurduğu

olası ilişkiyle belirlenir. Sanal gerçeklik içerisinde başarılı bir şekilde desteklenen hareket varlık için gerekli ve yeterli bir koşul olarak görülür. Bu durumda sanal gerçeklik sistemleri bir ekoloji olarak tasarlanır. Bu ekoloji içerisinde nesne kullanıcının bedenini genişletir ve kullanıcıya sanal dünyaya katılma imkân verilir. Ama sanal gerçeklik ekolojisi içerisinde kullanıcının bedenini genişleten kişisel nesnelere henüz yoktur. Sanal alan bedenin dışına kelime kelime akan bir veriye dönüşür. Bilgisayar sanal bedeni dinamik olarak yaratır, kullanıcının kafa hareketlerini izler ve gerçek zamandaki bakış açısını şimdiki zamanla birleştirerek görüntü üretir. Kullanıcının et ve kandan oluşan bedeni geri besleme döngüsüyle sanal alana bağlanır. Geri besleme döngüsü bedenin pozisyonunu ikili veri (İng. binary data) olarak okur ve bununla da duyuşal görüntü üretir. Beden sanal alanın merkezinde durur ve sanal alan bedenden ışık olarak parlar. Gecikme bedenin olağanüstü dünya içerisine üretici bir şekilde dâhil olmasını sağlar. Sanal gerçeklik içerisinde beden bedenin hareketine karşılık olarak üretilir. Sanal gerçeklik içerisindeki beden mekânın parçalanmasından başka bir şey değildir ve bedene sahip olmayan beden burada yer alamaz. Hareket halindeki beden sanal gerçeklik içerisinde nasıl ikamet edilebileceğini gösterir çünkü hareket zaman ve mekâna gönderilirken sınırlandırılmaz ve bunlar aktif bir öge olarak görülür. Mobil bedenin zaman ve mekânla olan aktif bağılılığı bakış açılarının birbirlerini takip ettiğini gösterir. Böylece dünyanın görüntüsünün algılandığı ortaya çıkar.

1.2.1.4 Bedensel Belirleyicilerinden Soyutlanan Öznenin Kimliđi: Sanal Kimlik

Sanal kimliđin (Alm. virtuelle Identitat) temelini oluřturan yaklařımlar modernizmdeki bireyin bireyselliđinin ozlmeye ve paralanmaya bařlamasından ve postmodernizmde ise bu durumun giderek daha da fazlalařmasından kaynaklanır. Burada sanal kimliđin ortaya ıkmasının nedeni bireyin bireyselliđinin ozlme ve paralanma sonucu ortadan kalktıđını saklamaktır. Bu bađlamda postmodernizm ve sanal kimlik arasındaki iliřki ele alındıđında, toplumsal bir iklimin oluřturulduđu postmodernizm ierisinde teki, karřıt kimlikler geliřtirmeye bařlar. Burada kimliđi geliřtiren imkanlar olduka eřitlidir ve bu eřitlilik de iletiřim teknikleriyle geliřtirilir. Bu yeni teknolojiler tamamlanmıř bireyselliđin uzantısı olarak grlr. Bireyin kendisini farklı řekillerde anlatabilmesi kendiliđinden gerekleřir ve burada birey bazı durumlarda ekingen davranır. Postmodernizm ierisinde modern kimlik oluřumunun eřitliliđi devreye girer nk postmodernizm kimliklerin kurgulandıđı sanal topluluklardan oluřur. Bireysel kimlikler toplumsal ve dilsel bađlamda geliřme gsterir ve postmodern yaklařımlar kimliđin tanımını yapılandırılmıř ve dzenlenmiř olarak sınırlandırır (Poster, 1997: 148, 154-155, 159).

Ryan'a (2001: 198) gre de postmodernizmde metinlerle ortaya konan dnyalar oyunun iřaretlerine dnřr ve postmodernizmin desteklediđi bu hareket ontolojik kaygılara neden olur. "Ben kimim?", "Dnyayı tanıyabilir miyim?" ve "Kendi kendimi tanıyabilir miyim?" gibi bilgiye dayalı soruların baskın olduđu modernizme karřı ıkar.

Postmodernizmdeki kurgu ise “Varoluşun doğası ne?” gibi sorular sormaz. Postmodernizm dünyayı bir oyuncak olarak ele alır, metni temel alan alanlarda bu oyuncaklarla oynar, alternatif bir ontoloji inşa eder, trans-dünya kimliğiyle oyun oynar, ontolojik sınırların üstesinden gelir, dünyayı başka kelimelerle anlatır, kapsamlı bir mekânın içerisine girer ve bütün bu olanlara dayandırılan ontolojik problemleri de konu olarak ele alır.

Becker ve Hüls’e göre (2004: 171-172) birey ve toplum arasındaki ilişkiyi üreten dijital iletişim medyaları bireyin kendi kendisini algılamasının ve kimlik göstergesinin dönüşümüne neden olur. Bu duruma bağlı olarak bireyin teknolojik yenilikler çerçevesinde geçerli olan durumu sorgulanır. Burada bireyselleşme zamana özgü tanrısal bir durum olarak görülür. Egemenliği temel alan topluluklar her geçen gün biraz daha çözülür ve ortadan kaybolur. Buna bağlı olarak özgürlük de artar. Birey kendi tasarımını gerçekleştirmek istediğinde önünde birçok seçenek vardır. Birey kendi hayatını sürdürmek ve kendi sorumluluklarını geliştirmek istediğinde ise zorlanmaya başlar. Bireyin yaşadığı durumlar birbirinden ayrılır. Bireysel olarak verilen kararların oyun alanları kurumsal olarak gelişir. Birey giderek izole olur çünkü özneler arasında geçerli olan topluluk ilişkileri parçalanır ve birey güvenli bir sosyal etkileşimden mahrum bırakılır. Bu durumda özerkliğin yeniden elde edilme fırsatı ortaya çıkar. Yetişkin birey olayların çokluğu içerisinde kendi hayatını kendisi tasarlamaya başlar. Burada artık geleneksel zorbalıklar ve kısıtlamalar yoktur. Birey burada kendisi için özgür mekân kurabilir ama öznenin bu konuda aşırı istekli

olması ve sosyalliğin tehdit edilerek ortadan kaybolması gibi durumlar da ortaya çıkabilir. Elektronik iletişimin küreselleşmesi medyanın sunduğu olanakları estetikleştirir. Kültür günlük hayat içerisindeki köklerini kaybeder. Medyatikleştirilmiş kültür, sosyal hayattaki anlatımlar için oyun alanlarına imkân vermek yerine, bireyleri sunulanın pasif tüketicisine dönüştürür ve estetik potansiyeli yok eder. Ayrıca bireyin iletişim yetisi de zayıflar. Belirli kurallara göre kurulan ilişkilerin ve sosyal bağların bütünlüğü ortadan kalkar. Özneler yalnızlaşır ve yönünü kaybeder. Gerçeklik kurguya dönüşür. Burada çoğul olarak üretilen yaşam alanları vardır ve bunların yanı sıra da aracı ve taklitçi rolünü üstlenen birey kendisini medya ile tasarlamaya başlar.

Bu bağlamda Turkle (1999: 18-19) da “ben”in özerkliğinden memnun olmakta zorlanan insanların çoğunu merkezinden edilmiş öze/kendisine (Alm. dezentriertes Selbst) örnek olarak gösterir. İnsanı bu duruma sürükleyen şey ise günlük hayattır. İnsan günlük hayatında olayların sorumluluğunu üstlenir ve hem hedefe uygun hem de işbirlikçi faktörleri ele alır. İnsan öznenin eski paradigmasına yüz çevirerek çoklu (Alm. multiples Selbst) ve merkezinden edilmiş özü/kendisini talep eder. Bu öz/kendisi daha çok kararsızlıkla karakterize edilir.

Beck’e (1999: 257) göre de bilgisayar medyası tarafından kurulan iletişim mekânları modern sonrası dönemdeki öznenin kutsallığını ve özerkliğini ortadan kaldırır. Bilgisayarla kurulan iletişim sadece anonim olana (Alm. anonym) ve takma ada (Alm. pseudonym) dayanan bir etkileşimi kabul etmekle kalmaz ayrıca üretilmiş teknolojik yakınlığa karşı mesafeler kurar ve özerkliğini bu şekilde ortaya koyar.

Burada öznelere iç tarafında karşıt duygular ve içtenlik arasında bir denge oluşur. Kullanıcılar teknoloji sayesinde kendi aralarında bir bağ kurar ve bunların arasında mekân farkı ortadan kalkar. Böylece genelleştirilmiş bir farksızlık (Alm. Indifferenz) oluşturulur. Ağda kurulan iletişim sırasında kendi kendini yönetmenin (Alm. Selbstmanagement) ana bölümü de burada oluşur. İç küreselleşme (Alm. innere Globalisierung) iletişimsel yakınlığa karşı bir mesafe oluşturur ve çoklu kimlikler üzerinden zaman ve kendi arasında bir bağ kurar. Bu bağ her zaman parçalanmayla karşı karşıyadır. Sürekli olarak kurulan bu bağın hem zamansal hem de mekânsal yönden belirgin ve sürekli olan diğer sosyal durumları ağda kurulan iletişimin işleyici felsefesine uygun ve doğru değildir. Ayrıca kurulan bu bağın ahlaklaştırılması da uygun ve doğru değildir.

Sanal kimlik ve oyun (Alm. Spiel) arasındaki ilişkiyi ele alan Turkle (1999: 297-310) da oyunun bireyin kimliğinin oluşmasında önemli bir rol oynadığını düşünür çünkü ona göre oyun gerçek olmayan bir durumdur ve birey bunu çekinmeden ortaya koyabilir. İnternette kimlikle oyun oynayabilecek birden fazla ortamın bulunması kimlik oyunları (Alm. Identitätsspiel) için büyük bir imkân sunar. Burada figür ya da dünya oluşturmak ve oyunun kuralına göre yaşamak amaçlanır. Sanal alan bu noktada kim olduğun ve kim olmak istediğin gibi sorulara cevapların arandığı bir yer olur. Kimlik yapıları (Alm. Identitätskonstruktion) için laboratuvar görevi üstlenen oyunlarda oyuncu düşüncelerini çok iyi ifade edebilir. Sanal alanda birden fazla figürle oyun oynama imkânının elde edilmesi paralel kimliklerin (Alm.

parallele Identität) ortaya çıkmasına yardımcı olur. Roller sayesinde elde edilen avantajlar detaylandırılmış bir gerçeklik sunar çünkü bunlar yarı gerçek yarı kurgu olarak sahnelenir. Birey ve oyun, birey ve rol, birey ve simülasyon arasındaki sınırlar ortadan kalkar. Bu nedenle sanal kimlikle elde edilen roller oyundan daha fazlası olur. Farklı figürleri canlandıran oyuncu (Alm. Spieler), rollerini dönüştürebildiği sürece değiştirir ve farklılaştırır. Kendisini oyun alanının sonuna yerleştiren oyuncu belirli alandaki diğer figürlerin eylemleri üzerinde tartışır. Oyuncu başka bir alanda da kostümler giyer, oyunu bir düello gibi görür ve sadece oyunda var olan dili kullanır.

Rötzer (1998b: 158-159, 161-162) de sanal kimliği oyunla ilişkilendirir. Bu bağlamda bedenin anatomisine dar sınırlar yerleştirilmesine rağmen beden olduğu gibi hareket eder. Bedenin olasılıkları ve sınırları bireyin kimliğini, kişiliğini, dünya modelini ve bilişsel amaçlarını oluşturur. Başka bedene sahip olmak ise sadece oyun oynayarak deneyimlenebilir. Beden olmak ötekiler için alet ya da maske olmak demektir. Simülasyon içerisinde sanal bedene geçilmesi deneyimlerle olur. Bu deneyimler gizlemekten, maskelemekten, makineyi yönlendirmekten yani bedenin uzantısı olarak bir aletin kullanılmasından oluşur. Burada iç bakış açısının engellenmesiyle dışarının algılanması sağlanır. Sanal beden içerisinde ikamet edildiğinde sosyal olarak deneyimlenebilen bir alan oluşur. Burada sanal bedenin dışında bulunanlar gerçek bedenin kimliğinden kaçamaz ve sanal alan içerisindeki oyuncunun imgesi ise bunlardan çözülerek özerk olur. Sanal olarak ele alınan bedensel beden ben merkezli bakış

açısıyla (Alm. ich-zentrierte Perspektive) ve ötekinin bakış açısıyla (Alm. Perspektive des Anderen) sanal alanda bulunan insanlar içerisinde temsil edilir. Sanal alan içerisinde metni temel alan dünyalar (Alm. textbasierte Welt) sadece başka bir rolü üstlenmekle kalmaz aynı zamanda bedensel kimliği (Alm. körperliche Identität) de değiştirebilir. Sanal alan içerisinde kimlikle ilgili bir açıklama yapılmaz aksine diğerleriyle etkileşim kurularak bedensel kimliğin sınırlarından kurtulur. Bu durum sanal alan içerisinde hareket etmekten kaynaklanır ve sanal alanın çekiciliği de bu noktada ortaya çıkar.

Wegner (1999: 21-23) de fiziksel beden ve kimlik arasındaki ilişkiye dikkat çeker. Bu bağlamda kimliğin hem nesnelere hem de bedenlerle oluşturulmasını sadece nesne dünyası ve bedenle kurulan iletişim yapısı olarak değil de kendisini ortaklığın ve toplumun biçimleri olarak da gösterdiğinden bahseder. Birey çerçevelenmiş bir kafeste yaşar ve bu kafes kültür içerisindeki mekân ve zamanı biçimlendiren ve birey için anlamlı olan yapılara sahiptir. Zaman ve mekân deneyiminin anlamı Batı kültüründe bireyin deneyimi ile ilişkilendirilir. Bireyin kimliğinin onaylandığı büyük anlatılar bedenin kaderinin ortaya konulduğu yerlerdir. Batı kültüründe Hz. İsa'nın ölmesi ve yeniden dirilmesi kimlik yapısının paradigması olarak görülür. Bu nedenle bahsi geçen bu anlatılar ontolojik bir kesinlik sunar. Kimlik beden imgesine bağlı olduğundan beden çözüldüğünde kimlik de çözülür. Birey bu noktada kendiliğinden yaratılan bir şey değildir aksine karşılanan ve acı çeken bir şeydir. Beden de acının kaynağı olarak kimliği yapılandırır. Bedenin narinliği ve geçiciliği yaratılan dünyaların çıkış noktaları olarak

görülür. Bunlar kendi kendisini yarattığı için dünya tarafından yaratılmaz. Acı çekmek ve eylemde bulunmak arasında fark olduğu için de bireysel sorumluluk mümkün olur.

Ellrich'e (1997: 147-151) göre de kültürel olarak üretilen ve medya tarafından yayılan beden imgesi kimliği belirleyen madde olan bedeni tekrardan ele alır. Bu durumda deri ile çevrelenen ve geride kalan artık dünyaya karşı belirlenen beden bir fenomen olarak görülür. Bu tür bir fenomen kendi bütünlüğü içerisinde var sayılır, sadece işleve dayalı olarak yeniden yapılandırılır ve sorgulanır. Arkasından gidilemeyen ve çözülemeyen bedensel bütünlük sosyal olarak üretilen bir yapı değildir aksine asimetrik farklılıklarla elde edilen bütünlüğün tekrardan sorgulanan bir biçimidir. Bedeni merkeze alan bireysel kimlik bedeninin medya tarafından yüzeyselleştirilmesiyle iki boyutlu bir imgeye dönüşür. Bu iki boyutun bir tarafında bedeninin sanal bütünlüğü diğer tarafında da parçalanmış bedeninin hayali bütünlüğü vardır. Aslında her iki durum da uyumun üç boyutlu yeni biçimini ortaya koyar.

Beden ve kimlik arasında kurulan ilişkinin doğal ve kültürel daha doğrusu yapay evrelerin birbirine karıştığını gösterdiğini düşünen Becker'e (2000: 43-44) göre sanal alan içerisindeki sanal beden ve sanal kimlik tasarımları kendisini değiştirmeyi, kontrol etmeyi ve kendi maddesini parçalamayı arzular. Bir tarafta birey herhangi bir maddeye bağlı kalmadan kendi kendisini tasarlayarak kendi fiziksel direncinin karşısında durur. Diğer tarafta da doğal ve yapayın ikiye bölünüp çözümlenmesiyle ilgili bütünlüğe dayalı görüşler bedeninin belirsizliğini işaret eder. Doğal ve yapay arasında ikiye bölünmenin çözümü ya da

anlam kayması beden ve kimliğin yeniden tasarlanmasına neden olur. Bu tasarım çok boyutludur ve dört farklı biçimden oluşur:

- Beden ve kimlik elektronik iletişim ağı ve sanal dünya içerisinde sanallaştırılır, maddesinden uzaklaştırılır ve çoklu duruma getirilir. Bu durumda beden ve kimlik rastgele biçimlendirilir ve çoğaltılır. Buna bağlı olarak da metin ve grafiği temel alan yapılar ortaya çıkar.
- Organik maddeden oluşan doğal bir evrimin ötesinde biyolojik canlılar oluşturulur. Bu durum genetik ve biyo-mühendisliği tarafından gerçekleştirilir. Organik olan burada teknik olarak manipüle edilebilir ve beden hem estetik hem de eleştirel olarak canlandırılan bir deney içerisinde bulunur. Ayrıca farklı sanatsal performanslar da bu işleme dâhil edilebilir.
- Yapay zekâya dayalı kopyaların oluşturulması organik olmayanın temelinde canlı evrelerin simülasyonu ile gerçekleşir. Ortaya çıkan sistemler ise karmaşık ortamdaki özerk davranışları işaret eder. Bu durum yapay hayat ve yapay biyoloji bağlamında gerçekleşir.
- Post-insan ya da insan ötesi görüşler zarara uğramış olarak deneyimlenen bedenin kontrol edilebilir olarak yönlendirilmesini, teknik değişimini ve parçalanmasını hayal eder. Burada aynı zamanda ruhun makineye eş zamanlı olarak yüklenmesi hedeflenir.

Becker (1997: 164-168) de fiziksel bedenden soyutlanan sanal bedenin sanal kimliğinin metinlerden oluştuğuna dikkati çeker. Bu bağlamda

metinlerle oluşturulan sanal kimlik metinlerin takası sayesinde öteki sanal kimliklerle iletişime geçer. Bireyin davranış biçimleri, tutkuları, iticilikleri, arzuları ve ihtiyaçları bu metinlerle sunulur. Metni temel alan takas sayesinde karşıdaki bireyin kokusal, akustik, görsel ve dokunsal olarak algılanması mümkün değildir. Burada bedensel boyutlara sahip olmayan iletişim metinlere aktarılır. Bu aktarımla bedensel duyarlılık açıklanır. Bunlarla taklitçi ifadelerin taklit edilmesi sesin dilsel olarak taklit edilmesine benzer. Bedensel ifadeler devre dışı bırakılarak standart dilin kendi biçimi oluşturulur. Anahtar kelimeler, komik sesler, sloganlar, ikonlar ve diğer göstergeler iletişimdeki olay özellikleriyle sınırlandırılır çünkü değerlerin dikkati evrelerin karmaşıklığına ve görünmezliğine göre kendi sunumu içerisinde önemli bir ana dönüşür. Bireyin ilginin kendi üzerine yoğunlaştığını sahnelemesi sadece iletişimin değil sanal kimlik tasarımının da bir özelliğidir. Bunlar seçilen takma ad ve imzalarla tekrardan yansıtılır. Burada takma ad ve imza kimliğinin gereksinimine dönüşür.

Sanal kimliğin oluşturulması sırasında kurgunun ve hayali olanın önemli bir rol oynadığına da değinen Becker (1997: 164-167) sanal kimlikle ilgili verilerin bireyin kendisini sanal olarak sahnelemesine uygun olduğunu düşünür. Bu durumda bireyin kendisini sanal alan içerisinde kurgulaması hayali beden (Alm. imaginärer Körper) ağırlık kazanması olarak yorumlanır. Sanal kimlik ile gerçekleştirilen tasarımlar kendi bedenselliğini reddeder ve deneyimlenen özellikleri de örtbas eder. Böylece birey bedenin hapisanesinden kurtulmuş olur. Kendi bedenini engelleyici bir faktör ya da fazlalık olarak gören birey

kendisini gizleyerek ya da sanal olarak yeniden yaratarak bu durumun üstesinden gelmeye çalışır. Sanal kimliğe aktarılan bedensel özellikler bireyin gerçek dünyanın imgesinden farklı olduğunu gösterir. Örtbas etme ve koruma örneklerinin yanı sıra birey kendisini başka bir bedenle başka birisi olarak sunar. Bireyin kendi kendisini oluşturması ve sosyal çevresi kendisini yok olan bedenden saklar ve bedeni anlatı yapısına indirger. Bireyin yeni ve başka biri olarak tasarlanması ve yeni dönüşümleri deneyimleme arzusu sınırlandırıcı gerçek dünya koşullarından kaçmak ve ayrılmak istediğini gösterir. Buna bağlı olarak sanal kimliğin oluşturulması ve gerçek bedenden kaçış arasındaki bağ ise kurgu içerisinde kurulur.

Becker (1997: 168-175) sanal alan içerisinde sanal kimliğiyle iletişim kuran öznenin karşısındaki öznenin de kurgulanan bir sanal kimlikle iletişim kurduğuna ve her iki bireyin de kendi hayalinin ürünü olarak kaldığına değinir. Ona göre sanal alanda kurulan iletişim boşluklarla, belirsizliklerle, tamamlanmamış ve ima edilen bilgilerle karakterize edilir. Burada ötekiyle ilgili eksik bilgiler mevcuttur, sanal kimlikler arasında kurulan iletişim sayesinde hayali mekânlar kurulur ve arzulanan durumlar özgürce sergilenir. Özne şok edici olaylarla ilgili konuşur ve sanal iletişimin ötesine geçme fırsatı arar ama öznelere somut olarak bir araya gelmesi hayali mekânın yıkılması anlamına gelir. Hayali mekân öznenin kendisini sanal olarak oluşturmasının yanı sıra iletişimden ve sanal bağların yoğunluğundan da sorumludur. Öznenin hayaline de ihtiyaç duyan sanal alandaki büyülenme boş yerlerle, imayla, işaretlerle ve somut bilginin eksikliğiyle gerçekleşir.

Özne olayın yaratıcısına dönüşür ve kendi duygu ve deneyimlerini buraya yansıtır. Öznenin karşısındaki özneyle ilgili doğru bilginin eksikliği hayali mekânın kurulmasına neden olur. Bu tür yokluk hayalin sınırlandırılmasına yol açar. Özne hayalini bedensel iletişimle, dolaylı algılama ve karşılaşılan sosyal koşullarla geliştirir ve kendi sanal kimliğini oluşturur. Bu durum karşıdaki öznenin kurgu olarak üretilmesine benzer. Hayali mekânlar “...mış gibi yapma” (Alm. Als ob Situation) dünyalarıyla eşdeğerdedir ve öznenin yeni bir şeyi sahnelemesine ve biçimlendirmesine imkân verir. Hayal sadece öznel bir yeti olarak daha doğrusu aşkın bilincin hayal gücü ya da kökenin ve asıl metnin bir işlevi olarak yorumlanmaz. Hayal öznenin oluşumundaki amacı açıkça göstermek için yeniden yansıtma işlevine de indirgenmez. Hayal biçimin, düzenin ve imgenin toplumsal, tarihsel ve fiziksel olarak devam eden bir oluşumdur. Böyle bir bakış açısı içerisinde hayal belirsiz bir şey olarak değil de belirli olanın ve ötekiliğin değişimi olarak ele alınır. Bu bağlamda hayal yanlış cümleye, parçalanmaya ve öteki olmaya doğru gelişme gösterir. Hayali çağırarak ya da hareketlendirmek kaybolanı ve deneyimleneni gün yüzüne çıkarmak ya da yok olanı hayal etmek anlamına gelmez. Burada devam eden düzenlemenin yeri olarak görülen özne hayali ve deneyimsel olarak gerçekleşen keşfin ya da yaratıcı dönüşümün (transformasyon) nesnesine dönüşür. Özne hayalin öznesi olarak yargılanır ve dinamikleşir. Aslında özne olarak adlandırılan şey hayale ve hayal gücüne çok şey borçludur. Hayal yeniden yansıma olarak değil de devam eden bir oluşum olarak yorumlanır. Özne devam eden biçimlendirme ve dalgalanma etkisi altında kalmasının yanı sıra

oluşumun zaman biçiminde de var olmaya devam eder. Statik varlık olarak görülmeyen öznenin hayali gizli bir gücün keşfi, açık bir hayalin ve rüyanın ürünü olarak ortaya çıkar. Yapılan bu tür keşifler deneyin gerçekleştirilmesi olarak değerlendirilir. Özne böyle bir deney içerisinde kendisini renk ve biçimlerle geliştirir. Devam eden bir evrenin içerisinde bulunan öznenin durumsal biçimleri de oluşmaya devam eder. Söz konusu bu evre içerisinde kurulan yapılar yeniden bozulur ve daha sonra da yeni biçimlerle yer değiştirir. Sanal kimliğin oluşturulmasında ve biçimlendirilmesinde hayali olan büyük bir rol oynar. Kurgu içerisinde hayali olanın somut olarak gerçekleştirilmesi bireyin kendisini kurgu içerisinde çift anlamlı olarak tasarlamasına neden olur. Özne burada kendi kendisini yapılandıran bir içgüdü olarak yorumlanır ve özne kendi tasarılarını “...böyleymişçesine” (Alm. als solches) gerçekleştirir. Özne yapılara ait kuralların egemenliği altındadır. Bu sayede dilden ve metinden kaynaklanan kültürel bir çevre oluşturulur. Yazı içerisinde tasarlanan özne dilin kendi dinamiğini ortaya koyar. Buna bağlı olarak yazan kişi merkezinden edilir ve öznenin kendisini kurgu olarak tasarlamasının sınırları çizilir. Burada özne ile ilgili geleneksel düşüncelerin tamamı kurgudan oluşur ve bu da bireyin kendisini tanıması ile ilgili tarihsel ve kültürel bir gereksinimden kaynaklanır. Ayrıca bu düşünceler hem bireysel hem de toplumsal olarak üretilen bir yapıdır. Burada özerk, asılsız ve merkezi olmayan özne merkezinden edilir, sürekli olarak biçimlendirilir ve yorumlanır. Kurumsal ve kültürel dil kural ve teknoloji gibi belirleyicilerden bağımsızdır. Özne bireysel ve kolektif hayal gücünün devam eden dönüşümünün bir ürünü olarak görülür. Bu durumda

gerçek ve sanal kimlik arasındaki sınır ortadan kalkar çünkü özne somut bir deneyim içerisinde hem kendisinin hem de kültürel bir hayalin ve anlatının ürünü olarak ortaya çıkar.

Sanal kimliği kurgu ve hayal bağlamında ele alan Becker ve Hüls'e (2004: 177, 179, 185, 188) göre de sanal alanda bireye hem kendi kendini açıklama olasılıklarını araştırması için özgür mekân hem de olası kısıtlamalara rağmen kendisini göstermesi için bir sahne sunulur. Böylece birey izleyicinin önünde kendisini başarılı bir şekilde kurabilir. Burada basmakalıp uzlaşmalar düzenli olarak etkili olmaya başladığında ise bireyin kendi kendisini kurduğu (Alm. Selbsterfindung) özgür mekân sınırlandırılır. Bu noktada sanal kimlik oluşumu ilk bakışta tek benci (Alm. solipsistisch) bir strateji olarak açıklanmaz çünkü bunlar ötekiyle ilgilidir, olası tepkilere cevap verir ve herhangi bir kurala bağlı kalmaz. Birey verilenden daha fazlasını gösteremez. Birey kendisini sadece değiştirerek ve düzenleyerek anlamaya çalışır. Pasif bir durumdan aktif olarak işlev gören bir duruma geçilir. Burada baygınlık duygusunun (Alm. Ohnmachtsgefühl) dereceli olarak üstesinden gelinir ve duyguya boyun eğilir. Birey burada sınırlı bir çerçevede de olsa kendi kararlarını alabilecek durumdadır. Sanal alan içerisindeki özgür mekânlar bireyin kendi kendisini kurgu olarak tasarlaması için vardır. Dolayısıyla burada geliştirilen olay günlük hayattaki bağları da etkiler. İnternet ortamındaki kimlik yapıları bireyin kendisiyle ilgili tasarılarını değiştirir ve açıklığı kabul eder. Bu durumların kabul edilmesi bireyi günlük olarak rol yapandan günlük olarak talep edilen şeye dönüştürür.

Sanal kimlik yapılarının akışkanlığı, çok yönlülüğü ve esnekliği bireylerden günlük olarak talep edilen şeye uygundur. İnternet ortamındaki sanal birey (Alm. virtuelles Individuum) aslında kendisinin baskısı altındadır, genellikle dikkat toplamayı ister ve bunun için de kendisini sahneye yerleştirir. Bireysel sahnenin kendisini gösterdiği sırada herhangi bir topluluğa ait iletişimsel talepler ve estetik ölçütler istenir. Olayın özerkliğinden elde edilen yanılsama sayesinde kısa süreli bir haz üretilir. İnternetteki yapılar güncelleştirilir ve günlük taleplere uygun hale getirilir. Bazen de güncelleştirilen bu yapıların deneyimlenmesi strese neden olur. İnternetteki kimlikler bireyin kendi varlığı ile ilgili olası biçimlerin araştırılmasına ve seçenekler sayesinde yaratıcı olarak düzenlenmiş kullanıma neden olur. Öteki tarafta ise bireyin parçalanması yoğunlaşır çünkü birey seçilen şeylerin çokluğu nedeniyle parçalanma tehdidiyle karşı karşıya kalır. Birey hayali bir bütünlüğün içerisinde değil de kurgu içerisinde bulunur. İnternet ve sanal alan bireyin kendi kendisini kurması için bir oyun alanı olarak işlev görür. Bu durumda olumsuz olarak tanımlanan hayali alana kaçış aslında cezbedici bir durum olarak görülür ve burada başka bir hayatı resmetmek amaçlanır. Birey bütün sınırlandırmaların ötesinde özgürlüğün kalıntılarını bulur ve bunları geliştirir. Bireyin sanal alanda rol yapması ve iletişimde bulunması kendi duyusallığını ve durumunu yansıtmaya neden olur. Bu durum günlük hayat içerisinde gerçekleşecek olası değişimler için bir sebep olarak görülür. Ayrıca burada gerçek ve kurgu boyutlarının örtüşmesi her zaman yeniden göz önüne getirilir.

Becker (2000: 64-65, 67, 181-182) de öteki, yabancılık ve başka türlü lük çerçevesinde ele aldığı sanal kimliğin oluşturulması sırasında kurguyu bir ihtiyaç olarak görür. Ona göre sanal alan içerisinde oluşturulan kimlikler ve post-biyolojik özneler bir sonu değil de Kartezyen öznenin mükemmelleşmesini gösterir. Bu durumda söz konusu kimlikler ve özneler yüksek bir tek benciliği ortaya koyar çünkü bunlar direncin bütün boyutlarını yabancı madde gibi kendisinde canlandırır, saklar, manipüle eder ve ayrıca kendisinin dönüştürülebilir uygun kodunu yorumlar. Bunlar sayesinde oluşturulan zihinsel varlık sanal bedenden ötekine özgürce geçer ve özne sanallaşma içerisinde patolojik kusurlarından tamamen serbest bırakılır. Burada ötekinin ötekiliği (Alm. Andere des Anderen) saklanır, karşıtın hayali kendi arzularına göre oluşturulur ve ideal bir imgeye uygun olarak yapılandırılır. Burada şaşırtan ve tehdit eden bir uyumsuzlukla karşılaşılmaz ama bu uyumsuzluk somut iletişim içerisinde alışıldık bir durum olarak görülür. Ötekinin elde edilemeyen bir madde içerisinde saklanması geleneksel güç ile ilgili hayalleri ve tek benci kimlik tasarımlarını yeniden canlandırır. Sanal alan içerisindeki birey elde ettiği sanal kimlik sayesinde kendi kendisini yönlendirebilir ve tasarlayabilir. Ayrıca burada programlanmış biyolojiler gibi tasarımlar da yapılabilir. Direnç gösteren yabancılık söz konusu bu tasarımlarla kontrol altında tutulur. Aslında buradaki mesele kendi yabancılığına yüz çevirmek değil de ötekinin yabancılığına dokunmaktan kaçınmaktır çünkü kendi amacı ve yoksunluğu ötekinin elde edilmezliğiyle karşılaşır. Yabancı başka türlü lüğe olduğu kadar kendisinin olana da yüz çevrilmesi kimlik tasarımlarının eski haline dönüştürülmesine

neden olur. Yabancı ve kendisinin olanın sınırları yanlış tanıtılarak bireyin dünya üzerinde tekrardan egemenlik kurması sağlanır ve birey kendi bedensel varlığını geliştirir. Buna bağlı olarak kimliği kurguyla oluşturma arzusu her zaman bir ihtiyaç olarak görülür. Bireyin kendi kendisini kurgu olarak tasarlaması elde edilemeyen boyutunu kendi yapısına aktarması anlamına gelir. Burada gerçek dünyadaki gibi bir elde edilebilirlik söz konusu değildir. Sanal kimlik oluşturma arzusu bireyin kendi gücünün ve şahsiliğinin yansımasının dışına çıkartılır. Ayrıca tekniğin bugünkü kullanımı ve gelişimi hayali olana sınır koyar ve bu nedenle de özne sanal tasarımlarından kurtulamaz.

Bireyin dijital medya içerisinde bulunan internet sayesinde toplumsal taleplerin bazılarını etkisiz hale getirdiğini düşünen Becker ve Hüls (2004: 174-176) bireye verilen bu fırsatın sonucunu esneklik ve hareketlilik (Alm. Mobilität) olarak değerlendirir. Bu durum bireysel bütünün parçalara ayrılmasına neden olur. Özgür mekân olarak bilinen internet içerisinde parçalanmış birey hem kendi kendisini yeniden inşa eder hem de anlatıcı ve uygulayıcı stratejilerini yeniden uygular. İnternetin bireye sunduklarının arasında sohbetler ve sanal gruplar da vardır. Birey bunlar sayesinde kendisini internetin özgür alanında düzenler ve kendisini bu düzenlemelerle açıklar. Bireyin olası biçimlerinin araştırılması için internet deneme sahnesi (Alm. Probebühne) olarak işlev görür. Bu durumu destekler nitelikte görüşlere yer veren Poster (1997: 151-155) da internette ve sanal alandaki kullanım alanlarının kimliklerin etki alanını genişlettiği görüşündedir. Bu alanların temel özelliği ise iletişim evresindeki kimliklerin

yapılandırılmasını talep etmesidir. Böylece internet kullanıcısı ekranda eğlenirken ve bilgileri takas ederken kendisini de yeniden tasarlar ve farklı silüetlere sahip olur. İnternet ortamına ve sanal alana katılan kullanıcı kimliğini bilinçli bir eylem içerisinde değil de güncel olarak yönlendirilen diyaloglar sayesinde düzenler. Burada söylem tek anlamlı olmadığı için özne yapısının demokratikleştirilmesi söz konusudur.

Becker'e (2000: 47) göre bireyin sanal olarak çoğaltılması kimliğin yasak boyutlarının denenmesine imkân verir. Burada sınırların aşılması ve çoğaltılması serbest bir şekilde gerçekleşir. Bireyin bedeniyle ilişkilendirilen sosyal sınırlandırmalar ortadan kalkar çünkü sanal alan içerisinde ikamet eden birey hem sosyal ve fiziksel zorluklardan hem de sınırlandırmalardan kurtulmayı hayal eder. Bu bağlamda Beck (1999: 256) de internet ortamındaki kimliğin özgür olarak kurulduğuna değinir. Çevrimdışı gerçeklik (Alm. offline Realität) içerisinde bulunan kimlikler her zaman tehlike altındadır ve bu durumda çoklu kimlik karmaşıklığı hastalıklı bir hal almaya başlar. Çevrimiçi dünyadaki kimlik tasarımları ise onaylanamayacak derecede özgürce oluşturulan çokluk içerisinde gerçekleşir. Bu şekilde kurulan kimliklerin tamamı birbiri ardına sıralanır. İnternet ortamında kurulan iletişim içerisinde insanın kendi kendisini tasarlaması ve yansıtması gerekliliği gücünü korumaya devam eder. Buna bağlı olarak metne dayalı iletişim ortamlarında yaratıcılık ve orijinallik oranı her geçen gün daha da yükselir.

Beck (1999: 256) internet ortamında merkezinden edilmiş ve kendisini diğerlerine benzer olarak yapılandırmaya çalışan özneler olduğundan

da bahseder. Bu özneler daha sonra üst üste yığılan kimliklere bölünür. Turkle'a (1999: 287, 419-427) göre de internet çoklu kimlik (Alm. multiple Identität) düşüncesine katkı sağlar. İnternet kullanıcısı farklı birçok kimliğe sahip olur ve sanal alan içerisinde amaçsız bir şekilde gezinerek kendisini oluşturmaya başlar. Çoklu kişiliklere (Alm. multiple Persönlichkeiten) sahip olan internet ortamındaki birey ötekileri kendi içerisinde taşımaya başlar ve birbiriyle iletişim kurmayan bireylerin arasında sallantıda duran çoklu kimliklerle de daha fazla yaşayamaz. Çoklu kimlikler felç eden bir karmaşıklığın içerisine sürüklendiğinde ise artık kabul edilemez olur. İnternetteki gelişmiş yeni uygulamalarla donatılan çoklu kimlik tasarımları çok sayıda insanın kendisini çoklu kimlik kategorisine dâhil etmesini sağlar. Dolayısıyla son yıllarda çoklu kimliği deneyimleyen insanların sayısı oldukça fazladır. Turkle buna bağlı olarak insanların çoğunda çoklu kişilik rahatsızlığı (Alm. multiple Persönlichkeitsstörungen) görüldüğünü ifade eder. Bu durumda olan insanlar acı çekmeye başlar. Her geçen gün daha da yaygınlaşan çoklu kimlikler sanal kimliğin ortaya çıkmasına yardımcı olur. Yanıltıcı olarak değerlendirilen çoklu kimlikler bağlamında ele alınan özün/kendisinin farklı parçaları onun eşdeğerli kişilikleri değildir aksine bunlar onun daha çok parçalanmış ve bölünmüş parçalarıdır. Çoklu kişilik ve merkezîyetçi öz/kendisi arasında bir rahatsızlık ortaya çıkar. Dolayısıyla çoklu kişilikler aslında sağlıklı ve merkezîyetçi öz/kendisi değildir. Merkezîyetçi olmayan özde/kendisinde, canlı takas çok sayıda kurucu arasında gerçekleşir ve buna bağlı olarak da bütünleyici öz/kendisi ve çoklu kişilik arasında esnek öz/kendisi (Alm. flexiblen Selbst) tasarlanır. Esnek öz/kendisi

kapalı bir varlık merkezine sahip değildir ve parçaları da istikrarlı bir bütünden oluşmaz. Bu özlerin/kendisinin birbirleri ile kurdukları iletişim değişir ve genellikle ikisi arasında gidip gelerek değişim gösterir. Bilgisayar ekranında farklı belgelerin ortaya çıkması kullanıcının istediği kadar iki nokta arasında gidip gelebilmesine imkân verir. Buna bağlı olarak Becker (1997: 166-167) de kişinin parçalanmış özünün çoklu kişi (Alm. multiple Person) olarak denemesi durumunda gerçek kimliğin ortaya çıkmasından bahsedilemeyeceği görüşündedir. Ona göre kişi burada kendi kendisini sürekli olarak algılayarak nesnelleştirmeye çalışır. Sanal kimliği kabul eden kişi kendisini tasarlanan bir ürün ve bireysel bir el işi nesnesi olarak görür.

Thiedeke'ye (2004b: 16) göre sanal alan içerisinde kendi kendisini sanallaştırmayla yüzleşen birey kim ve ne olmak istiyorum sorularını sormaya başlar. Birey burada bireysel kimliğini gösterir ve kendisini başka olarak adlandırır. Sonuç olarak birey başka görülür ve başka olur. Arzulanan biçimlerin sanal alan içerisinde elektronik ağ tarafından sahnelendiğine dikkati çeken Becker (2000: 45) da çoklu kimliklerin, ışıldayan bedenlerin, maskelerin ve kılık değiştirmelerin yani bireyin kendi kendisini tasarlamasıyla, kendisinin dönüşümüyle ve yeni biçimiyle ilgili hayalinin, karakterinin ve davranış biçimlerinin de bu tür sahneleme biçimlerinden nasibini aldığını belirtir. Bunlar sayesinde arzulanan beden oluşturulur. Metin yoluyla oluşturulan kimliğe ait bu yapılar avatar biçimindeki sanal bedenler üzerinde grafiğe dayalı temsillerle yayılır. Bu durumda Thiedeke'ye (2004a: 135) göre de sanal alan içerisinde var olan sanal birey bildirmek istediği bilgiler tarafından

bir araya getirilir. Bu noktada gerçekten görüldüğü gibi olmaktan başka hiçbir şey bu bireyin karşıtı olarak geçerli değildir. Bu durum özerkliğe yönetilen basmakalıp bir oluşuma kanıt olarak gösterilir. Burada söz konusu olan bireyin bireyi değildir aksine becerikli bir şekilde programlanmış bir beden söz konusudur.

Becker'e (1997: 164-167) göre sanal kimlikler hem bedensel hem de sosyal olarak kurgulanır. İnternet ortamında sanal kimlik olarak ortaya çıkan birey kendisini metin aracılığıyla kurgular, cinsiyetini, saç rengini, figür ve uzunluk gibi ekstra özelliklerini belirlemekte de oldukça yeteneklidir. Belirli fiziksel özelliklerini, hobilerini ve ilgi alanlarını da açıklayabilir. Bireyin kendisini sanal olarak oluşturması bu tür bedensel tasarımların yanı sıra arzulanan özelliklerin denenmesinde de görülür. Birey kendisini sosyal alan içerisinde özel ilgi alanlarına göre dönüştürebilir. Bu bağlamda birey sosyal sınıf, etnik köken ve diğer statü faktörlerini kabul eden bilgi ve değerlendirmelerin tamamını boş bırakır ya da bunların hepsini yeniden tanımlar. Bunlar bireyin iletişim kurduğu diğer arkadaşları tarafından fark edilmez ya da olumsuz olarak değerlendirilmez.

Poster (1997: 151-155, 157) da yüz yüze kurulan iletişimdeki cinsiyete ve etnik faktörlere dayandırılan sınırlandırmaların internet ortamında ve sanal alanda kurulan iletişimlerde olmadığını düşünür. Buralarda cinsel kimlikler özgürce seçilir ama bireysel etkileşim ve kitle medyalarının yeni iletişim koşulları güç ilişkilerinin ortadan kaldırılmasında yeterli değildir. Özellikle de internetteki ve sanal alandaki hoş olmayan olaylarla karşılaşıldığında oldukça yetersizdir.

Buna rağmen bilinen cinsel roller internet topluluklarının iletişim yapısı içerisinde engellenebilir. Bazı durumlarda ise cinsel roller tamamıyla parçalanabilir. Cinsiyetin kendi kendisini belirleyebildiği durumlarda yeni ve büyüleyici bireysel kimliğe dayalı problemler ortaya çıkar. İnternet kullanıcısı erkek, kadın ya da cinsiyetsiz olacağına kendisi karar verir. Böylece cinsiyet seçimi dilsel ve metne dayalı olarak gerçekleşir, açıklanır ve anlatılır. Burada sözü edilen cinsiyet seçimi bedensel özellikler, jestler, mimikler, elbise tarzları ve sesler gibi durumlarla ilişkilendirilmez. Bu araçlar elektronik topluluklarda farklı şekillerde gelişme gösteren ikonlardan oluşur. Bunlar yüz ifadelerini belirten ikonlar ya da gülümsemelerdir. İnternet kullanıcısı başka bir cinsiyetin deneyim dünyasından haberdar olmak için kendisine göre özgürce belirleyebildiği cinsiyeti sahneleyebilir. Cinsiyetle ilgili konuşmalar bilgisayar ve modem üzerinde özel olarak düzenlenir. Bu durumda cinsiyet kendi bedeniyle yeni bir ilişki kurar. Buna bağlı olarak sanal alandaki siborg herhangi bir cinsiyeti canlandırmaz ve siborg cinsiyeti modern cinsiyet sınırlarının üstesinden gelir. Ayrıca burada internet kullanıcısının herhangi bir şeyi üstlenmesi (taahhüt) söz konusu değildir. Bu durumda bedensel kimlik siborg kimliği ile çözülmeye uğrar ya da siborg kimliği bedensel kimliğin yerine kullanılır. Cinsiyet internetteki kullanım alanlarında yapısökümüne uğradığında, siborg burada yeni bir sosyal figür olarak ortaya çıkar ve kendisini yapılandırarak iletişimsel uygulamaya dâhil olur. Turkle'a (1999: 19-20) göre de sanal alan içerisinde farklı figürlerle oluşturulan bireyler biyolojik cinsiyete sahip değildir ama diğer figürlerle sosyal ve cinsel olarak iletişime geçebilir. Bu figürler farklı rutinelere, farklı

arkadaşlara ve farklı isimlere sahip olabilir. Cinsiyetin dönüşümü gösterge ve anlam takasından kaynaklanır. Bu dönüşüm akılcı bir analizden daha çok rota belirlemenin ve doğaçlamanın analizi olarak ele alınır.

Sanal alanın anonim olduğuna dikkati çeken Turkle (1999: 429) böyle bir yerin kendisini anonim olanın dışında güvende hissedemeyeceği görüşündedir. Ona göre sanal alan anonim olanla birlikte kendi imgesini değiştirir ve böylece kendi mükemmelliğinde tamamen kendisini hissetmeye başlar. Ayrıca burada bireyin kendisine özgü bir mükemmelliği de vardır. Sanal alan bireye ulaşılamayan yerlere ulaşmak için gerekli güveni sağlar ve birey bir kere olduğu şeyi kabul etmeye başlar. Sanal alandaki iletişimin asıl özelliğinin anonim kalmak olduğunu işaret eden Becker'e (1997: 168, 172-173) göre bu iletişime katılanların hiçbiri karşısında duranın kim olduğu, kendi metinlerini kimin okuduğu ve kendi sahnelerini kimin izlediği ile ilgili net bir bilgi elde edemez. Yapılandırma ve yapılandırılmışın içerisinde hareket eden özne kendi kendisini tasarlar ve bu öznenin özerkliği belirleyici yapıların anonim durumu içerisinde kendi kendisini çözülmeye uğratar. Söz konusu bu yapılar özneyi ifade ederek tasarlar. Utz (2002: 171-172) da etkileşim içerisinde bulunan partnerlerle ilgili daha az bilgiye sahip olduğunda anonim bir durumun ortaya çıktığı görüşündedir. Buna bağlı olarak da özdeşleşme (Alm. Identifizierbarkeit) bireylerin kendi olaylarının kendilerine bağlanıp bağlanmadığı ya da onaylamanın mümkün olup olmadığıyla ilgilidir. Sanal alan içerisinde çoklu kullanıcıların olduğu mekâna girildiğinde diğer oyuncular anonim olur.

Bu durumda özdeşleştirme sınırlandırılarak verilir. Böylece olayın hangi oyun figüründen kaynaklandığı görülebilir ama takma adlar belirli bir kişiyle bağlantılı değildir. Anonim olan her zaman cesaretlendirmeye ve normlara eksik olarak yönelir. Anonim olma grup üyelerini belirli koşullar altında daha da bilinçlendirir ve böylece normlara daha fazla yönelir. Anonim olma grupların homojenleşmesini değerlendirir ve bu durumda sanal topluluklar giderek daha fazla özdeşleşir.

BÖLÜM 2: WOLFGANG HOHLBEIN'İN HAYATI, ESERLERİ VE EDEBİ KİŞİLİĞİ

2.1 Wolfgang Hohlbein

2.1.1 Hayatı ve Edebi Kişiliği

Wolfgang Hohlbein 15.08.1953 tarihinde Weimar'da doğar ve Kuzey Ren Vestfalya eyaletinin Meerbusch-Osterath şehrinde büyür. Burada 1966 yılında birlikte roman yazacağı ve aynı zamanda da menajeri olacak olan Dieter Winkler ile karşılaşır. Hohlbein Dieter Winkler ile tanışmasıyla fantastik edebiyata da aşkla bağlanır. Böylece fantastik yazar olarak eşi ve benzeri olmayan bir kariyerin de temelini atar (Autor, 2018).

Hohlbein eşi Heike ile de 1971 yılında tanışır ve 1974 yılında evlenir. Hohlbein'in hayatının ve işinin merkezi ailesidir. Eşi, altı çocuğu ve oldukça fazla sayıda köpek ve kedileriyle birlikte Niederrhein'da yaşamaya devam eder. Hayatında deneyimlediği önemli olaylar da ailesi ile birlikte geçirdiği zamanlardır. Her defasında aile kavramının önemli olduğuna değinen Hohlbein kendisiyle yapılan bir röportajda hayatında deneyimlediği en önemli olayların ailesi ile birlikte geçirdiği zamanlarda ortaya çıktığını söyler. Bu önemli olaylar arasında düğünü, çocuklarının doğumu ve aile hayatındaki önemli olan diğer birkaç olay yer alır. Bu nedenle Hohlbein kendisini yaratma evresi sırasında odasında yalnız kalmak isteyen çoğu sanatçıların arasına dâhil etmez aksine bu süreçte ailesinin kendi etrafında olmasını ister ve aynı

zamanda böyle bir durumu yazar olduđu için kendisine lüks olarak görür (Autor, 2018).

Hohlbein ve ailesi fantastik bir aile olarak görülür. Hohlbein çok zengin olarak gösterilmesine rağmen ailesi ile birlikte sade bir hayat sürer. Televizyonda görünmekten büyük zevk almasına rağmen okurlarını hikâye anlatarak eğlendirmek istediđi için kendisine televizyon ile bir gelecek oluşturmaktan kaçınır. Durgunluktan hoşlanmadığı için her zaman yeni deneyimler elde etme konusunda oldukça girişken ve cesaretlidir ama denediđi çođu şeyin yolunda gitmediđi zamanlar da olmasına rağmen her zaman tekrardan yenisini deneme konusunda oldukça isteklidir. Bu durumda sadece denediđi bu şeyden mutlu olup olmayacağını göz önünde bulundurur ve sonuç olarak da başarılı olur. Rahatlık Hohlbein'ı rahatsız eden bir düşüncedir ve hayata karşı hiçbir zaman ısrarcı değildir ama her şeyi elde ettim daha başka bir şey yapmayacağım düşüncesi de ona oldukça uzaktır çünkü onun öngörülebilir her şeye karşı önceden bir eğilimi mutlaka vardır. Hohlbein kendisiyle yapılan röportajlarının çoğunda mümkün olsa binmek ve inmek benzeri ara vermeler olmadan sadece sürekli olarak yollarda olmak istediđini ifade eder (Autor, 2018).

Hikâye yazmaya gençlik döneminde başlayan Hohlbein ilkokuldan sonra işletme ekonomisi alanında mesleki eğitim alır ve 1982 yılına kadar işletmeci olarak çalışır. Hem bir yazar hem de bir aile babası olan Hohlbein daha sonra Meerbusch'tan Neuss'a taşınır. Neuss limanında uzun gecelerde gece bekçiliđi yaptıđı dönemlerde sıkıntıdan ciddi olarak yazmaya başlar. İlk olarak kısa hikâyeler kaleme alır ve daha

sonra da korku ve Vahşi Batı romanlarıyla yazmaya devam eder. Hohlbein 1980 yılında yazdığı “Hamlet 2007” adlı ilk kısa hikâyesini “Andromeda” adlı bilim kurgu dergisinde yayımlatır. Hohlbein’in bu dönemde yazdığı eserleri aynı zamanda profesyonel yayınlar olarak da görülür. Yazmak Hohlbein için büyük bir tutkudur. Yaptığı diğer işler ve yazma arasında bir karşılaştırma yaptığında hikâye ve roman yazmanın kendisi için doğru bir tercih olduğuna inanır (Autor, 2018).

200’den fazla roman yazan Hohlbein eserlerini bazen yalnız başına, bazen de eşinin ve kızının desteğiyle kaleme alır. Hohlbein eşi ile ortaklaşa eserler üretme konusunda şu şekilde bir değerlendirmede bulunur: “Genellikle eşim Heike ile nasıl çalıştığımı sorguluyorum. Bu aslında çok basit: onun özelliği masalsı düşünceleridir. Biz bu düşünceleri ortaklaşa geliştiriyoruz. Daha sonra yazı yazmanın asıl kısmını ben üretiyorum” (Autor, 2018).

1954 yılında Neuss’da doğan Heike Hohlbein hobi olarak resim ve topraktan ürünler yaparak masal yaratıklarına can verir. Aynı zamanda kısa hikâyelerini ve roman parçalarını kaleme alırken de kendi resimlerini ve topraktan yapılmış çalışmalarını kullanır. Yazarlıkta eşi Wolfgang Hohlbein’in seviyesine ulaşmaya başladığında, eşiyle birlikte çocuk ve gençler için sayısız kitap kurguları tasarlar. Bu durumda Wolfgang Hohlbein çocuk ve gençlik kitaplarının birçoğunu eşi Heike ile birlikte kaleme alır (Heike Hohlbein, 2018).

Wolfgang Hohlbein’in kızı Rebecca Hohlbein ise mükemmel bir sanatçı ve profesyonel bir yazardır. Rebecca gerilim yüklü hikâyeleri esprili bir dille anlatan ve şaşırtıcı bir ifade tarzı kullanan bir yazardır.

Rebecca aynı zamanda sanatçı kuklaların da yaratıcısıdır. Bu durumda sanatsal yaratıcılığı sayesinde hayal ürünü figürler, resimler ve duvar dekorasyonları tasarlar. Ayrıca tasarladığı bu ürünleri satışa sunduğu çevrimiçi bir mağaza da işletir. Zaman akışı içerisinde yaklaşmakta olan her şeyi önceden tahmin edebilir. Bununla ilgili olarak da “Bütün makaleler istisnasız bir şekilde kesinlikle ilk ve tek bir nüshadır. Bunları ben aşkla, zamanla ve sabırla yapıyorum.” der. Rebecca tasarladığı bu ürünleri aynı özveriyle kendi dairesine de yerleştirir. Bu durumda dairesi de sürekli olarak dönüşüme uğrar. Bununla ilgili olarak da “Benim iki oğlum da sürekli dönüşen böyle bir sergi içerisinde yaşamaktan keyif almaz. Ama benim romanlarımı doğru olaylarla oluşturabilmem için böyle bir atmosfere ihtiyacım var.” der. Rebecca babası Wolfgang Hohlbein ile birlikte “Das Blut der Templer” adlı eserin televizyon dizisinin devamını kaleme alır. Aynı zamanda “Fluch der Karibik” filmlerinin ilk üçünü de kaleme alır ama “Himmelwärts” ve “Das Mädchen aus dem Meer” gibi çapraz hikâyeleri de kendi kendisine dönüştürür. Bu eserlerde en farklı olay örgüsünü karmaşık romanlara dizginsiz bir şekilde ve aşkla bağlar (Rebecca Hohlbein , 2018).

Wolfgang Hohlbein eserlerinin büyük bir kısmını kendisi kaleme alır. Çok az sayıda da olsa yetişkin romanlarının birkaçını da kızı Rebecca Hohlbein, Dieter Winkler, Bernhard Hennen ve Frank Rehfeld ile birlikte kaleme alır. Özellikle de kızı Rebecca Hohlbein babasının yolundan yürür ve babasıyla birlikte Karibik filmlerinin laneti ile ilgili kitaplar kaleme alır. “Die Welt” gazetesinde Wolfgang Hohlbein’in

kendi düşüncesinden kaynaklanan eserlerinin ardı ardına ortaya çıktığından, niteliğin büyüklüğünün sürekli olarak devam ettiğinden, onun kült bir yazar olduğundan ve onun birinci sınıf bir eğlence için kesinlik ortaya koyduğundan bahsedilir. Hohlbein uzun yıllardan beri bir romandan diğer bir romana geçebilecek kadar hızlı ve ara vermeden eserler kaleme alabilir. Ayrıca Hohlbein kendisinin oldukça etkili olduğunu düşünür. Bu konuyla ilgili olarak “Dönüşebildiğimde her zaman daha fazla düşünceye sahip oluyorum. Bu nedenle daha uzun bir görüntünün yerine daha kısasını yerleştirmeyi başaramıyorum.” der. Ailesi Hohlbein’ı sakin ve soğukkanlı biri olarak görür çünkü iş yeri çalışma odasının uzağında değil de ailevi bir coşkunluğun içerisinde bulunur. Bununla ilgili olarak da “Benim etrafımda günlük bir cinnet gerçekleşirken, ben yemek masasında yazan bir biçimde oturuyorum.” der (Autor, 2018).

Wolfgang Hohlbein genellikle eserleriyle ahlaki bir mesaj vermek istemez aksine daha çok eğlendiren bir yazardır. Kendisinin de severek okuyabileceği kitaplar kaleme alır. Hikâyelerinin alışılmadık ve fantastik düşüncelerle incelenmesinden ve alışılmadık hayatları olan ana karakterlerin görülmesinden hoşlanır. Okur heyecan veren hikâye içerisinde sürüklenir gider (denise.martong.net, 2018). Hohlbein aynı zamanda farklı konuları kaleme almaktan keyif alan bir yazardır. Fantastik edebiyatın masal, tarih, destan gibi farklı türlerine hizmet etme arzusu içerisinde. Hohlbein eserlerini oluştururken bir şeylerin birbirine uyma zorunluluğu içerisinde olmasını kabul etmeyen bir yazardır. Kaleme aldığı hikâye ve romanlarının her birinde farklı

şeylere yer verir. Bazen karakterler, bazen deneyimlenen olaylar ve bazen de mekânlar en ince ayrıntısına kadar betimlenir. Ama bazı durumlarda da bilinen şeylerle ilgili tekrardan betimlemede bulunmaz. Buna bağlı olarak odak noktası da eserlerinde her zaman değişiklik gösterir (Autor, 2018).

Hohlbein ilk eserlerinin bazılarını takma adla yayımlar. Takma ad olarak Angela Bonella, Wolfgang Eschenloh, Martin Heidner, Michael Marks, Rauen, Jack Vernom, Henry Wolf'u kullanır. Kullandığı bazı topluluk takma adları ise Martin Eisele ile birlikte kullandığı Ryder Delgado ve hem Martin Eisele hem de Karl-Ulrich Burgdorff ile birlikte kullandığı Martin Hollburg'tur. Yayınevi takma isimleri ise Robert Crauen, Jerry Cotton, Robert Lamont ve Jason McCloud'dur (fictionfantasy, 2018). Hohlbein'in kendisine örnek aldığı yazarlar ise J.R.R. Tolkien, Michael Ende, Edgar Allan Poe, Stephen King ve H.P. Lovecraft'tır. Genellikle yaşayan farklı yazarlara hayatta olmayan yazarların adlarıyla anılan ödüller verilir ama Hohlbein hayatta olmasına rağmen farklı yazarlara "Wolfgang-Hohlbein-Preis" adıyla anılan ödüller verilir. Bu nedenle Hohlbein bu özelliğiyle bilinen tek yazardır (denise.martong.net, 2018).

En üretici yazarlardan biri olarak görülen Hohlbein'in sürükleyici, korku, bilim kurgu, çocuk kitapları ve tarihsel romanlar gibi farklı türde kaleme aldığı romanları 30'dan fazla dile çevrilmiştir. Büyük bir taraftar topluluğuna sahip olan, eserleri 40 milyonun üzerinde satış rakamına ulaşan, kitaplarının çoğu 160'ın üzerinde yeniden basılan ve çok satanlar listesinden inmeyen Hohlbein en başarılı Alman

yazarlardan biri olarak görülür ve yeni Alman fantastiğinde önemli bir rol oynar. Bu noktada Hohlbein özel bir görev edinir ve bu görev de hikâye anlatımının tamamen özel bir türüyle gerçekleşen bir kırılmayla, fantastik yeni bir edebiyata yol açmaktır. Bu alanda Hohlbein ilk büyük başarısını 1980’li yıllarda elde eder ve Alman kurgusunda büyük bir kırılmanın ortaya çıkmasına yardımcı olur. “Märchenmond” (1982), on beş ciltten oluşan ve sırasıyla “Der wandernde Wald“ (1983), “Die brennende Stadt” (1983), “Das tote Land” (1984), “Der steinere Wolf” (1984), “Das schwarze Schiff” (1984), “Die Rückkehr der Götter” (1987), “Das schweigende Netz” (1988), “Der flüsterne Turm (1989), “Das vergessene Heer” (1989), “Die verbotenen Inseln” (1989), “Das elfte Buch (1999), “Das magische Reich” (2004), “Die verschollene Stadt” (2004), “Der flüsternde See” (2005) ve “Der entfesselte Vulkan” (2005) olarak adlandırılan “Enwor” (1983) serisi ve “Das Druidentor” (1993) adlı kitaplarıyla Alman hayali kurgusunun dönüm noktası olarak görülür. Hohlbein’in edebi türlerinin gelişimi de elde ettiği bu başarıyla sağlanır ve Hohlbein masalsı, korkunç kurgu, gizemli, sürükleyici ve vampir romanı gibi türleri kaleme alır. Hohlbein hayali kurgu edebiyatının her türünde ödülle taçlandırılan başarıya sahip (Autor, 2018).

Günümüzde başarılı bir yazar olarak bilinen Hohlbein kendisiyle yapılan bir röportajda herhangi bir kariyer planı yapan bir yazar olmadığını ifade eder. Böyle bir plan hazırlamanın yerine sadece büyük bir coşkuyla gelecekteki kitap projesine başlama isteğinden bahseder.

Ayrıca eserlerinin çok satanlar listesinde çok uzun süre bulunmasını hayal dahi etmediğini de sözlerine ekler (Aktuelles, 2018).

Hohlbein kendisini klasik anlatım geleneğinin halefi olarak görür. Bu konuyla ilgili olarak da şöyle söyler: “Ortaçağda doğmuş olsaydım, ejderhaların, meydan savaşlarının ve aşk hikâyelerinin hikâyesini en iyi şekilde anlatmak için saraydan saraya taşınırdım.” Aslında Hohlbein’in bugün yaptığı şey de bu söylediklerinden farklı değildir. Saraydan saraya taşınmazsa bile yayınevinden yayınevine taşınır. Burada her zaman hikâyelerini sunma ve tanıtmaya fırsatı bulur. Kendisi ve okurları için en doğru yerin yayınevleri olduğunu düşünür. Okurlarıyla okuma etkinliklerinde doğrudan iletişim kurmayı sever. Hohlbein sadece hikâye anlatmaktan haz almaz aksine alışılmadık ve fantastik düşüncelerle de özgürce oyunlar oynayabilir ama Hohlbein’in ilgilendiği insanlar, ana karakterlerin kaderleri ve kargaşalar bu insanların kendi hayatlarından ortaya çıkar. Bu durumda sürükleyici olduğu kadar heyecan verici hikâyeler de ortaya çıkar (Autor, 2018).

Hohlbein’in kaleme aldığı hikâyelerinin çoğu birbirine benzer ve anlattığı olayın güzelliğini durdurmamak amacıyla akıcı cümlelerle yazmayı tercih etmez. Hohlbein’in kitaplarını okuyan çocuklar ya da gençler yabancı dünyalara seyahat eder ve buralarda maceralar yaşar çünkü Hohlbein bu şekilde yazmayı görev edinen bir yazardır (Wolfgang Hohlbein: Fantasy-Autor dreht neue Folgen für RTL-II-Soap , 2018).

İşinden dolayı hayatı oldukça hareketli geçen ve kendisini işkolik olarak nitelendiren Hohlbein hikâyelerini genellikle geceleri kaleme

alır ve gece yarısından sabahın erken saatlerine kadar çalışır. Özellikle bu zaman dilimi insanların çoğunda olduğu gibi onun için de gündelik işlerden uzaklaştığı bir aralıktır (Autor, 2018). Hohlbein'in oturma odasında küçük bir tahta masa ve deri bir koltuk bulunur ve eserlerini genellikle burada kaleme alır. Burada yazmaya başlamadan önce not defterini çıkartır, bir önceki akşam yazdığı cümleleri okur ve kaldığı yerden yazmaya devam eder. Harflerini bir ressam inceliğiyle kâğıda döker. Her gece birkaç saat boyunca yazmaya devam eden Hohlbein genellikle kahveye ve televizyondan gelen fon müziğine ihtiyaç duyar. Hohlbein'in yazı yazdığı yerin arkasında sağ tarafta adam boyunda şövalye takımları ve bunların yanında da kılıçlar, nöbetçiler, cinler, periler ve cüceler bulunur. Hohlbein'a ilham veren yerler klişe arayışında olan televizyon takımı için ayarlanmış ideal kulislerdir ve Hohlbein kendisini bu kulisler için yaratılmış gibi görür. Hohlbein'in omuz kemiklerine kadar uzanan saçları, püsküllü sakalları vardır ve siyah deri giysileri giymeyi sever. Boyu 1.72 m uzunluğunda kilosuna ise 52 kg ağırlığındadır. Omuzları her zaman öne doğru eğik durduğu için cılız bedeni sıkıştırılmış gibi durur. Gözlerindeki kas zayıflığından dolayı şaşkınlık bakan Hohlbein topluluk içerisinde genellikle renkli gözlük takmayı tercih eder. Ayrıca Hohlbein'in düzenli olarak kullandığı bir elektronik sigarası da vardır (Wolfgang Hohlbein: Fantasy-Autor dreht neue Folgen für RTL-II-Soap, 2018). Ayrıca Hohlbein motosiklet tutkunedir ve masa tenisi oynamayı sever (fictionfantasy, 2018). Öğretici oyun figürlerinin koleksiyonunu yapar. Hohlbein hobisini meslek olarak da yapmaktan oldukça büyük keyif alır. Hohlbein az da olsa boş zamanı olduğunda ise tarihsel ya da hayali minyatür kaleler,

evler ve savunma yerleri yapmakla meşgul olur. Bu yaptıklarını fuarlarda ya da toplantılarda halka sunma ve gösterme fırsatı da bulur. Onun romanlarını ve minyatürlerini bilenler bunların birbirlerine ne kadar benzediğinin kolayca farkına varabilir. Detaylara tutku derecesinde bağlı olan Hohlbein anlatacağı hikâyenin konusunu her zaman fantastik ve tarihsel olarak seçer. Böyle bir durum da özellikle sanatçı ve gözlemci arasında köprü kurulmasını sağlar (Autor, 2018). Hohlbein boş zamanlarında masaüstü bilgisayar oyunu oynamaktan da hoşlanır (fictionfantasy, 2018). Ayrıca kendisine izin verdiği boş zamanlarında tasarımına hayran olduğu ve bir köşesinde kaybolmuş detaylara ya da masal yaratıklarına rastladığı evlerinin büyüdü bahçesinde eşi Heike ile birlikte oturmaktan da hoşlanır ve daha sonra uçsuz bucaksız düşünce dünyası içerisinde tekrardan düşünceler üretmeye başlar (Autor, 2018).

Son günlerde Armageddon'un ikinci cildini bitirecek olmasına çok sevinen Hohlbein Eylül 2018'de de Wolf-Gäng adlı bir sinema filmine ait senaryo çalışmasıyla izleyicinin karşısına çıkmaya hazırlanır. Axel Stein ve Rick Kavanian gibi oyuncuların kurguladığı figürleri canlandırdığında, okurların buna nasıl tepki vereceğini merak eder. Aynı zamanda Hohlbein gelecekte televizyon projeleriyle de izleyiciyle buluşacağından bahseder (Aktuelles, 2018).

2.1.2 Eserleri

2.1.2.1 Märchenmond

Wolfgang Hohlbein 1982 yılında hayal ürünü kurgu romanı olan “Märchenmond”a (1982) ait müsveddelerini Uebereuter yayınevini düzenlediği bir yarışmaya gönderir ve bu yarışmada ilk ödülünü kazanır ve burada keşfedilir. Bu kitap aynı zamanda birçok seyirci ödülü de alır ve çok satan listelerinin çoğunda yer alır. Hohlbein’in bu romanıyla aldığı ödüllerden birisi de Wetzlar şehrinin hayal ürünü kurgu ödülüdür. En çok okunan kurgu yazarı olarak bilinen Hohlbein’in “Märchenmond” (1982) adlı romanında anlattığı masalsı düşüncenin asıl sahibi eşi Heike’dir. Heike bu romanda efsanevi bir masal bahçesi oluşturur ve bugün bile Wolfgang ve Heike çifti bu bahçeden sayısız düşünceler üretir. Ayrıca fantastik figürlerin topraktan yapılma çalışmalarına da sadık kalırlar (Autor, 2018). “Märchenmond” (1982) gibi bir çalışmada olduğu gibi masalsı bir konu üzerinde çalışma Heike Hohlbein’in masal bahçesiyle yakından ilgilidir. Bu bahçede çalılıkların ve ağaçların arkasında küçük masal cüceleri, cadılar ve filler pusuda bekler. Heike bu tür detayları hem bahçeye hem de tasarladığı eserlere aşkla yerleştirir. Bu bahçede fantastik olaylar oldukça fazladır ve gizemli büyüler de vardır. Zamanları uygun olduğunda ve masalsı karmaşıklıklar tasarlandığında Wolfgang ve Heike çifti bu bahçede buluşur ve birbirlerine hikâyeye anlatmaya başlar. Kaleme alınan kitapların sayısı da bu büyülü buluşmadan kaynaklanır (Heike Hohlbein, 2018). Bunlar daha sonra da uzun bir süre çoğalarak devam eder. Kaleme aldığı çoğu eserinin alt yapısını eşi ile bu şekilde

tasarlayan Hohlbein da anlatılacak olan bu hikâye üzerinde derinlemesine düşündükten sonra bunu kâğıda dökmeye başlar. Ueberreuter adlı yayınevinde yayımlanan birçok kitabını da bu şekilde oluşturur. Böylece Hohlbein ilk romanı olan bu eserle kurgunun kralı olarak görülür ve bu romanla onun yazın hayatında büyük bir kırılma gerçekleşir. Hohlbein'in oldukça kalın olan bu romanıyla hızlı bir şekilde kazandığı büyük başarı Amerika Birleşik Devletlerinden (ABD) Uzak Doğu'ya kadar ulaşan diğer yayınlarıyla aralıksız olarak devam eder. "Märchenmond" (1983) adlı bu roman aynı zamanda bir aile müzikali olarak da büyük bir başarı gösterir ve 2015 yılından 2018 yılına kadar Hamburg salon tiyatrolarında ve diğer birçok sahnede oynanır (Autor, 2018).

Hohlbein'in kaleme aldığı "Märchenmond" (1982) adlı roman serisi beş ciltten oluşur. Bunlar sırasıyla "Märchenmond" (1982), "Märchenmond: Märchenmonds Kinder" (1990), "Märchenmond: Märchenmonds Erben" (1998), "Das Märchen von Märchenmond" (1999) "Die Zauberin von Märchenmond" (2005) ve "Silberhorn" (2009) adlı romanlardır. "Märchenmond" (1982) adlı romanda Kim'in küçük kız kardeşi apandisit ameliyatından sonra narkozun etkisinden dolayı tekrar uyanamaz ve komaya girer. Kim bu olayı yaşadığı akşam yatağa gittiğinde ailesinin ruh halinin oldukça kötü olduğunu farkına varır. Kim odasının bir köşesinde birden bire yaşlı bir adam görür. Yaşlı adam Kim'e kız kardeşinin Märchenmond ülkesinde kötü Boraas'lar tarafından esir tutulduğunu söyler. Bunun üzerine Kim kız kardeşini kurtarmak için hemen yola koyulur ama Kim'in şansı yaver gitmez ve

barışçıl masal ülkesinin kuşatılmış tarafında Boraas'ın imparatorluğunun merkezine düşer. Kim burada büyük tehlikeler altında bulunmasına rağmen Boraas'tan kaçmayı başarır. Kim düşman tarafının siyah şövalye elbisesi içerisinde Boraas'ın ordusuyla karlı dağlar üzerinden Märchenmond'a ulaşır. Kim'in burada gökkuşağı kralını araması gerekir ve bu kral dünyanın sonunun oldukça uzağında yaşar. Bunun üzerine Kim yeni arkadaşları ile maceralı bir yolculuğa çıkar.

“Märchenmond: Märchenmonds Kinder” (1990) adlı ikinci ciltte kaybolan çocukların gittiğine ve geri gelmediklerine değinilir ya da bu çocuklar uykuya dalar ve güneş doğduğunda ise hiçbir zaman orada olmazlar. Bu çocuklara ne olduğunu hiç kimse bilmez. Bütün umutlar biter ve bunun için Kim'den yardım istenir. Kim, Märchenmond'a geldiğinde derin bir değişim hisseder ve böyle bir değişimle rüyalarının arkasında bulunan dünyayı anlayabilir. Burada arkadaşlarına da rastlar ve arkadaşlarının birkaçında ruhların karanlık tarafı üstünlük kazanmış gibi görünür. Kim Rangarig, Golddrachen, Priwinn ve Steppenreiter prensiyle birlikte camdan yapılmış kaleye doğru yola çıkar. Binlerce tehlike yüzünden harap olmuş ülkeye seyahat edilir. Demir ejderhalar Rangarig'i ağır yaralar. Kim ise cinler tarafından tutuklanır. Kim dünyanın derinliklerinde onlara ait bir demirci dükkânında kölelik yapmaya başlar. Şu anda onun için buradan kaçmak imkânsızdır ama Kim, Märchenmond'u kullanmak için bütün zekâsından ve gücünden yararlanmakta kararlıdır.

“Märchenmond: Märchenmonds Erben” (1998) adlı üçüncü ciltte Kim, değişmiş olan Märchenmond’a geri döner. Buranın sakinleri artık rüyaya ve büyüye inanmaz. Nesiller arasında da kıran kırana gerçekleşen bir mücadele başlar. Kim, Themisstokles’ten yardım ister ama büyücü onun gücünü kaybolup giden bir cam küreye hapsetmiştir çünkü büyülü güçler olmadan Märchenmond ölür.

“Das Märchen von Märchenmond” (1999) adlı romanında da Priwinn dokuzuncu doğum gününde büyük babası Temmy ile birlikte dağlara doğru gezintiye çıkar. Temmy torununa akşamları yaktıkları kamp ateşinin başında Märchenmond ülkesinin ve burada yaşayan halkın efsanelerini anlatır. İyilik ve kötülük, altın renkli ejderhalar ve siyah renkli atlılar, camdan yapılmış şehirler ve korku salan kaleler arasında geçen mücadelenin hikâyesini de anlatır. Burada mücadele edebilme cesareti söz konusudur. Ama kendi kendisine karşı çıkma cesareti de söz konusudur. Burada kötülüğün eninde sonunda kendi kendine yok olacağına inanılır. Priwinn de Märchenmond’un rüyalarında gördüğü gibi kendisiyle yapacak çok şeyi olduğunu keşfeder.

“Die Zauberin von Märchenmond” (2005) adlı dördüncü ciltte ise Samira sıkıcı Crailsfelden’de ailesiyle birlikte tatil yapar ama daha sonra yıkılmış eski bir evin kapısını açar ve büyülü dünyaya yani Märchenmond’a girer. Ama rüyaların ve efsanelerin imparatorluğu değişmiştir. Her yere karanlık ve yıkıntılar hâkimdir. Camdan yapılmış bir başkent olan Gorywynn yok olmuş gibi görünür. Rebekka umutsuz bir şekilde geri dönüş yolu aradığı sırada bir zulümle karşılaşır. Bu şey

ona korkunç bir haber getiren bir cindir. Haber ise Märchenmond'un batıyor olması ve bu ülkeyi sadece onun kurtarabilecek olmasıdır.

“Silberhorn” (2009) adlı beşinci yani son seride de 14 yaşında olan isyankâr Samiha kendisini hapisanedeymiş gibi hisseder. Samiha sadece yatılı bir okula yerleşir ama bu okul Unicorn Heights adında bir at okuludur. Bu okulu bitirebilmesi Samiha'nın elinde bulunan son şanstır ama burada açıklanamayacak olaylar gerçekleşir. Beyaz at yıldızının aslında Silberhorn olduğunu ve bunun dünyanın son tek boynuzu olduğunu sadece Samiha bilir. Böylece Samiha'nın önünde hayatının en büyük macerası durur.

2002 yılından beri Ueberreuter yayınevinde yayımlanan Märchenmond çocuk kitapları serisi “Die Drachenthal-Yayınları” adı altında beş ciltten meydana gelen seriden oluşur. Bunlar sırasıyla “Drachenthal-Die Entdeckung” (2002), “Drachenthal-Das Labyrinth” (2003a), “Drachenthal-Die Zauberkugel” (2003b), “Drachenthal-Das Spiegelkabinett” (2004) ve “Drachenthal-Die Rückkehr” (2007) adlı romanlardır. Bu ciltlerde anlatılan olay hem dünyevi yatılı bir okul olan Drachenthal'da hem de Märchenmond'a karşılık bir şeylerin patlak verdiği yerde gerçekleşir. Burada Themistokles bir yığın serseri ejderhaya, masal cücelerine, devasa örümceklere ve diğer acayip şeylere ders vermeye çalışır. İki dünya arasında gidip gelerek yanılgıya uğrayan Rebekka ise çıldırtan bir durumdan daha farklı bir durum içerisine girer.

“Drachenthal-Die Entdeckung” (2002) adlı birinci ciltte Rebekka yatılı okula gideceğinin haberini aldığı anda hem kendisi hem de ailesi

korkmaya başlar ama Rebekka hiçbir şekilde Drachenthal sarayına gelmez. Rebekka fillerin çiçekler arasında hızlı bir şekilde gittiğini gördüğünde gözlerine inanamaz. Okulun ormanının içerisinde tek boynuz da dörtnala gider. Daha sonra yüksek asil bir sınıfın mensubu olan gizemli birisi ortaya çıkar ve onu Rebekka'dan başka hiç kimse göremez. Rebekka'nın hayalini kurduğu yatılı okul Märchenmond ve eski büyücü Themistokles ile bir şeyler yapılıp yapılmayacağı sorgulanır. Rebekka, Drachenthal adlı sarayın etrafında dönen gizemi çözmeye çalıştığında burada fantastik bir macera da başlar.

“Drachenthal-Das Labyrinth” (2003a) adlı ikinci bir ciltte Rebekka, Märchenmond'un gerçekten var olduğundan emin olur. Sonuç olarak bu asil kişiyi tanır ve bu kişi uzun zaman önce büyücülerin, ejderhaların ve konuşan hayvanların dünyasından yasaklanmıştır. Rebekka mutsuz arkadaşını aradığı sırada Drachenthal sarayının oldukça kötü olan bodrum katına girer. Burada can düşmanı Samantha'nın durumuna düştüğünde, sadece sıçanların gri tüylü kraliçesi ona yardım edecekmiş gibi görünür ama bu kraliçe insanlara güvenmez ve Rebekka kendisini birden bire dünyalar arasında fantastik seyahatler yaparken bulur.

“Drachenthal-Die Zauberkuugel” (2003b) adlı üçüncü ciltte ise Märchenmond tehlike içerisinde. İğrenç ateş ejderhası buradan çıkış yolunu bulur. Yaşlı büyücü Themistokles'in büyü küresi Rebekka'nın bilgisayarına bağlıdır. Burada şeytani bir plan hazırlanır. Onun işbirlikçisi olan Samantha, Rebekka'nın bilgisayarına virüs bulaştırır. Bunun üzerine yatılı okulda kaos ortaya çıkar ve bu durum giderek daha da kötüleşir. Virüs, Themistokles'in büyü küresini ele geçirir. Büyülü

bir dünya içerisindeki büyü bilgisayar virüsü hayatı tehlikeye sokan bir şey olarak ortaya çıkar. Böyle bir şey sadece Märchenmond'un sakinleri için geçerli değildir.

“Drachenthal-Das Spiegelkabinett” (2004) adlı dördüncü ciltte de son zamanlarda Rebekka'nın hayatında her şey ters gitmeye başlar ve hatta arkadaşları bile ondan uzaklaşır. Rebekka lunaparkı ziyaret ederek dikkatini dağıtmak ister ama aynalarla donatılmış küçük odaya girdiğinde aynaların arkasında bulunan bir imparatorluğa girer. Burada genç ve asil Andermatt yaşar. Onlar birlikte dünyalar arasında bulunan gölge ülkesinden kaçmanın yolunu arar ama Märchenmond'dan gelen iğrenç ateş ejderhası da aynanın içerisinde yürüyerek geçer. Rebekka birden bire kendisini yeniden tüyler ürpertici ve eğlendirici bir macera içerisinde bulur.

“Drachenthal-Die Rückkehr” (2007) adlı beşinci yani son ciltte ise Rebekka ve büyücü Themistokles iğrenç entrikaların kurbanı olmuştur çünkü her ikisinin de bedeni değişmiştir ve Rebekka kendisini birden bire Märchenmond ülkesindeki büyü üniversitesi Drachenthal'da bulur. Burası fillerin, ejderhaların ve konuşan hayvanların imparatorluğudur. Themistokles ise dünyada bir özel okul olan Drachenthal'da bulunur. Burası aynı zamanda çıldırtan olayların gerçekleştiği bir yerdir. Tüyler ürpertici karmaşıklıkların ve çalkantıların deneyimlendiği fantastik bir macera da burada başlar.

2.1.2.2 Druidentor

Wolfgang Hohlbein'in kaleme aldığı "Druidentor" (1993) adlı bir başka roman ise fantastik sürükleyici bir roman olarak "Der Spiegel" gazetesinin en çok satanlar listesinde uzun süre yer alır. Bu romanda şehirlerarası yolcu taşıyan hızlı trenin (ICE) test sürüşü sırasında Gridone tüneline geçmesi felaketle sonuçlanır. Tren Ascona'ya tam vaktinde varamaz ve tünelde sıkışır kalır. Olayla ilgili araştırma yapan komiser Veith Rogler hiçbir şekilde buna neden olmayacak olayları açıklar. İnsanlar yüksek hızlı tren içerisinde yaşlanmış, susamış ve acıkmış gibi görünür ve aynı zamanda trenin içerisinde de dışarıdakinden farklı bir zaman geçermiş gibi durur. Komiser Rogler bu olayın karşısında tamamen çaresiz kalır. Genç bir mühendis olan Frank Warstein ise bütün akşam devam eden alkol komasından ertesi sabah uyanmayı başarır. Beş yıl önce Gridone tüneline inşa çalışmasında görevinden alındığından beri alkol onun tek destekçisi olur. Warstein her ne kadar bunu hissetmeye çalışmazsa bile normal bir sabaha uyanmadığının farkındadır çünkü Angelika Berger'in kapısında olduğuna ve kendisinden yardım istediğine şahit olur. Bir zamanlar bu kadının eşi de tünel çalışması sırasında Warstein'in emri altında görev yapmıştır. Şimdi ise kadının eşi haftalardır ortada yoktur ve bununla ilgili herhangi bir ize de rastlanmamıştır. Takım 19'un diğer üyeleri gibi Angelika Berger de onların tekrardan tünelde olacağından emindir. Bu olay inşa çalışması sırasında ortaya çıkan gizemli olaylardan sadece biridir. Tüneldeki zaman akışı başka şekilde gerçekleşir ve tüneline bitmiş bölümü her zaman tekrardan yıkılır. Böyle

bir olayın neden kaynaklandığı ise hiçbir şekilde açıklığa kavuşturulamaz. Warstein genç kadının ricasını hoş karşılamaz ve yaşadığı olayı alkolün etkisiyle bastırmaya çalışır ama daha sonra içerisindeki her şey tekrardan ortaya çıkar.

Redaktör olarak görev yapan ve aynı zamanda kitap eleştirileri ve biyografiler de kaleme alan Frommholz (2018) bu romanla ilgili yazdığı bir eleştiride Hohlbein'in düşünce dünyasının bitmek tükenmek bilmeyen bir büyüklükte olduğunu ifade eder. Aynı zamanda onun başarı üzerine başarı eklemesinin ardında da böyle bir yeteneğin bulunduğunu düşünür. Sürükleyici hikâyesi olan bu romanda hayali ve gerçek dünyanın birbiriyle ilişkilendirildiğini yazar. Ona göre bu romanda diğer sayfada gerçekleşecek olan olay akışını öngörmek oldukça zordur ve bu roman onun için elden düşürülemeyecek bir eserdir.

2.1.2.3 Die Chronik der Unsterblichen

Wolfgang Hohlbein'in kaleme aldığı "Die Chronik der Unsterblichen" (1999) adlı seri sırasıyla "Am Abgrund" (1999), "Der Vampyr" (2000), "Der Todesstoss" (2001), "Der Untergang" (2002), "Die Wiederkehr" (2003), "Die Blutgräfin" (2004), "Der Gejagte" (2004) "Die Verfluchten" (2005), "Das Dämonenschiff" (2007), "Blutkrieg" (2007) "Göttersterben" (2008), "Glut und Asche" (2009), "Der schwarze Tod" (2010), "Der Machdi" (2011), "Pestmond" (2013), "Nekropole" (2013), "Seelenraub" (Kısa Hikâye) (2013) "Dunkle Tage" (2017) adlı kitaplardan oluşur. Sözü edilen bu seri ise şu olayla başlar: Çok uzakta bulunan karla kaplı bir ormanda Andrej ve Abu Dun vahşice katledilen

insanlara rastlar ve onların arzularına karşılık yeniden tehlikeli olaylar içerisine girer. Çiftçi Ulric kan kontesini hem vahşice işlenen cinayetler için hem de birkaç genç kadının ortadan kaybolmasından sorumlu tutar. Kan kontesi bir süredir saraya yakın bir yerde ikamet eder. Diğer köy sakinleri ise onu hayırsever biri olarak bilir. Her iki ölümsüz de kime inanmaları gerektiğini bilemez. Sadece kesin olan şudur ki Ulric kendisini teslim etmiş zararsız ve budala bir çiftçi değildir. Onlar Ulric'in oğlu Stanik'in nişanlısı olan Elenja'yı aradıkları sırada kontesin şeytani muhafız erine rastlar. Bu muhafız eri imkânsız olanı başarır, Adrej ve Abu Dun'u yener ve onları ölümün eşliğine getirir. Yabancı, onlar gibi ölümsüz, yaralanmaz ve emir altına alınamaz biri değildir ama onun kim ya da ne olduğu sorgulanır. Ayrıca esrarengiz kan kontesinin arkasında kimin saklandığı da sorgulanır (Bibliotheka Phantastika. Fantasy Literatur online, 2018).

2.1.2.4 Anubis

Wolfgang Hohlbein'in öne çıkan diğer bir eseri ise "Anubis" (2005) adlı hayal ürünü kurgu romanıdır. Bu romanda doğu kıyısında bulunan küçük bir üniversitede arkeoloji profesörü olarak görev yapan Mogens VanAndt can sıkıcı geçmişini unutmaya çalışır. Aslında açıklanamaz olaylara bulaşana ve hayalperest bir kişi olarak görülene kadar güzel bir gelecek onu beklemektedir. VanAndt'ın hayatını mahvetmekle suçlanan adam ise bir gün VanAndt'ı arar ve ona reddetmeyeceği bir iş teklifinde bulunur. Jonathan Grave ve iş arkadaşları yer altında bulunan Mısır tapınağını güneşli bir Kaliforniya'da gün yüzüne çıkartır ama bu durum onlar için görüldüğünden daha gizemli olur. Taş Anubis-

figürlerin ve tuhaf hiyerogliflerin arkasında gözetlenen kapılar çok eski dünya içerisinde karanlık bir canlı olarak var olur. Aslında bunların insanlara kapalı kalması verilmesi gereken oldukça iyi bir karardır ama Jonathan Graves’in başka planları da vardır ve bu durumda VanAndt ise bütün insanlığın düşünce gücünün ötesinde bulunan korku imparatorluğunun içerisine girer.

Bu roman ile ilgili yazılan bir eleştiri yazısında “Anubis” başlığı bu romanın hikâyesinde sadece ikincil olarak anlaşılmadığına ve olayın hızlı bir şekilde ilerlediğine değinilir. Ayrıca hazırlanan bu eleştiri yazısına göre bu romanda heyecanın seviyesi artmak yerine düz bir seyir izler ama okur romanın son çeyreğine kadar kitabı elinden bırakmak istemez ve aynı zamanda bu roman hayal ürünü kurgunun kralı olarak görülen Hohlbein’in okumaya değer bir eseri olarak görülür ("Anubis" von Wolfgang Hohlbein-Rezension, 2018).

2.1.2.5 Das Blut der Templer I ve Das Blut der Templer II: Die Nacht des Sterns

Wolfgang Hohlbein’in seri halinde kaleme aldığı bir başka romanı ise “Das Blut der Templer I” (2004) ve kızı Rebecca ile kaleme aldığı “Das Blut der Templer II: Die Nacht des Sterns” (2005) adlı romanlarıdır. Bu iki roman da hayali ve bilim kurgu türünde kaleme alınmıştır. Bu romanda gösterişsiz bir yatılı okul öğrencisi olan David bir gün kendisinin sıra dışı bir yeteneğe sahip olduğunu keşfeder. Bu yeteneği ise bedeninde meydana gelen yaraların inanılmaz bir hızla iyileşmesidir. Bu olaydan kısa bir süre sonra da tapınak şövalyesinin oğlu olduğunu öğrenir. Tapınak şövalyesinin sahip olduğu tarikat ise

uzun zamandır iki gruba ayrılmış bir şekilde işlev görür. Bir tarafta baba olarak görülen gerçek tapınak şövalyesi durur, diğer tarafta da anne olarak görülen Prieur durur. David ise bu iki çizginin arasında bulunan bir çocuktur. Bu durumda tapınak şövalyesinin ve annesinin ona ölümsüzlüğe giden yolu göstermesi gerekir. Ayrıca tapınak şövalyesi de oldukça zengin birisidir. David istenmeyen önemli bir hikâyenin içerisine yerleştirilir ve bu hikâye ise geçmişe doğru gider. Tarikatın bölünmesiyle birlikte ve Philip tarafından da güzellikleri yıkılmadan önce ortaya çıkan bir gerilim söz konusudur. David terk edilmiş bir çocuk olarak rahibin tarikatında eğitilmiştir ve ayrıca babasının ve annesinin de kim olduğunu bilmez. Annesi ise kısa bir süre içerisinde çok iyi eğitim almış olan David'in öldüğünü düşünür ama sonra David'i bulmayı başarır. Daha sonra kardeşi de David'i bulur ve David ise karşılaştığı bu inanılmaz olaylardan sonra bayılır.

Hohlbein'in ve kızı Rebecca'nın romanı "Das Blut der Templer II: Die Nacht des Sterns" (2005) adlı ikinci ciltte ise olayın tamamı David'in doğumundan birkaç yıl önce Almanya'da gerçekleşir. David son tapınak şövalyesidir. 19 yaşındaki Sascha ve kız kardeşi Charlotte tesadüfen karmaşık bir olay içerisine girer. Amok koşucusu, Charlotte'yi silahla tehdit eder ve daha sonra da hedef belirlemeden kendi kendisine ateş eder. Henüz acil durum ortaya çıkmadan önce adam bilinmeyen biri tarafından toparlanır. Bilinmeyen bu kişi tek bir kavrayışla Charlotte'nin hayatını kurtarır ama sonunda herhangi bir iz bırakmadan ortadan kaybolur. Haftalarca süren aramadan sonra gençler gizemli kurtarıcıyı bulur. Bu kurtarıcı gizemli tarikat topluluğunun

tarafтарыlarıyla birlikte yaşar. Sascha'nın kılıç savaşı olarak eğitilmesine karar veren ise Pieure de sion'dur ama bu durum başka şekilde gerçekleşir ve Sascha'nın yerine tapınağa onun kız kardeşi Charlotte sızmayı başarır.

Bütün eserini televizyon ve sinema ürünleriyle ilişkilendiren Wolfgang Hohlbein iki ciltten oluşan bu roman serisi aslında iki bölümden oluşan televizyon filmi için kaleme almıştır ve bu film 2004 yılında ProSieben adlı televizyon kanalında yayımlanmıştır. Hem kitapta hem de filmde ölümsüzlüğe ulaşmak amaçlanmıştır ama bunun zenginliği korumayla ilgili önemli bir etkisi olmamıştır. Bu romanda olumlu olarak görülebilecek şey anlatım hızıdır. Filmde ise sonsuz olarak sıkıcı bir şekilde devam ettirilen şeye reklam ile ara verilir. Roman ise çok hızlı ve derli toplu bir şekilde okunabilir. Ama iki ciltten oluşan bu romanla ilgili okurların genelini yaptığı yorumlar birinci cilt ve ikinci cilt arasında bağlantı kurulamamasıdır. Bu bağlamda kitaplar seri olmaktan çıkartılıp tek bir kitap olarak ayrı ayrı okunduğunda, bunların kendilerine has iyi bir kitap olacağı düşüncesinde olan okurlar da vardır.

2.1.2.6 WASP

Wolfgang Hohlbein'in "WASP" (2008) adlı romanında genç gönüllü bir stajyer ve gazeteci olan Wayne, şefi Pohlmann'dan her zamankinden farklı bir emir alır. Mısır tarlasında yapılan bir çizimin helikopterden fotoğrafını çekmesi ve yerel oda gazetesinde de bununla ilgili bir ek yazması gerekir ama modern helikopter bu çizim üzerinde uçarken neredeyse düşecektir. Burada Gassner adlı bir pilot kendi yaptığı helikopterle uçar. Helikopter çizimin üzerine geldiğinde bütün

elektrik sistemi çöker ve neredeyse düşecek duruma gelir. Sonunda pilot helikopteri kontrol altına alır ve yakınlarda bulunan bir çiftliğe indirir. Bu arada çiftliğin sahibi olan Ehrlicher de olaya dâhil olur. Gassner ve Ehrlicher yapmacık bir şekilde birbirleriyle tanışır. Ertesi günün sabahı gazetede tamamen farklı bir hikâye yani sadece helikopterin düşmek üzere olmasıyla ilgili bir haber okuduğunda çok sinirlenen Wayne işinden istifa eder. Bu durumdan oldukça rahatsız olan Wayne özür dilemek için pilotu ziyaret eder. Burada Gassner'in kızı Patricia ile tanışır. Wayne ve Patricia pilot Gassner'e rehabilitasyonunda yardımcı olmak ister ama Patricia da yüzleşmek üzere Wayne'ye doğru gider. Bütün bu olanlar gazetenin şefi olan Pohlmann'a saçma geldiğinden Wayne'yi tekrardan gazetede işe alır. Wayne ise bütün bu olanların arkasında daha fazla şeyin saklandığını hisseder. Şefin bir sonraki emri ile Wayne petrol kuyusuna gider ve Wayne burada çiftlik sahibi Ehrlicher'i tekrardan görür. Bu tür bir gözetleme, olayı daha da karmaşıklaştırır. Wayne daha sonra odanın diğer tarafında bulunan büyüdüğü evin yerle bir olduğunu belgesel olarak görüntülemek istediğinde olay biraz daha karmaşıklaşır. Wayne, Patricia ile birlikte helikopterin petrol kuyusunun yakınlarına nasıl indiğini ve insanların parçaladığı şeyleri yani arıları yakından inceler. Mısır tarlasındaki çizimi görmek ve incelemek için insanlar adaya geldiğinde bu durum bir felakete sonlanır. Bu felakette arılar ve yabancı arılar büyük bir rol oynar. Ehrlicher ve pilot Gassner'in küçük kızı Patricia dünya çapında çevre koruma örgütü olan WASP'a üyedir. Bu örgüt toprakta yapılan israfı durdurmaya çalışır. Patricia, tarladaki çizimi gördüğünde çok eğlenir ve burayı doğaüstü ya da uzaylı güce

sahip bir eser olarak görür. Bunu da sadece genç gazeteci Wayne doğrulayabilir. Wayne bu alana girdiğinde kendisini başka bir mekân ve zamanda bulur. Onun peşinden gelen ve et yiyen dinozorlarla karşılaşır. Nasıl olduğunu bilmeden tekrardan buradaki gerçekliğe ulaşır. Mısır tarlasındaki çizim üzerinde bulunan büyük arı sürülerini toplamayı ve onları buraya kadar sürükleyen şeyin ne olduğunu anlamayı tespit etmek için buradadır. Wayne, Patricia ile birlikte Dünya Sanayileri Firmasının kurduğu kumpasın izi üzerindedir. Bu firma odanın önündeki yağ platformuyla ve bunun üzerindeki siyah altını desteklemekle ilgilenir. İlk başlarda düşünülmediğinden daha zararsız görünen kahramanların arkasına saklanır. Dünya sanayilerinin bazılarıyla uyuşmazlık içerisinde olması gerçeklerin önceden bilinmesine neden olur. Ama petrol kulesinin etrafında dönen olay ağı oldukça geniş hacimli kitapta ele alınan bir durumdur ve diğer taraftan da felaketler tehdit edici bir sayıya ulaşır. Burada romanın sonuna doğru insanlığın sonunun geldiğine de değinilir. Arı, yabancı arı ya da karıncalar gibi adanın böcek dünyası ilk insana karşı durmaya ve toprağın yüzeyini ondan temizlemeye başlar.

Jürgen Egelseer (WASP, 2018) bu romanla ilgili kaleme aldığı eleştiri yazısında Hohlbein'in bu eserinde farklı türlerden oluşan keyifli bir portpori ortaya koyduğuna değinir. Hohlbein'in çevre problemini yani son yıllarda fazlaca bilinen arı ölümlerini ve bunların etkilerini konu olarak ele aldığı bu romanında uygun bir açıklama yapmaya çalıştığı ve hem karıncaları hem de yaban arılarını da buna benzer bir yolculuğa çıkarttığı düşünülür. Hohlbein böyle bir konuyu söz konusu romanda

oldukça yoğun ve ürkütücü bir atmosfer içerisinde ele alır. Jürgen Eglsseer bu romanı Döniken etkileri ve Yellowstone volkanı gibi popüler felaket senaryolarıyla da ilişkilendirir. Hohlbein'in bu romanda çeşitli birleşenler kullanmasının sebebini bazen her şeyin birbirine tamamen uymamasının gerçeğin doğasında olduğuna bağlar. Romanda Wayne ve Patricia arasındaki ilişki göz önünde bulundurulduğunda bu eser gençlik romanı olarak görülebilir. Bu eserde sayfa sayılarının fazla olması okura korkutucu gelebilir. Hohlbein romanın tamamında farklı duygu ve ilişki durumlarını şaşırtıcı bir şekilde sayfalar dolusu açıklayarak okuru bilgilendirir ama romandaki olay ağı okuru her zaman sona götürmez daha doğrusu diyalogun akışı içerisinde olay ağı unutulur. Kitabın sonunda yani neredeyse 1000 sayfa sonra bile hala cevaplandırılması gereken sorulara rastlanır. Bunlar da Hohlbein'in kafasında soru işareti olarak kalır. Bu roman gençleri eğlendirebilecek kalın bir kitap olmasının yanı sıra güncel olaylara da yönelmesi açısından oldukça önemlidir.

Bu romanla ilgili Anke Brandt'ın (WASP, 2018) kaleme aldığı bir eleştiri yazısında ise bu romanın merkezini hayal gücüne dayanan kurgunun oluşturduğundan bahsedilir ve bu roman mistik, macera dolu, sürükleyici ve dramatik bir eser olarak ele alınır. Bunlara romanda bir kanıt bulunmaya çalışılmadığından aksine bunların daha çok gizli imalarla verildiğinden ve romanın sonuna kadar çözülmeye devam ettiğinden söz edilir. Romanda olayı önceden belirlemeyen bir tempo kullanılır ve böyle bir tempo arka planla ilgili sürekli olarak imalarda bulunur. Bu tür imalar karmaşıklığın çözülmesini izleyen okurun da

yönünü kaybetmesine neden olur. Wayne ve Patricia gibi kahramanlarla birlikte okur da zamana karşı bir yarış gerçekleştirir. Hohlbein eserin ilk sayfasından son sayfasına kadar heyecanı ve gerilimi sonlandırmaz. Özellikle de Hohlbein'in oluşturduğu karakterler önemli bir rol oynar ve bu karakterlerden hiçbiri de anlaşılabilir değildir. Bu bireylerin hepsi kendi içerisinde herhangi bir gizemi saklıyormuş gibi yapılandırılır. Bu gizemleri takip etmek romanın hızlı bir şekilde okunmasını sağlar. Bunlardan en ilginç olanı da Grassner ve Ehrlicher arasındaki çatışmadır. Her iki karakter de olayla birlikte şekillenir. Aynı zamanda çözümün göreceli olarak basit olması her iki karakterin diyaloglarını ve davranış örneklerini daha da inandırıcı yapar. Hohlbein bu romanında bütün karakterleri detaylı ve inandırıcı bir şekilde oluşturur. Karakter sayısını sınırlı tutmasına rağmen onlara gerekli derinliği de vermeyi ihmal etmez. Bu nedenle karakterlerden hiçbiri yardımcı oyuncu rolü üstlenerek alt bir seviyede değerlendirilmez. Bu roman aynı zamanda Hohlbein'in son yıllarda yazdığı en iyi roman olarak görülür.

2.1.2.7 Thor

Wolfgang Hohlbein'in "Thor" (2010a) adlı romanı "Asgard-Saga" adlı eserinin ikinci bölümünü oluşturur ve bu eser Bastei Lübbe yayınevinde yayımlanır. Bu romanın kahramanı romanın olay akışı içerisinde "Thor" olarak adlandırılan bir figürdür. Bu figür Şimşek Tanrısı olarak bilinir, kar kulesi içerisindeki hatıraları olmadan kendi kendisine uyanır ve kendi kendisini bulmaya çalışır. Eski hayatının arayışı sırasında eşi olduğunu iddia eden Urd'a rastlar. Bjorn ve Sverige, Thor ve çocukları

vadisinde Mitgard'ı kabul eder. Işık getirenler ortaya korku salar ve bunlar kendilerini Tanrı Loki'ye adar.

Silvia Hammann (2018) söz konusu romanla ilgili “Spannende Geschichte um alte Götter” adlı eleştiri yazısında anlatıcının romanının kahramanı olan Thor'a kendisini sıkı sıkıya bağladığını ifade eder. Böylece sadece Thor'un bildiği şeyi bilir ve hikâyenin akışında Thor'un geçmişi bütünlük içerisinde anlatılır. Bu durum okurun dikkatini dağıttığı için okur anlatıcıya sürekli olarak soru sormak zorunda kalır. Romandaki karakterler bütün karakteristik özellikleriyle verilir ve böylece bütün karakterlerin hızlı bir şekilde tekrardan tanınması sağlanır. Karakterin ismi ilk olarak söylendiğinde bile durum bu şekilde işler. Bu karakterler de bulunan bölge kadar iyi bir şekilde betimlenir ve böylece orada bulunan dünyanın içerisine kolaylıkla girilebilir. Hikâyenin uzun süre unutulamaz olması da bir eksiklik olarak görülür ve bu nedenle kitap bütün gizemleri bilinmeden bir kez daha okunamaz. “Thor” bütünü içerisindeki her şey olarak oldukça iyi bir kitaptır. Hohlbein'in çoğu kitaplarında olduğu gibi bu romanı da oldukça güzel yazılmıştır. Bu roman hayali kurguya örnek olarak gösterilebilir ve bu örnek yeni düşüncelerle harmanlanmıştır. Bu nedenle de alışık olunandan başka bir şekilde oluşturulmuştur. Hayal ürünü kurgu okumaktan hoşlananlar için romanda Kuzey Mitolojisi ön plandadır ve başka okurlar için de eski inançları ele alma fırsatı verir. Bu roman aynı zamanda 2012 yılında hayal ürünü kurgu ödülüyle taçlandırılır.

2.1.2.8 Wir sind die Nacht

Wolfgang Hohlbein'in kaleme aldığı başka önemli bir eseri de "Wir sind die Nacht" (2010b) adlı romanıdır. Bu roman hayal ürünü kurgu, bilim kurgu romanı, tarihsel roman ve vampir romanı türünde yazılmıştır. Hohlbein yine bu eserini de televizyon ve sinema ürünleriyle ilişkilendirir. Romanda yaklaşık 21 yaşında olan Lena'nın hayatının bir gecede değiştiği anlatılır. Böyle bir hayat uçuruma doğru sürüklenen bir hayat örneğini gösterir. Eskiden sabıkalı olan Lena denetimli serbestlikle özgür bırakılır ve aynı zamanda hükümlü gözetmeni tarafından baskı altında tutulur. Lena işsiz olduğu için adı geçen hükümlü gözetmeni ile birlikte para çalar ve bu parayı da alkol bağımlısı annesi için kullanır. Kendi içerisinde tamamen suskun kalmayı tercih eden Lena'nın hayattan hiçbir talebi yoktur. Lena hırsızlığı yanlış yerde ve yanlış zamanda yapar ve bu arada da bir suç çetesinin hedef tahtası haline gelir. Bu çete Lena'nın içerisinde bulunduğu çeteden daha büyüktür. Daha sonra Lena gördüğü ilk günden beri tuhaf giyindiğini düşünen polis Tom ile tanışır ve başka hırsızlıklar yaptığı sırada da Louise ile iletişime geçer. Louise, Lena'nın ne işle meşgul olduğunu göz önünde bulundurur ve aynı günün akşamı da onu ısırır. Vampire dönüşmek onun için hem bir kutsama hem de bir kaçıştır. Lena bununla bir kan emiciye dönüşmesine rağmen diğer taraftan da insanlara karşı savunma gücü elde eder çünkü Lena saçma bir tesadüfle çetenin hedefi haline gelir. Tanıdıkları Louise ve Cliquie ile birlikte getirilen güç gösterisi de dikkate alınmaz ve daha sonra Lena bundan da vazgeçer. Louise'nin tuzaklar aracılığıyla taşı kaybettiğini

haber alır. Aslında bu taş onun doğumunda bulunduğu durumdan daha fazlası için hazırlanmıştır. Louis yalnız değildir. Onun yanında iki bayan vampir daha vardır. Bunlar Lena'nın vampire dönüşmesinde ona yardımcı olur ama kendi düşüncesine göre lüksü ve yeni yaşamı sevmesine rağmen öldürme keyfi ve kana susamışlığı oldukça fazladır. Polis Tom'a karşı hissettiği duygulardan dolayı vampirliği tekrardan bırakmak ister ama Louise olmadan bunu gerçekleştiremez.

2.1.2.9 Irondead-Der zehnte Kreis

Wolfgang Hohlbein'in önde gelen eserlerinden biri de "Irondead- Der zehnte Kreis" (2014a) adlı romanıdır ve bu roman kurgu, hayal ürünü kurgu, gizem, hareket ve macera ile dolu tarihsel roman türünde yazılmıştır. Ayrıca Hohlbein bu romanıyla 2014 yılında roman ve televizyon dizileri arasına yenilikçi bir bağ kurar. Romanda eski bir polis olan Quinn Devlin hayatını özel bir dedektif olarak geçirir. 20. yüzyılın başlarında Belfast'ta dedektiflik yapmak çok da kolay değildir. Girişimci olan Stanley Jacobs firmasında gerçekleşen hırsızlık olayının arkasında kimin olduğunu bulması için onu görevlendirir. Devlin topladığı bilgilere göre tuhaf görünen mekanik bir canlı varlığa rastlar. Kendisine emri verenle iletişim kurmak istediğinde ise onun birkaç günden beri ortadan kaybolduğunu tespit eder. Onun yerine güzel Alison'a rastlar. Alison ise Jacob'un kardeşinin kızıdır. Alison da ondan amcasını aramasını ister ama her şey sanıldığı kadar da kolay değildir çünkü her zaman Devlin'in üstesinden gelmesi gereken yeni zorluklar ortaya çıkar.

“Fluchtpunkt Lesen” (Rezension, Irondead-Der zehnte Kreis, 2018) adlı bir internet sayfasında yayımlanan bir eleştiri yazısında bu romanda epik boyutta inanılmaz derecede betimlemelerin olduğu ve bu durumun Hohlbein’in karakteristik özelliği haline geldiği ifade edilir. Bu eleştiri yazısı içerisinde bahsedilenlere göre okur bu romanda eski Belfast’ın derinliklerine dalar. Böyle bir şey genellikle iyi olarak karşılanır çünkü Hohlbein’in kelimelerle ilgilenmeyi çok iyi bilen bir yazar olduğu düşünülür. Yazarın burada bir şeyleri cinnet geçirecek kadar dikkate almadığından ama bazen bu duruma birazcık da olsa sinirlendiğinden söz edilir. Devlin’in etrafında dönen iki sayfa betimleme okuru hayrete düşürür. Kahramanları kusursuz bir şekilde betimler çünkü kendi hayal gücünün çoğunu devre dışı bırakır. Devlin’in bıyığının olup olmaması ve Alison’un sarışın ya da siyah saçlı olup olmaması çok fazla önemli değildir. Bu nedenle bunlardan bahsedilmez ama Devlin, Alison’u ölümüne sever ve bu durum iki gün sonra bile her zaman sabit kalır. Diğer bireyler de belirsiz olarak betimlenir ve bu nedenle herkes birazcık da olsa belirsiz kalır. Romanın tamamı ben bakış açısıyla yazılmıştır ve bu nedenle okur da her zaman Devlin ile birlikte engellenmiş olur ve hiç kimse onun sorularına cevap veremez. Hem Devlin hem de ben anlatıcı okuru sinirlendiren şeyi engeller.

2.1.2.10 Mörderhotel

Wolfgang Hohlbein’in kaleme aldığı eserlerinin içerisinden seçilen bir başka önemli roman ise “Mörderhotel” (2015) adlı polisiye romanıdır. Bu romanın kahramanı olan Herman Webster Mudgett son zamanların akıllara durgunluk veren bir seri katilidir. Yaklaşık 230 insanın kanına

giren Herman Webster Mudgett cinayetlerini rahatlıkla işlemek için Chicago'da kendisine ait bir otel kurar. Bu otelin içerisinde düşük kapılar, saklı mekânlar, gizli geçişler, işkence masası, asit banyosu ve gaz odası bulunur. Herman Webster Mudgett kurbanlarının parasını dolandırır ve onlardan arta kalan cesetleri de tıpçılara satar. Herman Webster Mudgett gibi seri katillerin kafasından neyin geçtiğini hiç kimse bilemez ama polisler Herman'ın izini bulur ve acımasızca devam eden bir av da başlamış olur. Bu roman polisiye roman türünde yazılmasına rağmen içerisinde tarih romanı, psiko-dram ve korku romanı gibi birçok türe de eş zamanlı olarak rastlanır. Başından sonuna kadar okuru kendisine bağlayan bu romanda Hohlbein devrim zamanında Chicago'ya kaçan bir karakter oluşturur ve 1893 yılındaki Chicago'yu anlatır. Bu dönemde dünya sergisi için inşa edilen havai demiryolu ya da dünya sergisinin dışında bulunan şehrin fakirliği gibi her şey yapay olarak anlatılır. Bazı noktalarda da şehrin pisliği ve fakirliği okura doğrudan hissettirilir ve tattırılır. Bunları anlatırken de kısa değil de uzun betimlemeler kullanır. Bu noktada da Mudgett'in çocukluk dönemi ve eğitim dönemi anlatılır. Herman Webster Mudgett bu şekilde okura daha iyi tanıtılmış olur. Bu romanda aynı zamanda insanların ölümü de betimlenir ve Hohlbein bu betimlemeyi oldukça kısa tutar. Böyle bir durumun yazarın hayal gücünü her zaman biraz daha geliştirdiği söylenebilir ve söz konusu bu romanda anlatılan şey ise oldukça korkutucudur. Örneğin her zaman gerçekleştirilen asit banyosu derinin altına işler ve burada et yavaş yavaş kemiklerinden ayrılır. Bu şey gerçekte oldukça yavan olmasına rağmen zayıf sınırlar

için oldukça basit bir şeydir. Bu romanda aynı zamanda olay akışının temposu ve ara verme birbirine karışır.

2.1.3 Çalışmanın Araştırma Konusu Olarak Wolfgang Hohlbein’in “Im Netz der Spinnen” ve “Das Netz” Adlı Romanları

Wolfgang Hohlbein korku, fantezi ve bilim kurgu üçgeninde Alman edebiyatına yeni bir soluk getiren günümüzün en çok okunan yazarlarından. Eserlerinin temel yapısını genellikle bu üç kavram üzerine inşa eden Hohlbein hikâyelerinde ve romanlarında fiziksel dünyayı ve fantastik dünyayı eş zamanlı olarak anlatma eğilimindedir. Bu nedenle Hohlbein’in eserlerinde bu iki farklı dünyanın anlatımına ne zaman ve nasıl geçtiği belirsizdir. Fiziksel dünyada gerçekleşen olay anlatılırken, birden fantastik dünyada gerçekleşen olayın anlatımına geçilir. Bu iki farklı dünyada gerçekleşen olaylar genellikle birbiri içerisinde harmanlanarak verilir. Okur ise bu geçişin çok fazla farkında değildir. Hohlbein’in böyle bir yeteneğe sahip olması onu bilim kurgu, korku ve fantezi romanlarının ustası yapar.

Hohlbein’i aynı zamanda günümüz Alman edebiyatının romantik dönemi yeni temsilcilerinden biri olarak görebiliriz. Edebiyat diğer sanat dallarının yanı sıra kurgu sayesinde farklı dünyalara kaçışa her zaman daha fazla imkân sağlamıştır. Yazar fiziksel dünyadan memnun olmadığı her anda edebi eserin kurmaca dünyasını kendisine bir kaçış olarak görmüştür, keza romantik dönem yazarları da edebi eserin kurmaca dünyasını kendisine mesken edinmiştir. Hohlbein’in fiziksel dünyadan kaçtığı yer de romantik dönemin yazarlarında olduğu gibi, edebi eserin kurmaca dünyasından başka bir yer değildir. Bu durumda

Hohlbein'ı Alman romantiğin yeni dönem temsilcisi yapan şeyler nelerdir diye bir soru da sorulabilir. Bu soruya verilecek cevaplardan birincisi şüphesiz doğa olur ama burada genellikle doğanın karanlık tarafları söz konusudur. Bunlar ormanlar, denizler, göller, adalar, volkanik dağlar, fırtına gibi şiddetli doğa olayları ve bataklıklardır. Bunun yanı sıra evren, dünya, ülkeler, şehirler, caddeler ve ara sokaklar vardır. Eserlerde çok sık rastlanan bu yerleri genellikle güneş, ay ve yıldızlar aydınlatır ama bu yerlere bazen kapkaranlık bir gecenin koyu gölgeleri çöker ve bazen de sabahın erken saatlerinin alacakaranlığı çöker. Bu yerlerin nadir de olsa doğadan kaynaklanmayan yapay yani dolaylı ışıkla aydınlatıldığı ya da bu ışıkla yine de karanlığa ve alacakaranlığa büründüğü zamanlar da olur. Bu nedenle Hohlbein'in hikâyelerinde ve romanlarında yarattığı dünya aydınlık, alacakaranlık ve karanlıktır. Eserlerinde efsaneleri, tarihsel olayları ve kişileri konu olarak işlemesi de Hohlbein'ı Alman romantiğinin yeni temsilcisi yapmaya yeter. Hohlbein'in oluşturduğu karakterler ise genellikle dünyevi, dinsel, hayvanlar âlemine ve masalsı dünyalara ait figürlerden oluşur. Bu karakterler arasında hırsızlar, katiller, rüşvet alanlar ve verenler, bilgisayar korsanları/sanal âlem suçluları, bekçiler, kâşifler, bilim insanları, eğitimciler, öğrenciler, ordu üyeleri (savaşçı, isyancı), gezginler, canavarlar, büyücüler, cadılar, hayaletler, Noel Babalar, hacılar, melekler (ölüm meleği), vampirler gibi figürler bulunur. Bunlar genellikle avlananlar, kurbanlar, kaybedenler ve yok olanlardır. Eserlerde kazananlara bunlara oranla daha az rastlanır. Hohlbein ve ortaklaşa eserler kaleme aldığı diğer yazarlar tarafından oluşturulan masalsı dünyada cinler, periler, şeytanlar, ejderhalar gibi kötü ruhlu

figürler yani doğüstü güçler vardır. Bu masalsı taraf da romantik döneme çağrışında bulunan bir başka özelliktir. Gizemler, bulmacalar, bilinmeyenler, açıklanamayanlar, görünmeyenler ve yasaklananlar için bu masalsı dünyalarda bir çözüm yolu bulunmaya çalışılır. Tanrılar, kutsal kitaplar, tapınaklar ve kutsama törenleri de eserlerde konu olarak ele alınan dinsel boyuta sahip öğeler arasında gösterilebilir. Hohlbein'in eserlerinde insan gibi konuşturulan örümcek, kedi, köpek, kurt, yılan ve kuş gibi hayvanlar yer alır. Aynı zamanda fiziksel dünyadakinden oldukça farklı olan tuhaf görünen canlı varlıklar da vardır. Romantik dönemin yazarlarında olduğu gibi Hohlbein'in eserlerinde de intihar, cinayet ve kazalardan kaynaklanan ölümlere rastlanır. Ölümsüzlüğün, sonsuzluğun ve bunlara bağlı olarak da hiçliğin araştırılması hikâye ve romanların çoğunda ana konu olarak işlenir.

Hohlbein tarafından oluşturulan karakterler bazen cehennemi andıran gri ve taşlaşmış yıkıntıların arasındadır, bazen derin bir uçurumun kenarındadır, bazen labirent gibi yapılandırılmış mekânların giriş kapılarının önünde durur ve bazen de kabusun görüldüğü rüyalarda en korkunç anları deneyimler. Karakterlerin büyük bir çoğunluğu her an bunlara benzer bir maceranın eşiğindedir ya da tam içerisinde. Bu karakterler aynı zamanda düşmanlıklar ve ihanetler temelinde kötülüğü de deneyimler, cinnet geçirir ve baştan çıkartılır. Uyumak ve uyanmak arasında bocalayan karakterler narkoz sonrasında ortaya çıkan koma halinin, alkolün ve uyuşturucunun fazla tüketilmesi sonucu ortaya çıkan koma halinin deneyimlendiği tıbbi yoğun bakım ünitelerinde baygın bir

şekilde farklı dnyaların farklı gerçekliklerini deneyimler. Bu karakterler başka dnyada, gerçeklikte, zamanda ve mekânda yer alır. Zamansızlığın sonsuzluğunda farklı mücadeleler içerisinde olan bu karakterler farklı dnyalarda buldukları için zamanı belirleyemez ve zamansız kalır. Ayrıca bu karakterler şimdiki zamandan geçmiş zamana ve geçmiş zamandan da şimdiki zamana doğru deneyimledikleri karmaşık olayların sonucunda yükseliş ve batış (çöküş) gibi bireysel dönüşümler içerisinde sallanır durur.

Geleneksel olanın yanı sıra güncel gelişmeleri de konu olarak eserlerinde işleyen Hohlbein güncel gelişmelerin olumsuz sonuçlarını eleştirel bir bakış açısıyla inceler. Bu tür güncel gelişmeler de doğal olarak bilim kurgu, fantezi ve korku üçgeninde ele alınır. Hohlbein'ın eserlerinde fiziksel dünya ve fantastik dünya, yeni dünya ve eski (geleneksel) dünya, gerçek dünya ve hayalin ya da rüyanın dünyası birbirine karışmış bir şekilde anlatılır. Aynı zamanda bu dnyaların hem en ilkel hem de en ileri teknolojilerle gelişmiş tarafı da anlatılır. Aynaların ötesinde bulunan dnyalara tutkulu bir şekilde bağlı olan Hohlbein eserlerinin birkaçında fiziksel dünyayı, dijital ve sanal durumlar temelinde oluşturulan dünyayı da birbiri içerisinde harmanlayarak vermeyi ihmal etmeyen bir yazardır. Bu nedenle bu eserlerden olan “Im Netz der Spinnen” adlı bilim kurgu ve korku romanı, “Das Netz” adlı yakın geleceği konu alan bilim kurgu romanı bu çalışmanın araştırma konusunu oluşturur.

Çalışma kapsamında Wolfgang Hohlbein’in “Im Netz der Spinnen” ve “Das Netz” adlı romanlarının dijital ve sanal durumlarla ilişkilendirilmesinin temelini, Hohlbein’in hikâye ve romanlarının bazılarını ortaklaşa çalışma sonucu kaleme alması, kendisine özgü bazı bilgilerin belirsiz kalması için takma adlar kullanması, hikâye ve romanlarında işlediği konuyla ilgili bir problem için farklı bilim alanlarının bir araya getirilmesi sonucunda çözümler bulmaya çalışması, genellikle fiziksel dünyanın dışında gerçekleşen konuları ele alması, bilim kurgu ve fantezi ile yakından ilgilenmesi ve yeni medyaya ait aletleri eserlerinde konu olarak ele alacak kadar yakından tanınması oluşturur.

Çalışmanın konusu olan “Im Netz der Spinnen” adlı romanda sinema filminin televizyona ve televizyon aracılığıyla oluşturulan video kurulumuna aktarılması sonrasında karakterlerin dijital ve sanal durumlarla yeni yeni tanışmaya başlaması yani aslında yeni medyaya geçiş evresi konu olarak ele alınır. Bilgisayar ve ağ gibi yeni medyaya geçiş evresine bağlı olarak burada rastlanan bazı yeni kavramların açıklanmaya çalışılması da söz konusudur. Karakterlerin bu süreçte deneyimlediği olayları geleneksel kavramlarla açıklamaya çalışmasının yanı sıra bu kavramları ortaya çıkan yeni kavramlarla da ilişkilendirmeye çalışması söz konusudur.

“Im Netz der Spinnen” adlı bu romanda cinayet masasında polis memuru olarak çalışan Fred Issler bir gün kız arkadaşı ya da nişanlısı olup olmadığı eserde belirsiz bırakılan Evelin Freytag ile video ekranının önünde kavga eder ve daha sonra da kendisinin rahatladığının

farkına varır. Ama bu rahatlama onun için çok da uzun sürmez. Çünkü ödünç aldığı videokasetteki filmi komik bulan Fred Issler sonrasında dairesinin oturma odasında örümceklerin sürü halinde kendisine doğru geldiğini görür. Bunun üzerine paniğe kapılan Fred Issler Evelin Freytag'ın bulunduğu odaya gider ve orada da hem örümceklerle karşılaşır hem de örümceklerin Evelin Freytag'ı öldürdüğünü görür. Bu durum aslında kendisine yabancı olan bir gerçekliği deneyimlemesinin sonucu olarak ortaya çıkar. Fred Issler'in deneyimlediği bu olay ve sonrasında başına gelenler onu ölüme sürükler. Onun başına gelenleri duyan ve ölümünün arkasındaki sır perdesini aralamak için büyük bir çaba sarf eden iş arkadaşı olan polis memuru Yaegher de buna benzer bir korkunun girdabına düşer. Korku dolu bu girdaba düşen sadece Fred Issler ve Yaegher değildir. Avukat olan Dr. Rugner ve iş ortağı olan Klaus Berthold da bu girdabın içerisine düşer. Bu karakterlerin korku dolu bu girdapta deneyimledikleri olayların nedeni ise gerçeklikten şüphe etmeye başlamalarıdır. Bu şüphe adı geçen karakterlerin dijital ve sanal durumların neredeyse her yeni halini deneyimlemesine neden olur.

Çalışmanın bir diğer konusu olan “Das Netz” adlı romanda ise dijital ve sanal durumların içerisine tamamen girilebilmesi ve hatta bunların yakın gelecekte nasıl bir gelişme göstereceği bilim kurgu türünde açık bir şekilde gösterilir. Bu romanda bir öncekine kıyasla dijital ve sanal temelde ortaya çıkan bilgisayar ve ağ gibi yeni medyalara geçiş evresi aşılmış durumdadır ve ayrıca bu tür medyaların en ileri teknolojilerle yönetilen evrelerine geçişin deneyimlenmesi de söz konusudur. Bu

çerçeve de söz konusu romanda makineye dayalı zekânın herkes ve her şey üzerinde her geçen gün daha fazla üstünlük kurmaya başlaması, sonrasında zafer kazanması ve insanların kendi üretmiş oldukları teknolojilerin birer kölesine dönüşmesi ana konu olarak işlenir. Karakterler fiziksel dünya ve sanal dünya arasında gider gelir. Ağın aydınlık ve karanlık yüzüyle tanışılar. Fiziksel dünyanın gerçekliğinin, maddesinin, mekânının, zamanının ve bedeninin sanal dünya içerisinde çözülüp ve parçalanmasıyla sanal gerçekliğe, maddesiz imgeye (görüntü), mekansızlığa, zamansızlığa ve bedensizliğe dönüştüğüne şahit olurlar. Bütün bunların nasıl bir şey olduğuyla ilgili akıl yürütmeye çalışırlar. Ağın ve buna bağlı olarak sanal dünyanın fiziksel dünyaya karşı meydan okuduğunu bizzat deneyimlerler. Sonuç olarak da hem bedensel hem de zihinsel olarak tahrip edildiklerini hissederler.

“Das Netz” adlı bu romanın ana karakteri olan Gabriel Richter 2033 yılında hem Berlin’de hem de sanal dünyada bulunur. Richter Berlin’de kütüphaneci olarak çalışır. Zaman bulduğunda da ağda yani fiziksel dünya ve sanal dünya arasındaki sınırların kaybolduğu yer olan akıllı dijital ve sanal mekânda ilaç kuryesi olarak çalışır. Çocukluğundan beri ağ ve sanal dünyayla ilgilendiği için dijital yerli olarak görülebilir. Ayrıca çocukluğundan beri ağ ile ortak bir yaşam da yürütür ama bu ortak yaşam daha sonra onu ağ bağımlısına dönüştürür. Richter bir ağ bağımlısıdır çünkü ağın en derin ve en karanlık noktalarına normal bir arayüz olmadan neredeyse mistik bir şekilde dalabilecek bir yeteneğe sahiptir. Bu yeteneği onu usta bir bilgisayar korsanına (İng. hacker) dönüştürür. Böylece ağa (yüzey ağına ve karanlık ağa) ve sanal dünyaya

yasal olmayan dalışlar gerçekleştirir. Bu arada ađın her geen gn biraz daha fazla geliřmeye devam etmesi onun polis tarafından tutuklanmasına neden olur. Polisin elinden kurtularak kamayı bařaran Richter, kaıř yolu zerinde eski bir polis olan Laura Berendt ve geen bir bilgisayar korsanı olan Jens ile karřılařır. Richter yařadığı durumlarla ilgili zaman getike daha fazla ayrıntılı bilgi elde ederek bilinlenmeye bařlar ve ađın karıřık (kaotik) g sistemi ierisinde kendisinin sadece kk bir oyun topu olduđunu grr. Romanda sz edilen ađ ile bugn onlarca yıldan beri kendisini kresel dnyanın yeni medyası olarak gsteren internet daha dođrusu internetin gelecekteki geliřim evresi iřaret edilir. Romandaki ađın bugn bildiđimiz internetten farkı ise modem zerinden deđil de dođdukları andan itibaren ocuklara takılan iplerle sađlanmasıdır. Bylece sanal dnya ierisinde herkes zgrce hareket edebilir ve bunun yanı sıra bilgiler de ok hızlı bir řekilde elde edilebilir.

Romanda olayın tamamı kız arkadařı Kristina ile mutlu bir hayat sren Richter'in etrafında gerekleřir. Srekli bir gelir elde etmeyi amalayan Richter ila alanında alıřan sevgilisi adına her zaman tekrardan yasal olmayan kk iřlere girer. Bu arada denetimlerini sıklařtıran ađ polisi ona bir oyun kurar ve onu kamak zorunda bırakır. Bu sırada Berendt ile karřılařır ve o da benzer bir durumdan dolayı yanlış iřıđın iine dřer. Bylece Richter, Berendt ile yeni bir mcadele grubu oluřturur. Bu gruba daha sonra aynı nedenlerden dolayı Jens de katılır.

Richter, Berendt ve Jens'in hayatlarında bir řeyler bu řekilde tersine gittiđi sırada bir aksilik de ađın hayat akıřında ortaya ıkar ve ađ

kontrolden çıkar. Ağ yanlış bildirimlerde bulunarak kurumlarda karışıklıkların çıkmasına neden olur. Bu yanlış bildirimler Berendt’i de suçlu gösterir. Bu nedenle Richter, Berendt ve Jens ağın inşasına katkı sağlayan emekli bir bilgisayar uzmanı olan William N. Bates ile görüşürler ve ondan yaşadıkları sorunlarla ilgili tavsiye isterler. Ama Bates de onlara sürekli yardım edemez ve sorunlarıyla ilgili sadece sessiz işaretler verir. Tekrardan kaçmak zorunda kalan Richter, Berendt ve Jens bu kaçış sırasında sürekli olarak kimliklerini ve görünüşlerini değiştirirler.

Romanın sonuna doğru tekrardan ortaya çıkan Bates cezai ehliyeti olmayan bir deli olarak görülür. Bates’in gerçekleştirmek istediği tek amacı vardır, o da Richter ve Berendt’i ortadan kaldırmaktır çünkü Bates oğlunun ölümünden onları sorumlu tutar ya da en azından böyle olduğunu zanneder. Onları bu duruma sürükleyen kişi ise Jens’ten başkası değildir. Jens ise onları öldürmek istemez aksine onlarla korkunç bir yaşam ve ölüm oyunu oynar. Sonunda da bu şey felakete dönüşür. Bates’i alt etmeyi başaran Berendt sonrasında öfkesine yenik düşerek onu öldürür.

BÖLÜM 3: WOLFGANG HOHLBEIN'İN “İM NETZ DER SPINNEN” ADLI ROMANINDA DİJİTAL VE SANAL DURUMLARA GEÇİŞİN YANSIMALARI

3.1 “Mörderspinnen. Kingdom of the Spiders” Adlı Bilim Kurgu ve Korku Filmini Deneyimleyen Fred Issler

Wolfgang Hohlbein'in “Im Netz der Spinnen” adlı romanında ilk olarak Fred Issler adlı karakterin hissettiği üç farklı derin korku, medya araçlarıyla olan bağlantısı ve deneyimlediği iki önemli olayla film, televizyon ve video gibi medyalar temelinde ortaya çıkan gerçeklikten dijital ve sanal durumların gerçekliğine doğru bir seyir izleyen dönüşüme ışık tutulur. Fred Issler romanın olay akışı sırasında derinden hissettiği üç farklı korkunun etkisi altındadır. Hissettiği bu korkulardan birincisi Fred Issler'in eşi ya da nişanlısı olup olmadığı romanda belirsiz bırakılan Evelin Freytag ile arasındaki ilişkinin her geçen gün bozuluyor olmasından ve bu nedenle Evelin Freytag'ın kendisini terk edeceği endişesinden kaynaklanır. Fred Issler'in hissettiği ikinci korku da kendisinin polis memuru olarak görev yaptığı sırada rüşvet almak iddiasıyla suçlandığı için diğer iş arkadaşları tarafından alıp götürülme, tutuklanma ve yargılanma korkusudur. İlk iki korkudan daha derin hissettiği üçüncü bir başka korku ise izlediği “Mörderspinnen. Kingdom of the Spiders” adlı bilim kurgu ve korku filminden dolayı içerisinde yaşadığı fiziksel gerçeklikten daha farklı bir gerçeklik tarafına geçmiş olması yani bu gerçekliği deneyimlemiş olmasıdır. Bu noktada Fred Issler'in bu şekilde ortaya çıkan arada olma durumu onun medya araçları ile nasıl bir ilişki kurduğunun da sorgulanmasına neden

olur. Buna baęlı olarak Fred Issler'in deneyimledięi iki önemli olaydan birincisi de evinin oturma odasında bulunan televizyona baęlı video kurulumu aracılıęıyla izledięi bu filmde kaynaklanır. Deneyimledięi ikinci olay ise birinci olayda deneyimledięi korku dolu anların etkisi sonucu geirmiş olduęu trafik kazası sonrasında hastanenin yoğun bakım ünitesinde bulunduęu sırada gerekleşir. Aslında romanda Fred Issler tarafından deneyimlenen bu iki olay da dijital ve sanal durumlara götüren medyaya dayalı bir dönüşümün kanıtı niteliğindedir. Bütün bunları bire bir deneyimleyen Fred Issler bedensel ve zihinsel tahribatların sonucu olarak kişisel bir çöküşe doęru sürüklenir ve sonrasında ise deneyimledięi şeyle baş edemeyecek duruma gelir ve ölür.

Fred Issler'in birinci korkusu yukarıda da bahsedildięi gibi Evelin Freytag tarafından terk edilmedir. Fred Issler ve Evelin Freytag çifti geçmişte de çok sık tartışmalarına rağmen dilenen bir özür ile aralarındaki gerginlik sona erer ama son zamanlarda çift arasında ortaya çıkan bu gerginlik giderek daha da artmaya ve dilenen özürler ise daha da azalmaya başlar. Bu durumda çift arasındaki ilişki giderek daha soęuk bir hal aldıęı için artık birbirleriyle tartışamayacak, konuşamayacak ve birlikte uyuyamayacak duruma gelirler. Aralarındaki ilişkinin hiçbir zaman derinleşmedięini düşünen Evelin Freytag birbirlerine daha fazla acı çektirmenin yararı olmadığını, Fred Issler'in durumu daha fazla zorlaştırmamasını ve ilişkilerini anlayışla sonlandırmaları gerektiğini ifade eder ve onu terk etmek ister. Aslında Evelin Freytag başka bir yerde yeni bir hayat kurma arzusu

içerisindedir. Bu sırada Evelin Freytag yatak odasına giderek içerisinde sadece kendi eşyalarını koyduğu valizini hazırlamaya başlar ve onun arkasından yatak odasına giden Fred Issler ise gördüğü bu sahneyle terk edildiğine bire bir şahit olur. Bu durumu şaşkınlık içerisinde karşılayan Fred Issler daha öncesinde fazlaca tükettiği alkolün etkisi altında olduğu için tepki vermekte oldukça zorlanır ve suskunluğu, sakin bir şekilde konuşmayı, acıyı, şok etkisini ve tereddüdü bir arada deneyimler. Evelin Freytag'ın bu kararı ne zaman aldığını merak eden Fred Issler terk edilecek olmasına öyle bir sinirlenir ki hayatı boyunca bir kadına el kaldırmamış birisi olmasına rağmen onu bütün gücüyle dövmek ister. Böyle bir şeyin olacağını farkına varan Evelin Freytag ise hemen onun yanından uzaklaşır. Aslında çift arasında ortaya çıkan gerginliğin fitilini ateşleyen son şey Fred Issler'in Evelin Freytag ile birlikte izlediği "Mörderspinnen. Kingdom of the Spiders" adlı bilim kurgu ve korku filminden Evelin Freytag'ın hoşlanmaması ve onu saçma bulmasıdır. Aslında Evelin Freytag'ın TNT-iletişim ağında çalıştığı ve Fred Issler'in televizyon ve video kurulumu aracılığıyla izlediği bu filmde kaynaklanan ve hayatını derinden etkileyen bir olayın içerisine düşmesine aracılık ettiği göz önünde bulundurulduğunda yaşadıkları ilişkinin temelinde ortaya çıkan aşk, sevgi, saygı vb. değerlerin bir oyundan, yalandan, yanılgıdan ve hatta – mış gibi yapmaktan yani rol yapmayla oluşturulan simülasyondan ibaret olduğu açıkça görülür.

Fred Issler'in ikinci korkusu ise polis memuru olarak rüşvet almakla suçlanmasıdır. Fred Issler rüşvet almak iddiasıyla suçlandığı için diğer

polis memuru arkadaşları tarafından alıp götürülme, tutuklanma ve hatta yargılanma korkusu içerisindedir. Polis memuru olarak kendisini değersiz bir vardiya işçisi “[...] Scheiß-Schichtdienst [...]” (Hohlbein, 2014b: 5) olarak gören Fred Issler bir suçlu olarak kaçıp gitmenin saçma olduğunu ve yıllarca kaçarak yaşamaya dayanamayacağını düşünür. Fred Issler her ne kadar bu konuda bir şeyler yapmak istese de kendisi için her şeyin geriye doğru gittiğini ve kendisini hayatının yıkıntılarının önünde duruyormuş gibi hisseder.

Fred Issler hissettiği bu korkunun yanı sıra Kaminsky adlı karakterin rüşvet olayıyla ilgili konuşacak ya da konuşmuş olmasından dolayı da endişelenmeye başlar. Kaminsky’nin her şeyi itiraf etmesinin nedenini de kendisinden nefret etmesine ya da ona iftira atarak eğlenecek olmasına değil de onun polis memuru olarak daha düzenli bir hayat sürüyor olmasına bağlar. Her ne kadar Fred Issler de bir polis memuru olsa da Kaminsky, kendisinin hiçbir zaman onun gibi olamadığı bir polis memurudur yani iyi bir polistir çünkü göreviyle ilgili sorumluluklarını doğru bir şekilde yerine getiren bir karakterdir Kaminsky. Fred Issler bir taraftan da Kaminsky’nin konuşmuş olmasını ister çünkü Kaminsky’nin yapılan baskılara dayanamayacağını farkındadır. Eğer Kaminsky konuşmazsa, Fred Issler bunu en kısa zamanda kendisi yapmak ister. Kaminsky ise bu konuyla ilgili sadece Yaegher’e itirafta bulunur. Polis memuru olan Yaegher de amir olmayı değersiz bir iş olarak görenlerdendir. Yaegher ve amir Stefan Borghorst ise iş arkadaşları olmalarının ötesinde birbirlerini rakip olarak görür ve tanıştıkları ilk günden beri birbirilerinden nefret ederler. Bu arada

Yaegher amiri Stefan Borghorst'un Fred Issler soruşturmasında her geçen gün gerçeğe biraz daha yaklaştığına şahit olur. Ayrıca Stefan Borghorst'un iş arkadaşı olan Fred Issler'i kelepçelerle hapse götüreceğinden ya da onu başka yere yerleştireceğinden oldukça memnun olacağını da düşünür ama Yaegher'in kendisi bütün bu olanları yavaş yavaş anlamaya çalışsa bile Fred Issler ile ilgili yapılan bu suçlamaya inanmak istemez. Stefan Borghorst kendi grubunda bulunan bir polis memurunun rüşvet almış olmasına çok sinirlenir çünkü Fred Issler oldukça büyük bir işe kalkışarak Stefan Borghorst'un başının yere eğilmesine neden olur ama Stefan Borghorst bir taraftan da polis memurlarının da insan olduğunu ve bazısının iyi bazısının da kötü olabileceğini ifade eder. Stefan Borghorst, polis memuru olan Berger'e Fred Issler ile ilgili yapılan soruşturmanın bütün belgelerini teslim eder ve Fred Issler'in soruşturması ile hem mesleki bölümün hem de cinayet masasının ilgilenmeye başladığını bildirir ama bu durum Fred Issler ile ilgili suçlamaya inanmak istemeyen Yaegher'i çok sinirlendirir. Stefan Borghorst da Yaegher'e Strauss adlı bir karakterin Fred Issler'in geçen üç yıldan beri rüşvet aldığını itiraf ettiğini söyler. Fred Issler rüşvet olarak 750 milyon değerinde para almıştır. Stefan Borghorst, Fred Issler ile ilgili bu itiraf üzerine onun dosyasını daha fazla incelemeyi kapatır ama bu konuyla ilgili Yaegher'in içerisinde her zaman bir şüphe vardır.

Fred Issler'in üçüncü korkusu ise film, televizyon ve video kurulumuyla oluşturulan medyaya dayalı gerçekliğin yeni şeklini deneyimlemesidir. Bu durumda Fred Issler iki farklı olay kurgusunu

deneyimler. Üçüncü korkusunda deneyimlediği birinci olay kurgusunda romanda eşi ya da nişanlısı olup olmadığı belirsiz bırakılan Evelin Freytag ile birlikte kendi apartman dairesinde bulunur. Bu apartman dairesi Fred Issler'in annesine aittir. Annesi bu daireyi iki yıl önce alır ve hemen sonrasında da ölür. Böylece annesinin sahip olduğu bütün her şey yani bu daire ve büyük miktarda para Fred Issler'e kalır. Fred Issler'in oturduğu bu daire oldukça lüks bir yerdedir ve buranın kirası onun sadece bir aylık kazancı değerindedir. Dairesinde bulunan bir bölüm ise küçük bir medya merkezine benzetilir çünkü medya ile ilgili her araç bu bölümde bulunur. Burada müzik seti, video veya müzik kasetleri, DAT-aletleri (İng. Digital Audio Tape), CD çalarlar, ses ayarlama aletleri, yükselteçler, video aletleri, çoğu Fred Issler tarafından kaydedilen 200 adet videokaseti, renkli cover'lar vardır. Bu açıdan bakıldığında televizyon gerçek bir canavar olarak görülür ve Fred Issler de bir medya ucubesi (Alm. Medienfreak) olur. „[...] Und davor ein wahres Monstrum von Fernseher. Issler war ein Medienfreak gewesen“ (Hohlbein, 2014b: 43). Fred Issler'in dairesinde bir metre genişliğinde ve on binlerce mark değerinde olan televizyon da bulunur ve bu televizyon küçük bir dedektif için servet değerindedir. Fred Issler aynı zamanda “Video-Inn” adlı video mağazasından videokasetleri alan ya da kiralayan bir video fanatığıdır.

Fred Issler'in romanda üçüncü korkusunu deneyimlemesinin temelinde fiziksel gerçeklik ve film, televizyon ve video gibi medyaların birlikte ürettiği medyaya dayalı gerçeklik arasında ortaya çıkan çatışma bulunur. Üretilen bu tür bir medyaya dayalı gerçeklik dijital ve sanal

durumlara işaret etmesine rağmen Fred Issler içerisinde bulunduğu bu gerçekliği henüz net olarak tanımlayabilecek durumda değildir. Romanda bu durumu ilk olarak göz önüne getiren olay ise Fred Issler'in video kurulumu aracılığıyla izlediği "Mörderspinnen. Kingdom of the Spiders" adlı bilim kurgu ve korku filmidir. Fred Issler'in oturma odasında video kurulumu aracılığıyla izlediği bu filmde televizyon ekranının patlamasıyla dışarıya çıkan örümceklerin kendisine zarar vermeye başladığı birinci olayın sahnesi kuramsal bir bakış açısından incelendiğinde burada ilk olarak ele alınması gereken fiziksel dünyaya ait olan fiziksel gerçekliğin içerisinde bulunduğu ön görülen Fred Issler'dir. Bu durumda Fred Issler hayvan olan örümceği çıplak gözle tek boyutlu olarak görebilecektir. Fred Issler bu örümcekleri fiziksel dünya içerisinde televizyon ve video kurulumuyla izlediğinde iki boyutlu olarak görür. Romanın ilerleyen bölümlerinde örümceklerin sanal dünya içerisinde üç boyutlu olarak deneyimlenmiş olması ise farklı bir görme olayının ortaya çıkmasına neden olur. Örümcek ağı ise burada iki farklı şekilde ele alınabilir. Bunlardan birincisi hayvan olan örümceğin kendi salgısıyla dokuduğu doğal ağıdır. İkincisi ise fiziksel dünyadaki bu doğal ağa benzetilen başka şeylere göre ortaya konan metaforik yaklaşımlardır. Yani bu noktada romanın sonuna doğru dijital ve sanal durumların altyapısını oluşturan medya ağından bahsedilebilir.

Ele alınması gereken bir başka dünya ise film, televizyon ve video birlikteliğiyle yani medyalararasılık ile oluşturulan medyaya dayalı dünyanın gerçekliğidir ve aslında böyle bir dünya dijital ve sanal

durumlara ve aynı zamanda da gerçekliğin, maddenin, mekânın, zamanın, bedenin ve kimliğin dijitalleşen ve sanallaşan durumlarına geçiş noktasını oluşturur. Bu durumda Fred Issler medyalararasılık ile üretilen video medyası, video kurulumu, videobandı, video filmi, video imgesi ve buna bağlı olarak da videoyu temel alan medyaya dayalı gerçekliği deneyimler. Burada üzerinde durulması gereken konu ise beyaz perdedeki sinema filminin video kurulumuna ve televizyona aktarılarak gösterilmesidir. Bu nedenle Fred Issler'in deneyimlediği birinci olayda dijitalleşen ve sanallaşan durumlara açık bir şekilde rastlanmaz ama Fred Issler'in deneyimlediği bu olay daha çok bu durumlara geçişi temsil eder. Fred Issler ise henüz bu geçişin farkına varabilecek bir bilgi birikimine sahip değildir ve deneyimlediği olay ona oldukça yabancı gelir. Ayrıca bahsedilen geçiş sürecinde elektronik olarak üretilen bir örümcek imgesinden bahsedilebilir ve bu imge fiziksel dünyadaki gibi canlı olmamasına rağmen canlıymış etkisi uyandırır. Burada giyilebilen teknolojiyle ya da en yeni medya tekniğiyle donatılan ortam aracılığıyla görülebilen üç boyutlu ekran görüntüsü söz konusudur. Örümcek ağı burada metaforik olarak ele alındığında ise kurulan medya ağı işaret edilir.

Bu iki dünyanın giderek birbirlerine yaklaşmasını sağlayan şey sinema filmi, televizyon ve video birleşimine bağlı olarak ortaya çıkan medyalararasılık temelinde sinema filminin televizyona ve video kurulumuna aktarılmasıdır. Bu şekilde gerçekleştirilen aktarım dijitalleşen ve sanallaşan durumlara geçişi gösteren temel bir konudur. Sinema filminin televizyon ve videoya aktarılması sürecine

çalışmasında özel olarak değinen Gwozdz'a (1994: 179-187) göre video filmlerinin ortaya çıkması filmden videoya geçişin açık bir kanıtı niteliğindedir. Sinema filminin manyetik olarak kaydedilmesi video filme aktarımı sağlayan bir teknik ile kopya edilir. 1970'li yıllarda ortaya çıkan bu gelişmeyle film sadece bir film ya da sadece bir video olmaktan uzaklaşır. Bu durumda film birden fazla medyanın birleşimiyle oluşur. Sinema filmi, televizyon ve video gibi görsel ve işitsel medya birleşimi içerisinde sinema filminin medya taşıyıcılarının dönüşümüyle bağlantılı olarak sağlanan aktarımı oldukça uzun sürer. Burada bir medyadan başka bir medyaya basit bir geçiş söz konusu değildir aksine düzenli medyalararası bir uygulama söz konusudur. Manyetik bant tarafından yayımlanan ve elektronik olarak renklendirilen filmler medyalararasılığın daha fazla gelişimine yardımcı olur. Burada her ne kadar bir medyalararası durumdan söz edilse de bir benimsemeden de bahsedilebilir çünkü sinema filminin televizyonda yayımlanması ya da videokasete aktarılması kaydeden maddenin özelliği göz önünde bulundurulduğunda bir tür benimseme olarak görülebilir. Aynı zamanda böyle bir aktarım sırasında kayıplara, bozulmalara ve pürüzlere de rastlanır.

Gwozdz (1994: 179-187) sinema filminin televizyonda ve videoda yayımlanmasının iki temel olay aracılığıyla gerçekleştiğini ifade eder. Birincisinde film elektronik bir donanıma ait yöntemle incelenir ve filmin yayıncısına canlı yayında gönderilir. Bu incelemeyi manyetik bantta kaydetme eylemi takip eder. Manyetik bant burada ara bir taşıyıcı olarak kullanılır. İkincisinde ise film evdeki video kurulumuyla

gösterilir. İki farklı şekilde ortaya çıkan medyalararasılık da tamamlayıcı bir dönüşüm, taşıyıcı medyaların özelliği ve imgenin yayımlanma biçimi ile ilgilenir.

Televizyona aktarılan sinema filmini yakından inceleyen Gwozdz (1994: 179-187) sinema filmi ve televizyona aktarılan film arasında simüle edilen durumun olduğuna ve ortaya çıkan filmin ise kendisine has bir televizyon filmi olduğuna değinir. Bu aşamada televizyona aktarılan film dev ekran formatında kaydedilir ve yayımlanır. Filmin gösterildiği televizyon ekranının aşağısı ve yukarısı siyah şeritlerle kapatılır ve burada aynı zamanda perspektifin bozulması da göze alınır. Bu şekilde mekânsal sinema düzeninin bir kısmı hayal edilmiş olur. Sinema, filmin yansıtıldığı televizyon içerisinde görünebilirliğin mekânı olarak var olmaya devam eder. İzleyici ise monitörün önünde sinemaya benzer bir yansımayı izler. Sinema filminin televizyonda yayımlanması durumunda televizyon medyaya dayalı eylemin yeri olarak kendi içerisindeki sinemayı işaret etmeye başlar çünkü sinema filmi televizyonda yayımlandığında ve video donanımına aktarıldığında burada sinemanın dışında ele alınan bir film söz konusudur. Bu durumda izleyici sinemayı tele-görsel bir söylem ile ilişkilendirir ve tele-görsel tamamlayıcılık sinemaya dayanan bir yansımayı simüle eder. Bu durum aynı zamanda izleyicinin zihinsel işleyişini de yönetir. Sinema filminden televizyonun maddesiz imgesine aktarılan şey yansımanın ışığı değildir aksine fotoğrafa dayalı bir kayıttır. Televizyona aktarılan sinemaya ait bir yansıtma aracı ve ışığın hızı tarafından taşınan ışık imgesi değildir. Burada selüoit şeritlerin

fotoğrafi, filmi gösteren ışık parlaklığı tarafından incelenir, doğrudan gönderilir ve zamanı geçmiş bir aktarımla manyetik banda kaydedilir.

Televizyondan sonra sinema filminin video medyasına aktarılma biçimine değinen Gwozdz (1994: 179-187) videobandının filmin optik olarak sabitlenen imge yapısından yani filmin imge kopyasından farklı olduğuna ve videobandının sadece televizyon yayını için sabit bir temel gösterdiğine değinir. Bu aşamada videobandı elektronik olarak kaydedilen ve gönderilen bir bilgi yapısı olur. Bu bilgi yapısı hiçbir şekilde görüntüyü ve gösterilen nesneyi işaret etmez. Bilgi yapısı temelinde oluşturulan imgelerin kendisi maddesel bir ara alanda iz bırakarak kaybolur. Aynı zamanda bu imgeler videobandı içerisinde kendileri için kötü bir şekilde yapılandırılan katman yapısıyla yani nesne ve görüntüyle özdeşleştirilmez. Burada imgeye özgü görüntüye hiçbir şekilde ulaşılmaz. Ekran üzerinde üretilen imge manyetik banttaki veri akımıyla sembolik bir ilişki içerisinde. Burada imge maddesel bir hiçlikten kaynaklanır. Elektronların katot ışınları içerisinde yapısökümüne uğrayan sıfır imgesi vardır. Videokasetlerin taşıyıcısı, bedeni içerisindeki görüntüyü uzaklaştırır ve böylece kaydedilen şey gizlenir. Sinema filminin televizyonda yayımlanması maddesel olmayanın egemenliği anlamına gelir. Ekran üzerinde görünebilen her şey videobandının görünmezliğinden kaynaklanır ya da tarama spotunun süreksizliğinden ayrılır yani geçen ışık beneklerinden ve filme ait canlı aktarımdan ayrılır. Burada taşıyıcı ilk olarak videobandı ikinci olarak da sıfır taşıyıcısı olur ve bu durumda içerişi boşaltılmış olarak ortaya çıkan teknik temel metinselliği saklı tutar.

Bunun yapılmasındaki asıl amaç ilk olarak ekran üzerinde gelişme göstermek ve mesaj aktarmaktır.

Gwozdz (1994: 179-187) sinema filminin televizyona ve videoya aktarılmasıyla kendisinden önceki medyaların imgelerinden farklı olarak değerlendirilen yeni imgeyi yani elektronik imgeyi ele alır. Bu durumda öncelikle manyetik taşıyıcı medya sinema filminin taşıyıcı medyasına dönüşür ama hiçbir zaman sinema filmine ait bir imge taşıyıcısı olmaz çünkü elektronik imge sinema filmine ait imgeden farklıdır. Sinema filminde oyunun sabit temeli içerisinde hazır tutulan imgeler vardır. Sinemaya dayanan imgenin referansı filme ait algılanabilen gerçeklikle ilişkilendirilir. Elektronik imge kendi kendisinin dönüşümü olarak yani arada aracının olmadığı bir arada olma durumu olarak ortaya çıkar. Bu durumda kendi kendisini sunan yani referansı olmadan ortaya çıkan bir elektronik imgeden söz edilir. Elektronik imge elektronik veri yığınlarının işlenmesiyle elde edilir. Bu nedenle elektronik imge kendisini verilerle ve gerçeklikle ilişkilendirir. Sonra da anlamın kolaylıkla elde edildiği maddesel referans ortadan kaybolur. Elektronik imge kaydetme, referans kodunu tanır. Bu kod ise imge medyalarının sınıflandırılmasını düzenler. Temelinde basit bir dönüşüm işlevi olmayan elektronik imgenin referansı kişinin duyularıyla algılanmaz. Elektronik imgenin manyetik taşıyıcıya kaydedilmesi, yayımlanmasıyla ilişkilendirilmez. Elektronik imgenin kaydedilmesi daha çok kendi kendisine gerçekleşir. Elektronik üretim çağında yani görsel işitsel medya birleşimiyle yayımlanan film kendi kendisinin sahnelenmesini göstermez aksine biçimsiz kalıbın elektronik

görüntüsüne dönüşür. Video içerisinde sahnelenen şey ise film değil de elektronik bir simülasyon olur. Filme eşdeğer ve filmden farksız maddesizlik yani televizyona aktarılmış sinema filmi kendisine has bir televizyon filmi ortaya koyar. Sinema filminin televizyonda yayımlanması ve videoya aktarılması sabit temel üzerine kaydedilen fotoğraf imgesinin yansımından elde edilen saydam ışık yardımıyla oluşturulmaz aksine bunun temelinde manyetik şifreleme bulunur. Çünkü elektronik medya içerisinde elektro manyetik bir enerji vardır. Aslında burada imge olarak işlenen bir imgeden değil de elektronik değerlere indirgenen bir imgeden bahsedilir. Bu değerler veriler içerisinde işlenir ve devam eden medyatikleştirmeye bağlı kalır. Elektronik veri ekranda yeniden yapılandırılmayla gösterilmez aksine ilk olarak oluşturulur. Tele-görsel olarak yayımlanan filmlerin temel esası görünmez olanın görünür yapılmasından oluşur. Videonun temelini oluşturan madde parlayan imge noktaları yani pikseller tarafından gösterilen ekrandan oluşur. İmgenin parlayan elektronları izleyiciyi parçalanmış bir ışıkla kesintisiz olarak devam eden bir ateş altına sokar. Ekranda üretilen video içeriden patlatılan imgeye benzer ve bu imge kamera olmadan çekilen fotoğrafa benzer. Bu imgenin içerisinde duyuşsal olarak algılanan bir temel vardır ve imge kendisini indekse dayanan bir bağlantıya yerleşirir. Video, dönüşüme dayanan bir biçim içerisinde ortaya çıkar. İzleyici yan yana ya da birbirine geçmiş bir şekilde oluşun ışık noktalarının görüntü ya da nesne üzerine inşa edilen gösteren bağlantısını üretme ve aynı zamanda da piksellerin sayısız değişkenlerinden imge oluşturma fırsatını elde eder.

Gwozdz (1994: 179-187) sinema filminin televizyona ve videoya aktarılmasıyla ortaya çıkan elektronik imgenin yeniden üretim ya da yeniden yapılandırma esnasından uzaklaştığını ifade eder. Televizyona ve videoya aktarılan film ise parçalama esasına dayanır. Elektronik olarak üretilen imge parçaları yani pikseller sinema filmi içerisindeki yeniden yapılandırma esasını kabul etmez. Estetik olarak değerle ilgili olan aydınlık ve renk doygunluğu gibi nitelikler yapılandırıcı taşıyıcılarla zorunlu bir şekilde bir araya getirilmez. İfade bilgiden çözülür ya da renklerin nesnelere peşinden gittiği elektronik olarak renklendirilmiş filmlere eklenmeyen şeyi bilgi içerisinde parçalar. Bu durum ekrandan çıkarılan ışığın dağılmış doğasıyla ilişkilendirilir. Ekrandan çıkarılan bu ışık sinema filmi içerisinde bir araya getirilen şeyi yani ışık zerreciklerini parçalar. Sinema filminin ışık ve imgesi video içerisinde parçalanır. Böylece tele-görsel olarak yayımlanan film ortaya çıkar ve film burada televizyona aktarılır yani televizyonlaştırılır. Maddenin maddesiyle birbirine yaklaştığı tele-görsellik yani filmin televizyonda yayımlanması maddesiz olmasına rağmen sinema filmindeki daha fazla nesne olarak ele alınır. Böyle bir nesne kaydedilebilir, oynatılabilir, devre dışı bırakılabilir, açma ve kapama tuşlarıyla sonlandırılabilir, tekrardan geri dönülebilir, uzaktan yönlendirmeye rastgele parçalanabilir ve maddesel olarak da kaset biçiminde elde edilebilir.

Fred Issler'in deneyimlediği bu birinci olay dijital ve sanal durumlara geçiş aşamasında arada bulunan imgeyi ortadan kaldırmasıyla yani imgenin arada bulunan imgesinin tekrardan kendisi olmasıyla

ilişkilendirilir. Bu konuyla ilgili kuramsal saptamalarda bulunan Paech'e (1994: 175-176) göre de elektronik imgelerdeki imgeler arasında bulunan parçalar, arada olan imge için arada bulunan mekânın ortadan kaldırılmasının yani var olmadığının kabul edilmesidir. Arada bulunan imgenin ortadan kaldırılmasıyla imge arada bulunan imgeyle özdeş olur çünkü böyle bir durum bir şeyin aynı anda olduğu yerde ortaya çıkar. Matriks ve maske olarak ele alınan monitör imgesi içerisinde arada bulunan imge aslında bir şey olmadan gerçekleşir. Sürekli olarak hareket eden yüzeyde yani dinamik yüzeyde hareketlendirilmiş imge ve hareketin imgesi aynıdır. Bu durumda monitör imgesi yani video mekânı saf bir yüzey olur. Bu nedenle elektronik imgede sahne içerisindeki kullanımdan değil de sayfa içerisindeki kullanımdan söz edilir. Her şeyin aynı mesafede ve birleştirilemez olduğu yerde yakınlık ve uzaklıktan da bahsedilemez. Burada imgenin herhangi bir perspektifi yoktur ve beden ise duygular olmadan dizginsizleşmeye başlar. Video içerisinde oyuncu imgenin kendisi olduğu için burada oyuncudan bahsedilemez. İmgeler arasındaki imgenin paradoksunun oluşturduğu geçerli mekân imgeler arasındaki imgeler olarak açıklandığı gibi oldukça çılgın bir mekân olarak da açıklanır. İmge aynanın içerisinde geçtiği diğer tarafta kendisini geldiği yerdeki gibi görür. Burada aslında çok küçük de olsa bir ayırım vardır. İmge ya da kişi yansıtılan mekân içerisinde kendisinin eksik olduğunu algıladığında çok fazla şaşırmasa çünkü kendisini ayna içerisinde bulur. Kişinin burada aynanın üzerinde çıldırarak duruma gelmesi onun temeli olmayan bir imge içerisine geçtiğini gösterir. Aslında temelsiz imge kişi ya da diğerlerinin tamamının içerisinde

olduğu şeydir ve kişi burada çıldırtan bir macera yaşar. Bu noktada nesnelere gerçek zaman içerisinde gerçekten bulunması paradoks bir mantıkla çözülmeye uğrar. Ayna, monitör ve mekândan oluşan böyle bir yer aynı zamanda izleyiciyi hayal eden bir yerdir. İzleyici imgenin içerisinde, monitörün önünde ve bütün bunların ışığı içerisinde bulunur. Burası aynı zamanda sürekli olarak devam eden geri beslemeler içerisinde mekânını sistem içerisinde ortadan kaldıran ya da giderek daha da açık olan bir yerdir. Işık içerisinde görünür olan böyle bir yer televizyon olayının asıl mekânına dönüşür. Oturma odasının yabancı bir yere dâhil olmasının monitörün yüzeyi içerisinde gerçekleşmesi durumunda televizyon odası sanal gerçeklik için bir oda haline gelir. Burada imgeler içerisindeki hayat arada bulunan bir imge içerisindeki hayattır ama burada kesinlikle arada bulunan bir mekândan bahsedilemez aslında burada imgelerin ve metinlerin kendi üzerlerine kat attıkları başka bir mekân söz konusudur.

Fred Issler televizyon ve video medyasının birlikteliğiyle kurulan mekân sayesinde bu medyalardan önceki medyaların çerçeve ve sınırlandırmasından, deneyimlediği şeyin henüz ne olduğunun farkına varmadan yavaş yavaş uzaklaşmaya başlar. Çünkü dijital ve sanal durumlara geçiş evresi olarak ele alınan video kurulumu ne çerçeveyi ne de sınırı kabul eder. Fred Issler bu çerçeveden ya da sınırdan kurtulmuş olduğunu patlayan televizyondan çıkan örümceklerin başta oturma odası olmak üzere evin tamamına daha sonra da dışarıda bulunan yerlere yayılmış olmasıyla gösterir. Bu noktada giderek daha da genelleştirilebilecek bir durumdan bahsedilebilir. Taraba (1994:

237-238) ise bu konuda içerisinde televizyonun olduđu oturma odasını ieride ve dıřarıda olmayan bir yer olarak gsterir. Burası byle bir bakıř aısı altında uzaktan gsterilen bir grnt ile sınırlandırılmıř bir yerdir. Bu durumda izleyiciye evde olduđu hissini vermek yanıltıcı bir bakıř aısıyla sađlanır ve ıřıđın edebiyatı mobilyayı renkli bir řekilde ıřıklandırmıř olur. Parlayan ıřık seli kiřinin bedeninin ierisine herhangi bir engele rastlamadan girer. Parlayan imge seli ise ađ tabakasının hareketsizliđine ve ıřıđın bysne hizmet eder. Bu noktada televizyonu izlemek genel bir grntye dnřr nk kiři kendi kendisini gzel bir řekilde izler ve buna bađlı olarak arzulanan imge alıđı ise bađımlılıđa kadar ilerler.

Fred Issler nc korkusunun sonucu olarak deneyimlediđi ikinci olay kurgusunda ise ađır bir trafik kazası geirir. Hastaneye kaldırılan Fred Issler'in durumu olduka ađır olduđu iin yođun bakım nitesine alınır. Fred Issler gece saat 01:30'da kendi arabasıyla kaza yapar. Kaza yaptıđı sırada kendi evinden sadece 5 km uzaktadır. Birka řahit ve kamyon řofrnn ifadesinden bařka kazayla ilgili kesin bir bilgi yoktur. Amiri Stefan Borghorst onun kasıtlı olarak kaza yaptıđını dřnr ve elinde bu durumu kanıtlayacak ipularının olduđunu syler. Stefan Borghorst aynı zamanda onun birisi tarafından takip edilmiř olabileceđini de iddia eder. Bunun zerine polis memuru Yaegher de Fred Issler'in dairesinde herhangi bir kapıřma izine rastlamadıđını belirtir. Bu kiřinin kim olduđu ile ilgili kafa yoran Yaegher'e Stefan Borghorst Fred Issler'in emir vereni olabilir diye cevap verir. Yaegher ise Fred Issler'in lmnn bir taraftan intihar olabileceđi zerinde durur diđer taraftan

da onun böyle birisi olmadığını ifade eder ve Yaegher hiç kimsenin intihar için uygun olmadığını görüşündedir. Fred Issler'in bedenindeki yaralardan dolayı değil de birisi tarafından öldürülmüş olabileceği düşünülür. Bedeninde iğne ve elektrotlardan sıyrılan Fred Issler'in daha sonra bulunduğu hastanenin beşinci katının penceresinden aşağı atladığından da bahsedilir.

Bu olaydan sonra Yaegher ve Evelin Freytag birlikte Fred Issler'i hastanede ziyaret eder ve Yaegher, amiri Stefan Borghorst'un bu ziyaretten haberinin olmamasına özen gösterir. Hastaneye ulaştıklarında Yaegher polis kimliğini göstererek hastaneye girmeyi başarır ama asistan doktor hastanın sorgulanabilecek durumda olmadığını söyler ve ikilinin hastayı sadece iş arkadaşı sıfatıyla iki dakikalığına ziyaret etmesine izin verir. Yaegher ve Evelin Freytag hastane odasına girdiklerinde yüzü dışında bütün bedeni gazlı bezle sarılı ve ağır yaralı olan Fred Issler'i görür. Tek bir kelime dahi etmeden sadece Fred Issler'e bakan Evelin Freytag sonrasında odadan çıkmak için kapıya doğru yönelir ve Yaegher de onun arkasından gelir. Evelin Freytag birine telefon etmek için koridorun diğer tarafına doğru giderken Yaegher de doktordan Fred Issler'in durumu ile ilgili bilgi alır. Doktorun söylediklerine göre Fred Issler ağır yaralı olmasına rağmen hayatta kalmayı başarmıştır ve birkaç gün içerisinde de ayağa kalkacaktır. Doktor aynı zamanda Fred Issler'in şok geçirdiğini ve şok geçirmesinin kazadan kaynaklanmadığını söyler. Hatta Fred Issler hastaneye getirildiğinde sürekli bağırdığından dolayı yatağa

bağlanmıştır ve bu arada Fred Issler beyaz bir kadından ve örümceklerden bahsetmiştir.

3.1.1 Hayal ve Gerçek Arasındaki Mesafe

Fred Issler deneyimlediği iki farklı olayda korku filminden hoşlanmamasına rağmen ve bu filmi değersiz ve önemsiz görmesine rağmen bu film onu giderek daha fazla büyüler ve buna bağlı olarak yaşadığı olayların etkisi de giderek daha da artar. Bu durumda mantıksal ve duygusal olanla ilgili her şey ondan uzaklaşmaya başlar. Bunun üzerine endişeye kapılan Fred Issler bu şeyin kendisini canından edeceğinin henüz farkında değildir. Onun deneyimlediği iki farklı olayda kuramsal bağlamda sorgulanması gereken şey henüz farkında olmadığı dijital ve sanal durumların giderek daha da fazlalaşan yoğunlaştırılmış bir etki derecesidir. Bu durumda kişi zihinsel olarak korku, endişe ve bağımlılık gibi olumsuzlukları bir arada yaşar. Akıl tarafından temellendirilen mantığın bertaraf edilmesiyle kişi deneyimlediği olay karşısında akla dayanan doğru ve yanlış, hayal ve gerçek gibi karşıt kavramlar arasında herhangi bir gerekçelendirmede bulunamaz. Kişinin beş duyu organı ile elde ettiği duyusallığa bağlı olarak ortaya çıkan hisleri de algılanan şeyin aslında ne olduğunu kavramayacak duruma gelir. Buna benzer bir durum içerisinde bulunan Fred Issler de deneyimlediği bu olayın hayal ürünü olup olmadığını henüz ayırt edebilecek durumda değildir ve bunu roman içerisinde şu şekilde ifade eder:

„[...] Es gehörte wirklich nicht viel Fantasie dazu (vielleicht auch nur noch zwei oder drei weitere Flaschen Becks), sich vorzustellen, dass sie gleich die Panzerglasscheibe vor dem

Fernseher sprengen und herauskriechen würde, um über ihn herzufallen, wie sie und ungefähr fünftausende ihrer Brüder und Schwestern es gerade mit dem unglückseligen Bewohner des Motels getan hatten. Nein, wirklich nicht. Es gehörte überhaupt wenig Fantasie dazu. Je länger Fred dieser Geschichte mit den krabbelnden Hauptdarstellern folgte, desto heftiger musste er gegen den Impuls ankämpfen, sich am ganzen Leben zu kratzen“ (Hohlbein, 2014b: 5-6).

Bu aşamada hayal olgusunun dijital ve sanal durumların üretimi içerisinde nasıl bir rol üstlendiğinin sorgulanması gerekir. Bu dijital ve sanal durumlar ortaya çıkana kadar kişi hayali seyahatlerini rüyasıyla ve hayal gücüyle gerçekleştiriyordu. Rüyaların ve hayallerin gerçekleştirildiği alanlar ise genellikle sanatla ilgilidir. Bu alanların başında resim, müzik, edebiyat, mimari, tiyatro, sinema gibi sanat alanları gelir ama rüya ve hayale bu açıdan bakıldığında bir tür sınırlandırma söz konusudur çünkü rüyaların ve hayallerin gerçeğe dönüşmesi sadece fiziksel dünya içerisinde elde edilebilecek maddesel öğelerle sağlanır. Bu noktada hayalleri ve rüyaları sınırlarından kurtaran şey dijital ve sanal durumlar olur. Dijital ve sanal durumlar içerisinde maddesel bir temele dayandırılan sınırlandırma olmadığı için rüyalar ve hayaller sonsuza kadar gerçekleştirilebilen imkânlar elde eder. Böylece dijital ve sanal durumlar rüya ve hayaller için yeni dünyalara kapı aralar. Sonuç olarak hayal dijital ve sanal durumların birleşenine dönüşürken, dijital ve sanal durumlar da hayalin birleşenine dönüşür. Hayal gerçek olur. Dijital ve sanal durumlar hayal ürünü olur ve dijital ve sanal durumlar hayal tarafından ele alındığında bir tür hayal endüstrisinden de bahsedilebilir ama burada dijital ve sanal durumların tamamen bir hayal olduğu yanılgısına da düşülmemesi gerekir. Bu noktada hayal ve gerçeğin ayırt edilemezliğine bağlı olarak hüküm

süren bir belirsizlik de göze çarpar ve Fred Issler'in de yaşadığı olayın içerisinde hayal olup olmadığının farkına varıp varamaması da bu belirsizlikten kaynaklanır. Fred Issler aynı zamanda romanda bu belirsizliği “hayal” kavramının başına eklediği “çok” ve “az” sıfatlarıyla dengelemek ister. Gerçekliğin esasıyla farklı türde ilişki kurmayı tercih eden dijital ve sanal durumlar içerisinde hayal ve gerçeğin giderek birbirine yaklaşması hatta birbiri içerisinde erimesi ve her ikisinin de aynı kefede tutulması söz konusudur.

Dijital ve sanal durumlar bağlamında sanal gerçekliği yeni yeni deneyimlemeye başlayan Fred Issler kendisine yabancı ve korkunç gelen şeyden korkmaya başlar. Hayalindeki imgelere çaresiz bir şekilde teslim olan Fred Issler gerçekliğin hayali olandan daha kötü olduğunu iddia ederek aslında hayalin gerçeğe çoktan dönüşmüş olduğunu da sinyalini verir. Bu bağlamda kendi ve öteki, düşünme ve eylem, deneyimleme ve hayal, iç ve dış gerçeklik, katil ve kurban arasındaki sınırların ortadan kalktığı bir yer olan sanal gerçeklik içerisinde kişi büyük acılar hissetmeye, kendi içerisindeki olaylardan ve kendi bilinçsiz zihinsel dünyasından korkmaya başlar.

“Er zwang sich, wieder auf seine Haut hinabzusehen. Der Gedanke an das, was er vielleicht sehen würde, war schrecklich, aber noch viel schlimmer war die Vorstellung, es nicht zu tun und hilflos den Bildern seiner Fantasie ausgeliefert zu sein. Aber manchmal war die Wirklichkeit eben doch schlimmer als die Fantasie...” (Hohlbein, 2014b: 26).

Çalışmasında fotoğraf, film, video kurulumu ve bilgisayarda animasyonlaştırılan imgeler ile ilgili görüşlere yer veren Paech (1994: 163) de farklı yönleriyle bilinen hareketlerin imgedeki izleyiciden

geçtiğini düşünür. Bu hareketler video ekranları gibi imgeler arasından geçer ve imgelerin kendisi açık bir boyut üstlenir. Bu boyutların karmaşıklığı ya yarı şeffaf bir kaybolma ya da referansı olan gerçekliğe karşı koyan mutlak bir güç anlamına gelir. Televizyon teknik olarak üretilen imgelerin kitlesel olarak yayılmasını ve üretilmesini temsil eden son medya değildir ve ayrıca eylem de imgelerin görünmezliğinin ve çözülmesinin son medyası değildir. Bu durumda sıfır medya olan bir televizyondan yani bilgisayardan bahsedilir. Maddesel gerçekliğin yerine geçen bu imge aynı zamanda bir tür gölge imparatorluğuna indirgenir. İmge, imgelerin denizinde boğulur, anlamsız kalır ya da gösterilendeki şeffaflık içerisinde görünmez olur. Böylece bu imge yani dijital ve sanal durumlar içerisinde hayalin birleşenine dönüşür. Fred Issler de televizyon ve video kurulumuyla izlediği film ile bütün bunları evre evre deneyimlemektedir.

3.1.2 Üç Boyutlu Olarak Deneyimlenen Gerçeklik

Televizyon ve video kurulumuyla oluşturulan mekân içerisinde bulunan Fred Issler burada öncelikle üç boyutlu bir ekran görüntüsüne ait gerçekliği deneyimler. Bu bağlamda üç boyutlu olarak üretilen sanal gerçekliğin deneyimlenmesine geçiş işaret edilir çünkü sanal gerçekliğin ne olduğunu tanımlayan ana öğelerden birisi de sanal gerçekliğin üç boyutlu olarak üretilmesidir.

Televizyon ve video kurulumuyla izlenen film gibi üç farklı medya ile henüz geçiş evresinde deneyimlenen üç boyutlu ekran görüntüsünü işaret eden durumlar ise Fred Issler'in filmi izlediği televizyon ekranının patlaması, televizyon ekranının patlamasıyla birlikte oturma

odasına dağılan örümceklerin olduğundan büyük görünmesi ve aynı zamanda izleyici ve görüntü arasındaki etkileşim derecesinin sıfır noktasına indirilmesidir. Burada aynı zamanda izleyiciye olayın içerisinde olduğu hissini verilmesinden ziyade izleyicinin olayın içerisinde bizzat bulunması sağlanır. Bunun yapılmasındaki asıl amaç izleyicinin olayı gerçekmiş ve hatta gerçekten daha gerçekmiş gibi deneyimlemesidir. Fred Issler'in karşılaştığı bu örümcekler ortalama aletin iki katı büyüklüğünde olan televizyonun içerisinde sürünüyor gibi görünür ve bu örümcekler televizyonun ekranında gerçek boyutlarıyla yani üç boyutlu olarak gerçek ve kilolu görülür.

“[...] denn es sah wirklich so aus, als sei sie nicht Teil des Films, sondern kröche in seinem Fernseher herum. [...] Und noch seltsamer war, dass er die Spinne in der richtigen Größe sah. Er hatte einen Fernseher, der gut das Doppelte eines durchschnittlichen Gerätes maß. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 13).

Fred Issler'in örümcekleri filmin bir parçası değil de televizyonun içerisinde sürünüyor gibi görmesi de üç boyutlu bir ekranın görüntü biçimiyle ilişkilidir. Bu konuyla ilgili saptamalarda bulunan Spielmann'a (1994: 135-139) göre geometrik bakış açısının ortadan kaldırılması, yapısalcı a-bakış açısı ve uçucu optik, izleyicinin olaya dâhil olmasını sağlayan dinamikleşme karşısında film de mekân derinliğinin yanılısamaya dayanan aracılığını aktifleştirir. Bu durumda kurgusal ve geleneksel anlatıcı film üç boyutlu mekân etkisini elde etmeye çalışır. Böylece film imgesinin gerçek yüzeyi inandırıcı gerçeklik etkisi lehine aşılmış olur. Sinema filminin aktarıldığı video imgesi izleyiciye bağılymış gibi davranır ama bunlar hiçbir zaman sanal mekân içerisinde gelişme göstermez.

Spielmann'ın bu değerlendirmelerinden yola çıkarak Fred Issler'in dijital ve sanal durumları deneyimlemenin geçiş evresinde olduğu söylenebilir. Spielmann'a ait böyle bir saptama dijital ve sanal durumlara doğru giden yolu engellese ve geçiş sürecinde olduğundan söz edilse bile romanda Fred Issler'in daha üst bir gerçekliği yani sanal gerçekliği deneyimlediğine dair işaretler vardır. Bu bağlamda üç boyutlu görüntünün etkisi altında bulunan Fred Issler etrafta dolaşırken düz ve kare olan televizyon ekranının artık düz olmadığını görür. Ekran dışarıya doğru kubbelenir ve ekran artık parlak değildir çünkü ekran üzerinde milyonlarca çatlaklardan oluşan çizikler vardır ve ekran patlayana kadar Fred Issler'e doğru kubbelenmeye de devam eder. Cam parçaları ve yanan elektronik parçalar halının üzerine serpilir ve örümcekler dışarı savrulur. Düz ve kare olan bir televizyon ekranının burada dışarıya doğru patlaması da üç boyutlu görüntüye geçildiğini işaret eder. Burada televizyon ekranının patlaması Fred Issler'in bulunduğu mekânın her yerinin ekranlarla donatılmış gibi görüldüğünü işaret eder. Bu nedenle izleyici ve görüntü arasındaki sınır noktası da iki boyutlu ekran görüntüsünün üç boyutlu ekran görüntüsüne dönüşmesiyle deneyimlenen etkileşimle sifıra indirgenir.

„[...] Doch als er das zweite, lautere, gläserne Knirschen neben sich hörte, einen Laut wie das Geräusch eines Glasschneiders, der über eine Scheibe fährt, da wusste er wieder, was im Film nach dieser Szene geschehen war. Er fuhr herum und startete den Fernseher an. Der Flat-Square-Monitor war nicht mehr flat. Die Glasscheibe hatte sich nach außen gewölbt. Sie war nicht mehr klar, sondern von Millionen winziger Risse und Sprünge durchzogen und milchig, und sie wölbte sich ihm entgegen, bis sie zerplatzte. Ein Sturzbach aus Glassplittern und rauchenden elektronischen Trümmerstücken ergoß sich auf den Teppich.

Und Spinnen. Dutzende, wenn nicht Hunderte der ekelerregenden, haarigen Tiere stürzten mit dem Glas herab, und aus der zerborstenen Bildröhre quollen immer mehr Spinnen nach, die auf den Teppich stürzten, einen Moment lang wie benommen liegen blieben oder sofort auf emsig wirbelnden Beinen davonhuschten, an den Möbeln und Wänden emporflitzten, sich an den Gardinen in die Höhe hangelten und in Schränke und Regale krochen“ (Hohlbein, 2014b: 14).

3.1.3 Medyaya Dayalı Gerçekliğin Arttırılmış Etkisi

Fred Issler oyuncu ve izleyici arasındaki mesafesinin sıfır noktasına indirilmesine yardımcı olan üç boyutlu ekran görüntüsünü deneyimlemesinin ardından, parçalanmış televizyon ekranından sayıca fazla örümcekle evinin oturma odasında kıyasıya mücadele etmeye başlar. Burada hem izleyici hem de oyuncu olarak görülen Fred Issler sahnelenen olayın imgeleriyle bedensel ve zihinsel olarak iç içe geçer. Aynı zamanda bu olayla dijitalleşen ve sanallaşan durumlar bağlamında bedenin çözülmesinden de bahsedilebilir çünkü Fred Issler örümceklerden kaçmaya çalışmasına rağmen örümcekler onun bedenine ulaşmayı başarır. Fred Issler giderek daha da artan acı, iğrençlik, işkence, panik ve cinnetin yanı sıra örümceklerin zehrinin bedenine yayıldığını ve sinir hücrelerine kadar işlediğini de hisseder. Bu durum Fred Issler'e herhangi bir şeyle karşılaştıramayacağı kadar yabancıdır. Böyle bir işkence biçiminin olduğunun farkında bile olmayan Fred Issler zemin üzerinde acılar içerisinde kıvrırır, korkuyu iliklerine kadar hisseder ve bilincini kaybeder. Tarif edilemez bir şekilde deneyimlediği bu acı giderek daha da şiddetlenir çünkü örümcekler onu ısırmaya ve zehrini bedenine yaymaya devam eder. Fred Issler diğer insanlar gibi ölümden korktuğu için ölmek istemez

aslında korktuğu şey ölüm değildir sadece bu şekilde ölmekten korkar. Örümceklerin kemiklerinin derinliklerine kadar işlediğini hisseden Fred Issler kalkıp gidecek gücü kendisinde bulamaz ve daha sonra da attığı her adımda bu örümcekleri ezmeye ve öldürmeye başlar. Fred Issler aynı zamanda yardım da çağırmak ister.

“Das Gefühl der Hilflosigkeit überkam ihn so stark, dass es beinahe körperlich weh tat. [...] Auf diese Weise konnte er sich wenigstens einbilden, dass es Schmerzen waren, die ihm die Tränen in die Augen treiben. [...] Plötzlich hatte er wirklich Angst. Er geriet fast in Panik [...]. [...] Von einem Gefühl erfüllt, das er vor sich selbst zum Zorn deklarierte, um sich nicht eingestehen zu müssen, dass es blankes Entsetzen war, [...] [...] Ein Teil seines Bewusstseins sagte ihm sehr deutlich und sehr ruhig, dass das, was er sah, einfach nicht möglich sein konnte. [...] Es war einfach unmöglich. [...] Der Schmerz war zehnmal schlimmer, als er erwartet hatte. Fred brüllte vor Ekel und Qual auf, [...] aber der Schmerz flaute nicht ab, sondern wurde nur noch schlimmer. [...] Niemals zuvor hatte er etwas Vergleichbares gespürt. Er hatte nicht einmal gewusst, dass es solche Qualen gab. Der Schmerz hätte ihn augenblicklich zu Boden geworfen und wahrscheinlich ebenso augenblicklich das Bewusstsein verlieren lassen, wäre da nicht ein zweites Gefühl gewesen, das in diesem Moment noch stärker war: Angst. [...] Die Schmerzen waren unvorstellbar stark, als würden seine Finger explodieren. Schmerz, Ekel und Panik machten ihn fast wahnsinnig. [...] erwachte etwas, das schlimmer als Angst war, dunkler und seltsam endgültig. [...] Er hatte Angst vor dem Tod wie jeder andere, aber er hätte, ihn akzeptiert, wäre er anders gekommen. Was ihm die Kraft gab, sich jetzt noch einmal zu wehren, das war nicht die Angst vor dem Sterben, sondern die Angst, auf diese Weise zu sterben. [...] Er war immer noch halb verrückt vor Angst, [...]. [...] Die Schmerzen verebten rasch, und gleichzeitig war er wieder ansatzweise zu klarem Denken fähig“ (Hohlbein, 2014b: 11,13-16).

Fred Issler buna benzer bir durumu evinden dışarıya çıkıp caddede onu takip eden örümceklerden kaçmaya çalışırken de deneyimler. Örümceklerin caddede kurdukları ağları elleriyle parçalamaya başladığında örümcek ağının parçaları elini yakar. Bedenini ısırıklarında dayanılmaz derecede acı çeken Fred Issler örümcekler henüz bedenine tırmanmadan önce onları oradan uzaklaştırır ve yere düşen örümcekleri ise ezmeye başlar. Fred Issler'in ağzında ise korkunç bir kan tadı vardır, kendisini kusacak gibi hisseder, bedenine fazla yüklendiği için kalbi neredeyse duracak gibidir ve tehlikede olduğunun da farkındadır. Büyük bir çaba sarf ettiği bu mücadelede yapabileceği çok fazla şeyi kalmayan Fred Issler bu kâbustan kurtulmak için ölümü makul bir çözüm yolu olarak görür ve intihar etmeyi düşünür ama intihardan önce örümcekler tarafından öldürülebileceği de aklından çıkmaz. Fred Issler'in deneyimlediği bu olay onun dijital ve sanal durumların etkisini arada herhangi bir aracı olmadan birebir deneyimlediğini gösterir. Bu bağlamda Fred Issler'in bedeninde örümceklere ait somut kızarıklıklara, yara izlerine ve kana rastlamak mümkündür. Böyle bir durum da dijital ve sanal durumların gerçekliğe yakın etki derecesini gösterir.

Paech'e (1994: 174-175) göre video kurulumunun mekânı sinema ve elektronik imge arasındaki aktarımdan kaynaklanır. Kişinin katılımcı olarak içerisinde bulunduğu mekânın karşısında bulunan duvarlar büyük aynalardan oluşur ve bu aynaların önünde monitör ve video kamera karşı karşıya durur. Bu şekilde ortaya çıkan güncel ayna imgesi geri besleme döngüsü gibi sonsuza kadar çoğalır. Burada monitör

imgesi kaydedilir ya da hayal edilir ama video oynatıcısına kaydedilen imge ilk olarak üç saniye gecikmeyle yayımlanır.

Video kurulumuyla oluşturulan mekân içerisinde bulunan Fred Issler normal boyutlarından daha büyük örümceklerin oturma odasında bulunan televizyon ekranından dışarıya birer birer fırladığını ve kendisine zarar vermeye başladığını görmesi üzerine video oynatıcısını kapatmaya çalışır ama bunu başaramaz. Kapatmaya çalışmasının amacı ise içerisinde bulunduğu medyaya dayalı gerçeklikten aslında romanın ilerleyen bölümlerinde dijital ve sanal durumlar olarak açıklanan gerçeklikten ve bu tür gerçekliğin neden olduğu histerik durumdan kurtulmaktır. Ama aynanın içerisindeki ayna görüntüsüyle yansıtılan hareketler video kurulumu mekânında herhangi bir arıza olmadığı sürece Paech'in de yukarıda belirttiği gibi her üç saniyede bir tekrardan çalışmaya başladığı için burada aslında sonlandırılmayan ya da son noktaya erişemeyen bir olay akışından söz edilebilir.

“[...] Er geriet fast in Panik und schaltete den Recorder aus. Er sah, wie die grüne LED-Anzeige erlosch, hörte das Klicken, als das Band wieder in die Kasette zurückschnappte und sich die Klappe davor schloß, und beinahe in der gleichen Sekunde klickte und klickerte es erneut, und er konnte hören, wie sich das Band wieder einfädelt und weiterlief“ (Hohlbein, 2014b: 13).

Video kurulumuyla oluşturulan bir mekân içerisinde bulunan Fred Issler'in de izlediği filmde örümceklerin televizyonun patlayan monitörlerinden birer birer çıkmaya devam etmesi aslında burada ayna içerisindeki ayna imgesi gibi sonsuza kadar devam eden bir durumu işaret eder. Aynı şekilde örümceklerin oturma odası, ev, apartman ve en sonunda da dışarıdaki caddenin tamamını kaplayacak sayıda olması

da ayna içerisindeki ayna mekânı gibi sonsuza kadar devam eden bir mekân imgesini işaret eder. Fred Issler'in arkadaşlarının onu öldüresiye ısırarak örümcekleri bedeninden çıplak elleriyle topladığını ve ayrıca izlediği filmin jeneriğinde kendi adını görmesi de onun video kurulumu ile oluşturulan bir mekânda hem oyuncu hem de izleyici olarak bulunduğunu işaret eder. Bu durumda örümcekleri izlediği filmin başrol oyuncusu olarak gören Fred Issler'in kendisi de aslında video kurulumunun mekânında oyuncu olarak izleyiciye dönüşür. Oyuncunun kendisini ayna içerisindeki ayna görüntüsünde görmesi izleyiciye, izleyicinin de kendisini ayna içerisindeki ayna görüntüsünde görmesi oyuncuya işaret eder. Burada net bir şekilde oyuncu izleyici ayrımının yapılmadığı göz önüne getirildiğinde fiziksel dünyadaki imgenin ve aynanın içerisindeki aynaya ait görüntünün imgesinin birbiri içerisinde eridiği ortaya çıkar. Burada asıl amaç izleyici ve oyuncu arasındaki geleneksel belirgin mesafeyi sıfıra indirmektir. Bu mesafenin ortadan kaldırılması paralel iki dünya birleşiminde eş zamanlı olarak hem oyuncu hem de izleyici olan kişi bu durumu yaşamaktan her ne kadar zevk alsa da aslında ona karşı bir antipati de geliştirmekten kendisini alıkoyamaz. Çünkü yaşadığı olayın kendi eylemlerinden kaynaklandığının farkına varan kişi büyük bir hayal kırıklığına uğrar özellikle de büyük bir sempati ile içerisinde bulunduğu o farklı dünyadan ayrılıp fiziksel dünyanın içerisinde kendisini bulduğunda bunu hisseder. Fred Issler hem korkunç olanı deneyimlemekten korkar hem de bu korkunç olayın fiziksel dünyada devam etmeyeceği ihtimali üzerinde düşünerek üzülür.

“[...] “OFF”-Schalter der Fernbedienung gesenkt, als er dessen Namen im Vorspann entdeckte. Er mochte Shatner; als alter Trekkie hatte er ihn zu mögen, das war Ehrensache. Aber mit diesem Film hatte der eine Menge von seinem Sympathiebonus verbraucht. [...]“[...] und völlig absurden Wunsch, dem Film weiter zu folgen“ (Hohlbein, 2014b: 6-9).

3.1.4 Yeni Bir Gerçeklik Olarak Medyaya Dayalı Gerçeklik

Fred Issler’in deneyimlediği olay sırasında oldukça fazla korkmasının nedeni video kurulumuyla oluşturulan mekân içerisinde deneyimlediği, aslında dijital ve sanal durumlara işaret eden gerçekliğin “yeni” ve “güçlü” olarak nitelendirilmesidir. Çünkü madde ile olan bütün bağlarını kopararak yoluna maddesel referans olmadan devam eden dijital ve sanal durumların maddeye dayanan taklit, kopya, temsil, üretim, yeniden üretim ya da yeniden yapılandırma gibi durumlarla ilişkisi yoktur. Bu durumda sanal gerçeklik yeni bir orijinal üretmeyi hedefler ve sanal gerçekliğin gücü ise fiziksel dünyanın gerçekliğine meydan okuyan bir şekilde gerçekten daha gerçek olduğunu ya da olabileceğini göstermek istemesinden kaynaklanır. Burada aslında “güç” ile kastedilen şey sanal gerçekliğin gelecekteki gerçekliği burada ve şimdiki zaman içerisinde (Alm. Hier und Jetzt) gösterebilmesidir yani geleceği ve olası olanı önceden deneyimlemek hedeflenir. Bu bağlamda fiziksel dünyanın gerçekliğiyle gerçekliğe yakınlık derecesinde sıfır noktasında bağlantı kurulurken, gelecekte gerçekleşmesi muhtemel olan gerçekliğin de önceden gerçekleşmesi sağlanır. “Güç” aynı zamanda sanal gerçekliğin kullanıcısı üzerinde bedensel ve zihinsel olarak hâkimiyet kurmasıyla da açıklanabilir. „Etwas ... war in ihm, vor dem er selbst erschrak. Etwas Neues und

Gewalttätiges, das allmählich die Herrschaft über seine Gedanken zu gewinnen schien“ (Hohlbein, 2014b: 10). Virilio’ya (1993: 30, 36) göre de sanal olan mutlak bir güç olarak görülür ve bu güç en yüksek hıza ulaştırılır. Bu gücü ortaya koyan göz kamaştırıcı ışık halkın hissizleşmesine neden olur. Bu nedenle sanal olan kendisine has mutlak gücü içerisinde hipnotik bir şeyler barındırır. Tanrı ile eşdeğerde tutulan sanal olan içerisindeki kullar ise kendilerini felç eden bir hızla büyülendir. Işığın duvara çarpması mutlak olana geçiş ve makine tanrısının ortaya çıkmasına neden olur.

Sanal gerçekliğin deneyimlendiği sırada var olan ve var olmayan arasındaki keskin sınırın ortadan kaldırılması ve bunların birbirine kolayca dönüşebilmesidir. Özellikle de düşünilemeyen, olanaksız olanın yani mümkün olmayanın deneyimlenebilmesi olayı mantığın ortadan kaldırılmasına ve sınırlandırılmış belirli tanımlamalarla açıklanamayacak bir durumun deneyimlemesine neden olur. Sanal gerçeklik içerisinde görülen herhangi bir şey akıl tarafından anlaşılmayan şeydir. Bütün bunların temelinde yatan neden ise aslında deneyimlenen şeyin herhangi bir tanımlamayla açıklanamayacak kadar “yeni” olmasıdır.

„Der Anblick war so absurd, dass er nicht nur die Grenzen des Vorstellbaren, sondern auch das Unvorstellbare überstieg. Irgend etwas in seinem Gehirn schien auszusetzen, wie eine überforderte mechanische Sicherung, und für einen Moment begriff er mit einer Schärfe, wie ein körperlicher schneidender Schmerz, dass das, was er zu erleben glaubte, einfach nicht sein konnte. Auch ein Alptraum gehorchte einer gewissen inneren Logik, auch wenn sie noch so aberwitzig sein mochte. Dieses Bild hier hatte eindeutig keinerlei Logik mehr“ (Hohlbein, 2014b: 20-21).

3.1.5 İki Farklı Dünyanın Farksız Gerçekliği

Romanın iki farklı dünyanın birbirinden farksız gerçekliği yani fiziksel gerçeklik ve sanal gerçekliğinin birbiri içerisinde eridiğini gösteren bölümünde içeriden dışarıya kubbelenerek patlayan televizyon, kendisini tekrardan kendisiyle temsil ederek hiçliği ya da boşluğu aynı zamanda da arada bulunma durumunda bir aracının olmadığını işaret eden ve maddesel referansından uzaklaşan imge olarak işlev gören dijital ve sanal imgeyi işaret eder. Fiziksel dünyanın gerçekliğinden farklı olarak deneyimlenen sanal gerçeklik izleyici ve görüntünün birbirine gerçekten zarar verecek ölçüde birbirinin içerisinde eridiği bir yerdir. Bu tür bir gerçeklik içerisinde yoğunlaştırılmış dijital ve sanal imge akışına bağlı olarak kişi üzerinde de bedensel ve zihinsel tahribatlar ortaya çıkar. Bu bağlamda çok sık deneyimlenen şey korku, bilinçsizlik, cinnet, yabancılaşma, heyecan ve ölüm arzusudur. Bu duyguları bu kadar yoğun hisseden kişi aslında hissettiği bu duyguların da yaşadığı şeyi ne ölçüde açıklayabildiğini sorgular ve bu noktadan ortaya çıkan şey ise belirsizlik olur. Karşı koyamayacağı yoğun bir sesin kulaklarında çınladığını hisseden Fred Issler bu sesle gerçeğin dönüştüğü kâbusu anımsar. “[...], denn plötzlich hörte er ein Geräusch, das ihn abrupt an den Alptraum erinnerte, in den sich die Wirklichkeit verwandelt hatte: [...]“ (Hohlbein, 2014b: 17).

İki farklı dünyanın yani fiziksel ve sanal dünyanın farksız gerçekliği içerisinde bulunan Fred Issler ancak bedensel acı hissettiği ölçüde fiziksel dünyanın gerçekliğine geri döndüğüne inanır ama burada aslında bir çelişki de söz konusudur. Bir tarafta fiziksel dünyanın

gerçekliği Fred Issler'in gerçek acıyı hissettiği sürece varlığını kanıtlarken, diğer tarafta sanal gerçeklik de Fred Issler'in acıyı bedensel olarak hissettiği sürece gerçek olur. Bu durum yukarıda da belirtildiği gibi iki farklı gerçeklik arasında sınır olmadığını aksine bunların birbiri içerisinde eridiğini işaret etmesinin yanı sıra iki farklı dünyanın farksız gerçekliğini de işaret eder. Bu durum daha yakın bir mercekten incelendiğinde Fred Issler'in bedensel olarak acı hissetmesi onun sadece fiziksel dünyanın gerçekliğini deneyimlediğini göstermez, aynı zamanda sanal gerçekliği deneyimlemiş olmasının da bir kanıtı olabilir. “[...] Ein scharfer Schmerz schoß durch sein Bein und ließ ihn aufstöhnen, riß ihn aber auch für einen kostbaren Moment zurück in die Wirklichkeit. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 21).

3.1.6 Değişebilen ve Dönüşebilen Medyaya Dayalı Gerçeklik

Fred Issler burada gerçeğin dönüştüğü kâbus ifadesiyle deneyimlediği olayın ne olduğunu ilk olarak tanımlamaya çalışır. Burada fiziksel dünya gerçekliği, sanal gerçeklik tarafından dönüşüm geçirir çünkü sanal gerçeklik hem dönüşebilen hem de değişebilen bir gerçekliktir. Sanal gerçeklik içerisinde aynı zamanda olasılığın ve olanaksızlığın, düşünülebilenin ve düşünülemeyenin de bir arada deneyimlenmesi yani mümkün olan şeyin yanı sıra mümkün olmayanın da deneyimlenmesi söz konusudur. Bu durumda yaşadığı olayın etkisiyle giderek güçten düşmeye başlayan Fred Issler de yavaş yavaş cam vitrine doğru kayar. Burada Fred Issler'in cam vitrine doğru kayması onun piksellerden oluşan ışıklı ekranlarla donatılan mekânın bu tarafında değil de diğer tarafında yani düşünülemeyenin tarafında olduğunu gösterir. Fred Issler

her ne kadar yaşadığı olaya karşı koymaya çalışsa da onun için düşünülebilenin sınırlarına yani fiziksel dünyanın gerçekliğine ulaşana kadar karşı bir müdahalede bulunmak mümkün değildir. Hâkimiyeti elinde bulunduran sanal gerçekliği deneyimleyen Fred Issler henüz tam olarak açıklayamadığı sanal gerçeklik içerisinde sanal gerçekliğe karşı koyabilecek güce sahip değildir ve bu nedenle ona fiziksel dünya içerisinde karşı koyabileceğini düşünür ama bu da oldukça yanıltıcı bir düşüncedir. Çünkü fiziksel dünyaya ait bir gerçeklikle, sanal gerçeklik yok edilemez. Bu bağlamda sanal gerçeklik yok edilmesi mümkün olmayan bir gerçekliktir. “[...] bis er die Grenzen des Vorstellbaren erreichte und machte auch davor nicht halt. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 26).

Bu durumu destekleyen düşüncelere değinen Virilio’ya (1993: 17-44) göre de dünya bugün güncelden daha çok sanal olarak ele alındığı için sıfır zamandan bahsedilir. Sanal ve güncel bir hız olduğu gibi sanal ve güncel bir zaman da vardır. Sanal zaman, ilk patlamanın patlamasından kaynaklanan sıfır zamandır. Bugün sanal, güncel ile ölçülür. Buna benzer bir durum anlatım biçimleri için de geçerlidir. Güncel imge gerçek zamandaki sanal imgeden yavaş yavaş çözülür. Hız giderek daha fazla önem kazandığı için aksiyondan kaynaklanan şeyle ilgilenilir. Bu boyut ise kişinin anlayamayacağı kadar yenidir. Kişinin elinde her zaman güncel olana karşı savunma imkânı olmasına rağmen sanal olana karşı savunma imkânı yoktur. Burada gerçekleşen bir kaza sanal hıza ve görünmeyen olayların hızına bağlıdır. Bu kaza birden gerçekleşir ve felaket patlak verir.

3.1.7 Biçimsiz, Dinamik ve Yanlış Gerçeklik

Fred Issler biçimsiz hareket eden bir şeylerin altında bir şeylerin hareket ettiğini görür ama bütün bunlar ona yanlış bir şey gibi görünür ve bunu romanda şu şekilde ifade eder:

„Sie war zu einem bläulichroten, unförmigen Klumpen angeschwollen, einem formlosen pulsierenden Etwas, unter dessen Oberfläche sich etwas zu bewegen schien und das nicht mehr aussah wie eine Hand, sondern wie etwas...Falsches. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 25-26).

Burada öncelikli olarak işaret edilen şey dijital ve sanal durumların biçimsiz, dinamik ve yanlış tarafıdır. Bu bağlamda dijital ve sanal imge bilginin en gelişmiş biçimi olduğundan bilişimin gelişmesi dolaylı ışığın da gelişmesine yardımcı olur. Sayısal temele dayanan böyle bir ışık gerçekliğin karanlığının içerisine de girebilir ve gerçek görüntüleri belirsiz saydamlık ile destekler. Burada fraktal geometrinin kullanılmasıyla sayısal zoomlama etkileri ortaya çıkar ve bu da sentetik aydınlatmadan başka bir şey değildir. İçerinin gösterilmesi demek imge biçiminin en içindeki birleşenlerin gösterilmesi anlamına gelir. Bu durumda biçime sahip olmayan bir biçimden ve imgeye sahip olmayan bir imgeden bahsedilebilir. Burada aynı zamanda boşluğun dinamiğinin ögesi de ortaya çıkar. Yanlış ise sanal gerçeklikle iki farklı şekilde ilişkilendirilebilir. Sanal gerçeklik bir taraftan yanlış ve doğrunun birbirinden ayırt edilemediği bir ortam sunar. Bu durumda sanal gerçeklik ne doğru ne de yanlış bir gerçeklik olur aksine bu iki ögenin karışımından ortaya çıkan bir gerçeklik olur. Diğer taraftan da sanal gerçeklik yanlış gerçeklik olarak bilinir. Bu bağlamda sanal gerçeklik kişi için özgürlüğe giden bir yoldur. Kişi sanal gerçeklik içerisinde

yanlış bir şey bulduğu anda fiziksel dünyanın gerçekliğini olduğundan daha fazla yaşamaya değer görür. Bu noktada sanal gerçeklik mutlak yeni ve devrimsel olan bir şeyin kişiye yanlış olduğunu düşündürür. Bu taraftan bakıldığında sanal gerçeklik dışarıdan algılayan için yanlış gerçeklik olarak görülebilir ama sanal gerçeklik özünde sadece yanlış ve sadece doğru bir gerçeklik değildir. Sanal gerçeklik ile ilgili bu iki durumun ortaya çıkmasının nedeni maddesel temele dayanan bir gerçeklikten söz edilememesi ve işaret edilen maddesel bir orijinalin olmamasıdır. Var olmayandan bir şey üretmeye çalışmak sanal gerçekliğin asıl görevlerindedir. Sanal gerçeklik içerisinde varlığın ve yokluğun birbiri içerisinde erimesiyle ortaya çıkan hiçlikten elde edilen şeyler vardır. Bu şeyler ise fiziksel dünyada somut olarak bulunmaz. Örneğin sanal gerçeklik içerisinde yanlış gerçek top geri atılmaz aksine gerçek sanal top geri atılır ama bu nesnelere gerçek anlamda gerçek değildir. Sanal gerçeklik içerisinde geri atılan top ve dokunulan sandalye sanal dünyanın dışında başka bir yerde bulunmaz. Aynı zamanda bunlar kendilerinin deneyimlenmesine izin veren teknolojiden de bağımsız değildir.

3.1.8 Ağ Temelinde Yaygınlaşan Video Tüketiminde Sansasyonel Etki Derecesi

Video kurulumuyla oluşturulan mekânda ele alınan ağ kırsal alana yerel kablolarla kurulan ağ olarak açıklanır. Bu kablo etrafta düzenli olarak gezdirilerek kişinin daha fazla haz alması amaçlanır çünkü böyle bir gezinti kişi için oldukça cezbedicidir. Elektronik imgede ise asıl olan yani orijinal kopya, gösterilenin gerçeklik ve kopya ilişkisinden

uzaklaşır. İmge alanının ve perspektife bağlı düzenlemenin sınırlandırılmasından imgenin çözülmesine doğru giden bir seyir izlenir. Bu çözülme, çerçeve içerisinde tutulan boş yer olarak görülür. Olayın bu boş yerde gerçekleşmesinin yanı sıra orijinal de referanstan bağımsız olarak ortaya çıkar. Bu şekilde oluşturulan elektronik imge, biçimsel radikalliğin görünenin sınırlarına dâhil olduğunu gösterir ve sonuç olarak da imgenin sona erdiği bildirilir. Elektronik ışık seli ele alındığında ise kişinin medyanın ışık fenomeninden haz alma derecesi oldukça fazla olur. Cam gibi parlayan video oynatıcısı küp biçiminde işlevsel bir estetiğe sahiptir ve video oynatıcısı açıldığında böyle bir estetik açıkça görülür. Eş zamanlı açılan birkaç monitör kişinin etrafında ses çıkarmadan durur. Kişi monitörlerin ışık oyunlarına göz ucuyla ya da bölünmüş mekân aracılığıyla katılır. Mavi ışık saçan pencere fenomeni caddeye karanlık çöktükten sonra kişiyi büyülemeye başlar. Senaryoda ortaya çıkan pencere düzeni alıcının hareketsizliğini talep eder. Alıcı imge çerçevesi içerisinde saklandığı ve evde bulunduğu sırada uzağı izler. Burada sadece renkli ışığın hareketliliğinden haz alan kişi caddede bulunan pencerelerin yanından geçer ve hareketin içerisine yerleştirilir (Taraba, 1994: 234-237).

Taraba'nın ifade ettiği gibi video kurulumuyla oluşturulan bir mekânda bulunan Fred Issler dairesinin bulunduğu apartmandan dışarıya çıkıp caddede arabasıyla gezmeye başladığında ağ ören örümceklerin de arkasından gelmeye başladığını görür. Ağ, saniyeler içerisinde yoğun ve anlaşılmaz bir şekilde caddenin her tarafını sarar. Fred Issler deneyimlediği bu olayı kafasında bilinçsizce dolaşan bir şeye ve

saniyeler içerisinde hızlı bir şekilde gösterime sunulan yayına benzetir. Bu olay Fred Issler'e parlak hiçlikten oluşan narin ve ince bir örnek olarak görünür.

“Als er herumfuhr, sah er auch hinter sich Spinnen. Quer über die Straße spannten sich bereits die ersten Fäden; in, Moment noch dünne, filigrane Muster aus glitzernden Nichts, die sich aber wie in einer Zeitrafferaufnahme binnen Sekunden vor seinen Augen zu symmetrischen, dichten Netzen zusammenfügten. [...] Der Boden war lebendig geworden. Tausende von Spinnen quollen aus Gullys und Kanaldeckeln, fiele wie schwarzer Regen von den Ästen der Alleebäume, von Fensterbrettern und Dachrinnen, krabbelten aus Briefkastenschlitzen und Blumenbeeten, krochen über Mauern, Fensterbänke und Autos. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 22-23).

Fred Issler'in deneyimlediği bu olay kesitinde öncelikle her yeri saran örümcek ağı, metaforik olarak yerel medya ağını işaret eder. Bu bağlamda Fred Issler romanda ağa sarılı şehir imgesini üç farklı şekilde ifade eder. Birincisinde ağa sarılı bir şehir içerisinde gezen ve örümcekler tarafından kovalanan Fred Issler'e rastlanır. İkincisinde ise Fred Issler televizyon ekranında ağa sarılı şehir imgesini izler. Fred Issler bu iki durumu da birbirinin aynısı olarak ele alır ve ikisi arasında da ayırım yapamaz. Üçüncü durumda ise örümcekler, ağ ile sarılı şehrin kaydedilmesiyle değil de rejisörün hoşuna giden özel bir espri ile ilişkilendirilerek aslında her zaman yeniyi üretmeyi arzulayan video medyasının sansasyonel tarafı işaret edilir. Sansasyonel olay bağlamında gösterime sunulan video filmi içerisinde korkunç, olağandışı, iğrenç, panik yaratan, heyecan uyandıran vb. durumlar bulunmasına rağmen her zaman ilgi uyandırıcı olur. Fred Issler de aslında örümceklerle yaşadığı olay sırasında kendisinin sansasyonel

olarak gösterildiği video filmi içerisinde kendisini izlemekten büyük bir haz alır ve video filmi ile ilgilenmeye devam eder.

“Trotz allem weckte das Bild sein Interesse. Die Spinne gehörte nicht zur Aufnahme der eingewobenen Stadt, sondern war offensichtlich ein besonderer Gag, den sich Regisseur hatte einfallen lassen, um den Zuschauern noch einen letzten Schrecken einzujagen, [...]” (Hohlbein, 2014b: 12).

Sansasyonel olayların önemli bir rol oynadığı video filmlerine bağlı olarak video tüketimi de önemli bir gelişme olarak ortaya çıkar. Rejisör de fiziksel dünyanın gerçekliğiyle bire bir aynı etkiyi veren ve üç boyutlu ekranlarla film içerisindeymiş gibi mükemmel görüntü kalitesi sunan video simülasyonu üreterek Fred Issler’in bire bir deneyimlediği sansasyonel olay ile izleyiciyi kendisine bağlamak ve korkutmak ister. Bununla da video tüketiminin %90’ının karşılanması amaçlanır. Burada video medyasının korkutma derecesi kendisinden önceki diğer medyalarla karşılaştırıldığında oldukça fazladır. Televizyonun önüne huzursuzca çömelen Fred Issler de örümceği daha yakından izler ve görüntünün bu kadar iyi olabileceğine inanamaz. Bu durumda üzerinde durulması gereken asıl konu görüntünün mükemmel derecede iyi olmasıdır. Fiziksel dünyanın gerçekliğine sıfır noktada yakınlığıyla bilinen sanal gerçeklik mükemmel görüntü sunan en yeni tekniği kullanmayı tercih eder çünkü tüketim toplumu (Alm. Konsumgesellschaft) içerisinde önemli bir gelişme olarak görülen video medyası paylaşmak ve ilgilenmek/beğenmek gibi eylemlerin temelinde gelişme gösterir. “Ein wenig beunruhigt ließ sich Fred vor dem Fernseher in die Hocke sinken und besah sich die Spinne genauer.

Vielleicht war diese Idee wirklich nicht so gut. Es war kein Film” (Hohlbein, 2014b: 13).

Ağın, elektronik imge ve ışığın hüküm sürdüğü video kurulumuyla oluşturulan mekânda bulunan Fred Issler de ağ aracılığıyla elektronik olarak üretilen imge ve ışık seliyle büyülenir. Bunun üzerine Fred Issler içerisinde henüz adını koyamadığı herhangi bir şeyin giderek daha da kuvvetlendiğini ve onu hareketsiz bıraktığını ifade eder. Burada herhangi bir şey ifadesiyle video medyası tarafından üretilen gerçekliğin bilinmezliği ve belirsizliği kastedilir ve bu durum romanda aşağıdaki gibi anlatılır:

“Ein Wort, dachte er. Ein einziges Wort, vielleicht nur ein Schritt auf sie zu, eine sanfte Berührung am Arm, und vielleicht würde alles gut werden. Aber er hatte nicht dazu. Er wollte es, aber irgend etwas in ihm war einfach stärker und zwang ihn, reglos stehenzubleiben und ihr zusehen, bis sie ihren Koffer fertig gepackt hatte und sich anzuziehen begann” (Hohlbein, 2014b: 10).

Artık film ile ilgilenmeme kararı alan Fred Issler imgeleri görür ama sahneye gönülsüzce yerleştirilen komikliği kaydetmez ve dikkate almaz. Sürüklenerek pencereye doğru giden Fred Issler perdeyi kenara doğru sıyrır ve dışarıyı izler ama dışarıdaki caddeyi gerçekten göremez ve kafası karışmaya başlar. Fred Issler’in pencereden baktığı gerçekliği görememesi, onun fiziksel dünyanın gerçekliğinin içerisinde bulunmadığını işaret eder çünkü Fred Issler etrafı ekranlarla çevrelenmiş yani video kurulumuyla oluşturulmuş bir mekân içerisinde bulunur. Bu ekranların ötesi ise sonsuz bir karanlıktan başka bir şey göstermez. Fred Issler’in kafasının karışmasına neden olan şey ise

fiziksel dünyanın gerçekliği ve video medyası tarafından üretilen gerçeklik arasında ayırım yapabilecek bir sınırın yokluğundan kaynaklanır. “[...] Er sah die Bilder, aber er registrierte nicht einmal mehr die freiwillige Komik, die der Szene innewohnte. [...] Aber er sah auch die Straße dort draußen nicht wirklich. Hinter seiner Stirn tobte ein Chaos. [...]” (Hohlbein, 2014b: 10).

Fred Issler pencerenin kenarında ne kadar süre oturduğunun farkında değildir. Dışarıdaki karanlığı gerçekten görmeden pencereden dışarıya bakar. Soluk bir şekilde pencereye yansıyan yüzü pencere camında çarpıtılmış bir şekilde görünür ama Fred Issler bunu tam olarak algılayamaz. Fred Issler’in içerisinde dışarıdakinden daha derin bir karanlık vardır. Sabahın hayaletleri ölümlerin solmuş kafa maskelerinden daha korkutucudur ve bu maske pencerenin camına yansır. Televizyon hala çalışır ama film sonlanmıştır. Burada Amerika’nın küçük bir şehrinin kayıt altına alınması söz konusudur. Bu şehir beyaz örümcek ağları tarafından sarılmıştır. Bu arada jenerik kararmaya devam eder ve buna tamamen uygunsuz bir ülke müziği eşlik eder. Aynı zamanda sessiz bir gıcırdama sesi de duyulur. Video oynatıcısı içerisindeki banttın çıkan bu ses tuhaf karşılanabilecek şekilde düzensizdir ve monoton değildir. Fred Issler burada kendisini gizemli bir metni vurgulayarak okumaya çalışmış gibi hisseder. Bütün bu sesleri oldukça belirgin duyan Fred Issler duyularının tamamının tuhaf yeni bir kesinlikle çalıştığını hisseder. Bu seslere rağmen oturma odası içerisinde gizemli bir sessizlik yayılmaya başlar. Bu durumda parçalanmış gibi görünen evren birçok farklı sürüm içerisinde yan yana

ve eş zamanlı olarak var olmaya başlar. Bu olay, ötekinin gerçekliği bir şey elde etmeden gerçekleşir yani buradan kaynaklanan bütün bu sesler bir hiçliği elde eder.

3.1.9 Eş Zamanlılık Temelinde Deneyimlenen Gerçeklik

Fred Issler fiziksel dünyanın gerçekliği içerisinde bulunur ama video medyası tarafından üretilen gerçekliğe göre kurulmuş paralel dünyayı da eş zamanlı olarak deneyimler. Fiziksel dünyadaki “dışarı” olgusunu deneyimlemek için pencereden dışarı bakar ama artık pencere de dışarıyı gösterme işlevinden yoksundur çünkü pencerenin göstermediği diğer taraf sonsuz ve derin bir karanlığın hüküm sürdüğü yerdir. Bu noktada Fred Issler sözü edilen farklı dünyaların farksız gerçekliği içerisinde hangi tarafta olduğunu bilemez. Burada farklı iki dünyanın farksız gerçekliği söz konusu olduğu için gerçek ve gerçek olmayan gibi geleneksel bir ayırım yapmak mümkün değildir. Aralarında ayırım yapılamayan ve içerisinde de eş zamanlı olarak var olunabilen birbirine paralel iki dünya içerisinde bulunan Fred Issler’in zamanı belirleme yetisi de elinden alınır. Böylece Fred Issler her şeyi eş zamanlılık temelinde deneyimlemeye başlar. Fred Issler’in zaman algısının zayıflaması ne zaman hangi dünyanın içerisinde bulunduğunun farkına varamamasından kaynaklanır.

Video kurulumuyla oluşturulan mekân içerisinde ayna içerisindeki ayna ile algılanan eş zamanlılık hem izleyicinin bedeninin varlığı hem de monitör imgesinin varlığı olarak geçerli olur. Bu durumda monitör imgesi geçmiş şimdiki zamanı temsil eder. Aynanın eş zamanlı olarak yansıttığı jest ve mimikler monitör imgesi içerisinde üç saniye sonra

geri gelir ve bir kez daha yayımlanmaya başlar. Oyuncu imge içerisinde kendi kendisini bağımsızlaştıran şey olarak olayın izleyicisine dönüşür. Oyuncu olarak da görev yapan izleyici burada geçmiş şimdiki zaman yani geçmiş zaman video imgesi içerisinde şimdiki zaman ile birlikte var olur. Ayna imgesi içerisinde yansıtılan oyuncu olarak izleyici monitör imgesi içerisinde geçmişini izlemeye başlar ve geçmişi ayna imgesi içerisinde yansıtılan şimdiki zamanın bir parçası olur. Oyuncu izleyici olarak video kurulumunun mekânı içerisindeki her şeyi aynı olarak ele alır. Oyuncu olarak izleyici geçmişin gelecekteki imgesi ve zamansal mekânın parçalanmış temsiline ait bilgilerin ara mekânında kendisine has bir izleyici olur (Paech, 1994: 174-175).

Fred Issler içerisinde bulunduğu sanal gerçekliği hızlı bir şekilde deneyimlerken, düşüncelerini derin bir korku kaplar ve bedeninin içerisine yayılan bu korkudan ve yaşadığı panikten dolayı kendisini felce uğramış gibi hisseder. Sanal gerçekliği korkarak ve paniğe kapılarak keşfeden Fred Issler'in bedensel ve zihinsel gücü de onu bu hareketsizlikten kurtaramaz. Fred Issler kendisine yabancı gelen bu durumu ne kabullenebilir ne de yenebilir. Hissettiği panik ortaya çıkmadan önce bunu dizginleyecek güce sahip olmasına ve bütün dikkatini buna vermesine rağmen yine de uyanık kalmayı başaramaz. Zamanın geçtiğinin de farkında olmasına rağmen içerisindeki görünmez saat sekteye uğradığı için zamanı algılamada güçlük çeker. Sanal gerçeklik içerisinde bulunan Fred Issler'in bir şeylere karşı koyduğu gücü, bir şeylere odaklanmasını sağlayan dikkati ve zaman algısı elinden alınır. Burada sanal gerçekliğin kişi üzerindeki

manipülatif etkisi ortaya çıkar. Sanal gerçeklik içerisinde eş zamanlılık temelinde zaman algısı çözülmeye uğrar. Bu nedenle hiçbir şekilde zamana dayalı bir son oluşturulmaz aksine bu durumda sanal sonsuz zamandan bahsedilebilir. “Zeit verging. Er wusste nicht, wieviel es war – eine Stunde, eine Minute, ein Tag. Die unsichtbare Uhr in seinem Innern war ins Stolpern geraten” (Hohlbein, 2014b: 70). Virilio’ya (1999: 12) göre zaman ve mekân aralığının yanı sıra ışık aralığından da söz edilebilir. Bunlar da son zaman kavramının oluşumunu etkiler. Bu zaman kavramı geleneksel kronolojik zaman kavramından türetilmez aksine olayların süresinin ışıklandırma zamanından ışık hızıyla türetilir. Zaman ek bir belirsizliği açıklar. Zaman, belirtileri her geçen gün biraz daha yok eder ve sonuç olarak gerçek olayı saklar. Daha sonra hız zamanın ışığı olur. Tek bir ışık ve süre ışığın mutlak hızının desteği olmadan incelenemez ve bu ışık zamanın algısını değiştirir.

3.1.10 Karmaşık ve Düzensiz Deneyimlenen Gerçeklik

Video medyası tarafından üretilen gerçeklik içerisindeki herhangi bir şey düzensizdir. Video medyası sinema filmi gibi diğer medyalarla karşılaştırıldığında fiziksel dünyayla sıfır noktasında ilişki kurar. Bu durum da iki farklı dünyanın birbiri içerisinde erimesi anlamına gelir. Sonuç olarak video medyası, sinema filminin kendisine ait olan anlatıcı yapı, senaryo, oyuncu ve izleyici arasındaki net ayrım gibi çoğu belirleyici özelliklerden de uzaklaşır. Bu durumda karmaşıklık ve düzensizlik de video medyasının belirleyici bir özelliği olarak ortaya çıkar. Bu karmaşıklık ve düzensizlik içerisinde de tekdüzelikten söz edilemez çünkü burada her zaman her şeyin ilk olarak üretilmesi yani

yeninin arzulanması söz konusudur. Fred Issler'in deneyimlediği video medyası tarafından üretilen gerçekliğin dünyası bir metin gibi okunabilir ve yazılabilir. Bu gerçekliğin bilinmeyen ve gizemli dünyası insana ait bütün duyuların çalışmasına neden olur ama bu konuda duyuların elde ettiği şey genellikle bir hiçlik olur.

“[...] Er zertrat so viele von Ihnen, wie er konnte, ohne allzusehr von seinem direkten Weg abzuweichen und langsamer zu werden. Einen Moment lang hatte er die Orientierung verloren, aber die Furcht, sich verirrt zu haben, entsprang nur seiner Panik. Er wusste noch, wo er war“ (Hohlbein, 2014b: 23).

3.1.11 Merkez Yoksunluğuna Bağlı Yön Kaybıyla Deneyimlenen Gerçeklik Etkisi

Birbirine paralel iki farklı dünyanın birbirinden farksız gerçekliğinin ortaya çıkmasının sonucu olarak Fred Issler ayırt edilemezlik ve belirsizlik nedeniyle paniğe kapılır. Paniğe kapılan Fred Issler ise yanılığa düşme ve buna bağlı olarak da yönünü kaybetme korkusuyla yüzleşir. Video medyası tarafından üretilen gerçeklik içerisinde başı ve sonu belli olan bir olay akışından değil de olay kesitlerinden söz edilebilir. Parçalanmış bu kesitler arasında da yön bulmak kolay değildir ve bu durumda Fred Issler yönünü belirleyememekten korkar. Burada Fred Issler'in zamansal ve mekânsal yön bulamaması söz konusudur çünkü gerçek ortam yapısökümüne uğrar. Bu bağlamda yukarısı ve aşağısı eşdeğerde görülür.

“[...] Er war im Licht, aber noch nicht weit genug aus der Gasse heraus, um wirklich in Sicherheit zu sein, falls es so etwas wie Sicherheit jetzt überhaupt noch gab. Er sah zurück. Die Spinnen hatten haltgemacht; vielleicht waren sie auch einfach nur langsamer, als er in seiner Panik bisher geglaubt hatte. Auf jeden

Fall sah er sie nicht. Aber hinter der finsternen Einmündung der Seitenstraße lauerte eine zweite, tiefere Dunkelheit, und er konnte die Blicke Tausender tückisch glitzernder Augen wie die Berührung ekliger eisiger Finger spüren” (Hohlbein, 2014b: 23).

Fred Issler için güven de sorun olmaya başladığı için yürüdüğü caddelerde ışığı takip etmesine ve merkezi bulmasına rağmen kendisini güvende hissedemez. Burada merkez ve ışık güven duygusunun temeli olarak görülebilir ve bu durumda Fred Issler her ne kadar ışığı ve merkezi bulduğunu düşünse de bunlar onun için bir yanılgıdan başka bir şey değildir. Bulduğunu düşündüğü şey aslında başka şeylerin yeni başlangıçlarıdır ve bu nedenle bir yanılgıdır. Bu yanılgıya ve güvensizliğe neden olan şey ise video medyası tarafından üretilen gerçekliğin dinamik bir zeminde ortaya çıkmasıdır.

Fred Issler arkasından gelen örümcekleri artık görmemesine rağmen hızlı bir şekilde koşarak ışığa, merkeze ve insanlara ulaşmayı hedefler ve bu konuda da oldukça ısrarlıdır. Ama her şeye rağmen kendisini ara sokakların derin karanlığında bulur. Burada “ara sokak” ile kastedilen şey belirli bir güzergâhtan devam eden belirli bir yönün bulunmadığını ve başı ve sonu olan belirli bir olay akışının olmadığını işaret eder. Ara sokaklarda hüküm süren derin karanlık ise bitmemeşliği ve sonsuzluğu işaret eder.

Fred Issler bütün bu yan etkiler arasında hedefini gerçekleştirmek isterken parlayan gözlerin bakışını kendi üzerinde hissederek ve kendisini içerisinde insan olmayan bir sinema olarak düşünür. Parlayan gözler Fred Issler’in etrafını saran piksellerden oluşan ışıklı ekranlardır. İçerisinde insan olmayan bir sinemayla kastedilen şey ise post-insan

çağının bir yansıması olarak görülebilir. Bu bağlamda fiziksel dünyanın hâkim gerçekliği içerisinde yaşayan kişi gerçekliğin, mekânın, zamanın, bedenın ve kimliğin dijitalleştiği ve sanallaştığı dünyada maddeyi temel almayan grafiğe dayanan temsilden başka bir şey olamaz yani bir bütün olan insandan bahsedilemez. Aynı zamanda Fred Issler'in etrafı film afişlerinin ışıklı cam vitrinleriyle çevrilidir ama hala karanlıkta örümceklerin arasında bulunur. Burada ışıklandırılmış bir karanlık olarak açıklanabilecek çelişkili bir durum, yani karşıtlıkların birbiri içerisinde erimesi söz konusudur. Fred Issler bu noktada deneyimlediği gerçekliği yavaş yavaş açıklayabilecek duruma gelir. Bu gerçeklik bir bağlantı noktasından kaynaklanmayan yani merkezi olmayan parçalanmış bir gerçekliktir. Paralel dünyanın birbirine karışmış gerçekliğinin farksızlığı da romanda ikiyüzlü bir oyun olarak açıklanır ve Fred Issler kendisini bu oyunun kurbanı olarak görür. Burada en başta bedenın içten parçalandığından bahsederek insan, beden ve cinsiyet temelinde ortaya çıkan bir çözülmeye bağlı olan post-insan çağının işareti verilir.

“Dieser Gedanke kam ihm plötzlich absurd vor. Vielleicht, weil er so logisch war, inmitten einer Realität, die so gründlich aus den Fugen geraten war wie ein Ameisenbau, über den eine Elefantenherde hinwegtrampelte. Er lachte schrill und fast hysterisch, sank gegen eine Glasvitrine und begann qualvoll zu husten. In dem Schleim, den er ausspie, war Blut. Vielleicht löste er sich bereits innerlich auf. Die Wirkung des Giftes war vielleicht heimtückischer, als er geglaubt hatte; ein perfider Streich, der dem Opfer Sicherheit vorgaukelte, während sich sein Fleisch bereits von innen heraus zu zersetzen begann“ (Hohlbein, 2014b: 25-26).

3.1.12 Yaşam ve Ölümün Rol Değiřtirmesiyle Deneyimlenen Gerçeklik

Deneyimlediđi birinci olayın etkisi altında bulunan Fred Issler bir yandan ölüp ölmediđinin farkında deđildir ancak diđer yandan da ölüme hiç olmadığı kadar yakın olduđunu hisseder. Ona göre ölüm belki de geri dönüşün mümkün olmadığı noktayı aşmadan gelecektir. Ölüm, ışığın hızlı bir şekilde sona doğru yolculuk yaptığı tünele benzetilir. Fred Issler aynı zamanda kendi bedeninden çözüldüğünü hisseder. Güzel olmadığını düşündüğü bu durum onun için mutluluğun ve büyük barışın hiçliğidir. Kalın örtüyle örtülü dar ve siyah bir boru olan tünelin içerisinde yapışkan ağlar gerilidir. Fred Issler'in içerisinde bir şeyler dayanılmaz bir şiddetle geçer ve ışığı büyük bir kuvvetle sürükler. Bu ışık Fred Issler'e çözüm getirmez aksine onu acı ve korkunun olduğu bir dünyanın içerisine sokar. Fred Issler ölümün genel geçer bir olay olduğunu, daha iyi başka bir dünyanın içerisine girilmediğini ve burada mekânsız siyah bir uçurumdan başka hiçbir şeyin olmadığını söyler. Karanlık çözülene kadar bu uçurumun içerisine düşmeye devam edildiğinden bahseder. Ölümle ilgili söylenen şey ona göre hem doğru hem de yalan olur, insan var olduğu şeye yani hiçliğe tekrardan dönüşecektir ve bundan sonra bir şeylerin olması gerektiđi ise yalandır.

“Ob er tot gewesen war, wusste er nicht. Vielleicht. Zumindest aber dem Tod so nahe wie nie zuvor und so nahe, wie man ihm nur sein konnte, ohne den Punkt zu überschreiten, an dem eine Umkehr nicht mehr möglich war. [...] das Tunnelerlebnis, die rasende Fahrt auf das Licht an seinem Ende zu und das Herauslösen aus dem eigenen Körper, und seine erste wirklich klare Erinnerung nach dem Erwachen war die, zwei dieser drei Empfindungen ebenfalls gehabt zu haben. Da war der Tunnel

gewesen und auch das Licht. Aber es war nicht schön gewesen. Nichts von dem Hochgefühl, das einen überkommen sollte, nichts von dein großen Frieden. Der Tunnel war ein schwarzes, enges Rohr voll von drahtigem Fell gewesen, in dem sich klebrige Netze spannten, und etwas hatte ihn mit brutaler Gewalt hindurch und auf ein Licht zu gezerrt, das keine Erlösung brachte, sondern den Sturz zurück in eine Welt, die nur noch Schmerz und Furcht für ihn bereit hatte. [...] Die Erkenntnis war die, dass das Sterben endgültig war. Kein Hinübergleiten in eine andere und womöglich bessere Welt. Er war der Grenze nahe genug gewesen, um zu spüren, dass dahinter nichts war als ein bodenloser, schwarzer Abgrund, in den er stürzen und stürzen und stürzen würde, bis sich sein Geist in dieser allumfassenden Dunkelheit aufgelöst hatte [...]. Was man über das Sterben sagte, das war Lüge und Wahrheit zugleich. Der Mensch wurde wieder zu dem, woraus er entstanden war: nichts. Die Lüge war, dass es danach etwas geben sollte. Aber es erschreckte ihn nicht. Der Gedanke hatte vielmehr etwas Tröstliches, denn wenn da nichts mehr war, dann konnten sie ihm auch nicht mehr folgen. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 69).

Fred Issler'in içerisinde bulunduğu sanal gerçeklik ölüm olayı ile üç farklı şekilde ilişkilendirilir. Bunlardan birincisi fiziksel dünyaya ait gerçeklik içerisinde canlı olarak var olanın ayrılmaz bir parçası olan ve gerçek olarak nitelendirilen ölümün sanal gerçeklik içerisinde mümkün olmayan bir olay olarak önceden deneyimlenebilmesiyle ilgilidir. Burada en başta da ölüm korkusunun aşılına çalışılması söz konusudur. İkincisinde de dijital ve sanal durumların ölümden yani bir yok olmadan ya da hiçlikten kaynaklanması ve bunlardan bir şeyler üretmesi söz konusudur. Bu bağlamda dijitalleşen ve sanallaşan durumlar kendi içerisinde maddeye dayanan taklidin, kopyanın, temsilin, yeniden üretimin ya da yeniden yapılandırmanın ölümünün sonucu olarak ortaya çıkar. Gerçekliğin, mekânın, zamanın, bedeninin ve kimliğin dijitalleşmesi ve sanallaşması içerişi boşaltılmış sanal

dünyanın ana birleşenleridir. Üçüncüde ise diğer karşıt kavramlar arasındaki ilişkide olduğu gibi sanal gerçeklik içerisinde yaşam ve ölüm arasında net bir ayırım yapılamaz ve bunlar birbiri içerisinde çoktan erimiştir çünkü ölümden canlı ve cansız, var ve yok olup olmadığı bilinmeyen bir yaşam türetilmiştir. Bu bağlamda Fred Issler'in içerisinde bulunduğu sanal gerçeklik hiçliktir, başı ve sonu belli olmayan boşluktur ve tüneldir, ölçülemez bir derinliğe sahip olan mekânsız ve karanlık bir uçurumdur, sınırsızlıktır, her yeri kaplayabilen dipsiz bir karanlıktır, doğru ve yalanın birbiri içerisinde eridiği bir yerdir. Fred Issler'in deneyimlediği bu olay kesitinde fiziksel dünyada gerçekleşen ilk insanın yaratılışı ve ölümü ile dijitalleşen ve sanallaşan durumların oluşum şekilleri arasında bağlantı kurduğu da söylenebilir. Bu nedenle aslında dijitalleşen ve sanallaşan durumların ilkel bir tarafı vardır çünkü bu durumların içerisinde yoktan var olma ve yok olma hali aynı niteliktedir.

3.1.13 Bir Tür Koma Hali Olarak Deneyimlenen Gerçeklik

Giyilebilen teknolojiyle deneyimlenen sanal gerçeklik içerisinde bulunan Fred Issler fiziksel dünyanın gerçekliği içerisinde bir hasta gibi görünürken aslında sanal dünyaya ait gerçekliğin bir kullanıcısı olur. Ama yazar burada kaza sonucu hastane odasında yatan hasta Fred Issler ve giyilebilen teknolojiyle sanal gerçekliği deneyimleyen kullanıcı Fred Issler arasındaki rol farkını romanda açıkça göstermez ve bu iki rol arasında ayırım yapılmasını engelleyen bir sıfır noktadan bahsedilebilir. Bu şekilde iki farklı rol örneği olarak okunabilen Fred Issler'in bedeni metalden ve saydam sentetik bir maddeden yapılan

sağlam bir örümcek ağı içerisindeymiş gibi hastane yatağının üzerinde çaresizce durur. Bedeninin içerisinde düzinelerce sivri iğneler ve sensörler (duyargalar) vardır. Bunlar aynı zamanda onun hareket etmesini de engeller. Burada hızlı bir sanal gerçeklik deneyimi elde edilebilmesi için özel sensörlerin yani pozisyon takipçilerinin kullanıcı üzerinde sürekli olarak ölçüm yapması gibi bir durum ön plandadır. Sanal gerçeklik gözlüğü içerisindeki sensörler kafa hareketlerini kaydeder. Mekân içerisindeki pozisyonu elde etmek için kullanılan diğer takipçiler ise web kamerası gibi ağa bağlı bilgisayara yerleştirilir. Burada dezavantaj olarak görülen tek bir şey vardır o da kabloların hareket özgürlüğünü kısıtlamasıdır ve Fred Issler'in hareket edememesi de bundan kaynaklanır.

Burada aynı zamanda Fred Issler'in kaza sonrası komada olması ve sanal gerçekliği deneyimlerken komadaymış gibi görünmesi arasında da bağlantı kurulabilir. Buna benzer bir bağlantıya değinen Virilio (1992: 122) da komanın hastanın dış dünyayla ilişkisini kaybettiği bir durum olduğunu ifade eder. Beyne sağlanan oksijenin üç dakikalık gecikmesi hastada kalıcı zararlar meydana getirir. Bu zararlar hastanın beyin ölümünün gerçekleşmesi ve sürekli olarak komada kalması gibi durumlardan oluşur. Başka durumlarda da bellek, dil ve harekete geçiren merkezle ilgili daha yüksek işlevler vardır. Bunlar ise hayati işlevlerin çoğunu kesintiye uğratar. Buna bağlı olarak da bitkisel durum ortaya çıkar. Eve bağlı etkileşim daha doğrusu dış dünyayla ilişkinin giderek kaybolması da komanın teknik bir biçimini işaret eder. Ama bu koma ölüme benzeyen duruma ve yetkili kurumların önüne büyük

problemler çıkararak sürekli bir koma haline neden olmaz aksine sadece eve bağlı hareketsizliğin bitkisel durumuna neden olur. Bu şekilde içerisinde fiziksel olarak bulunabilen yani geleneksel binanın içerisinde fiziksel olarak bulunan koma teknik olarak tasarlanır ve teknik bir dönüşüme maruz kalır. Bu bakış açısı altında Fred Issler ve onun gibi çoğu sanal gerçeklik kullanıcıları da bu şekilde tasarlanan yeni nesil komalarda hareketsiz yatan yeni hastalar olarak görülebilir.

“Als nächstes versuchte er, sich zu bewegen, doch es ging nicht. Er war nicht auf dem Bett festgeschnallt, aber in und an seinem Körper waren mindestens ein Dutzend spitzer Nadeln und Sensoren befestigt, so dass er gefesselt und hilflos dalag wie in einem gewaltigen Spinnennetz aus Metall und durchsichtigem Kunststoff“ (Hohlbein, 2014b: 69).

3.1.14 Gerçek ve Gerçek Olmayanın Birbirine Karışmasıyla Deneyimlenen Gerçeklik

Fred Issler dairesinin ve caddenin sürünen siyah şeylerle dolu olduğunu, sinemayı, kaçtığını ve kaza yaptığını yavaş yavaş hatırlamaya başlar. Fred Issler hastane odasında yanına birilerinin geldiğini hissediyor ama onlara dokunacak gücü kendisinde bulamaz. Hiçbirinin gerçekten olmadığını farkında olan Fred Issler o gecenin korkunç detaylarını zaman geçtikçe bir bir hatırlamaya devam eder. Her ne kadar bu olanlar onun üzerinde korkunç bir etki bırakmış olsa da aslında bunlar yoktur ama Fred Issler'in bunu biliyor olması da bu durumdan korkmasına engel olamaz ve durumu giderek daha da kötüleşir. Fred Issler bu durumda gerçeklik ne kadar korkunç olsa da sınırları vardır ama gerçek olmayanın sınırları yoktur ifadesini kullanır.

“Wie schrecklich die Wirklichkeit auch sein mochte, sie hatte Grenzen. Das Unwirkliche nicht“ (Hohlbein, 2014b: 71).

Sanal gerçeklik içerisinde deneyimlenen şeyler fiziksel dünyaya ait gerçeklik içerisinde somut olarak elde edilemez çünkü onlar maddesel temele dayanan bir gerçeklik içerisinde oluşturulmaz ve gerçekte yoktur. Sanal gerçekliği deneyimleyen Fred Issler gibi bir kişi bu yokluğun farkında olsa bile gerçekte daha gerçek bir etkiye sahip olan gerçeklik içerisinde korkmaya devam eder çünkü sanal gerçeklik içerisinde deneyimlenen bu şeylerin varlığı ve yokluğu kanıtlanamaz. Buna benzer bir olayın etkisi altında bulunan Fred Issler fiziksel dünyaya ait gerçekliğin sınırlarının olduğundan ama gerçek olmayanın sınırlarının olmadığından bahseder. Yapılan bu tespitlerin ikisi de doğrudur ama sanal gerçeklik bu bağlamda ele alındığında gerçeğin sınırlarının ve gerçek olmayanın sınırsızlığının birbirine karışması söz konusudur. Bu bağlamda sanal gerçeklik gelecekteki gerçekliğin yani henüz gerçekleşmemiş, muhtemel ya da olası olmayanın, tasavvur edilemeyen, hayali olanın deneyimlenmesine imkân verdiği için gerçek olmayana ait bir gerçekliktir. Geçmişteki gerçekliğin yani gerçekleşmiş olanın, muhtemel ve olası olanın, tasavvur edilenin deneyimlenmesine imkân verdiği için de gerçektir. Fred Issler bu iki durum arasında ayırım yapamadığı için de korkmaya devam eder.

3.1.15 Uyku ve Uyanıklığın Birbirine Karışmasıyla Deneyimlenen Gerçeklik

Fred Issler biraz daha süre geçtikten sonra düşünceleri rüya ve uyanık olma arasında bulunan belirsiz bir alacakaranlık içerisinde dolaşır,

belirsiz duygulardan daha fazlasını hisseder ve unuttuğu şeyleri hatırlar. Gözlerini açtığı anda ise kendisini daha güçlü ve daha uyanık hissederek. Göz kapaklarını kaldıracak ve bir saniyeden daha fazla süre yukarıda tutabilecek güce sahiptir. Aynı zamanda içerisinde bulunduğu hastane odasına baktığında diğerleri tarafından ölüme terk edildiğini görür.

“Wieder verging eine Weile, in der seine Gedanken in jenem dämmerigen Zwielicht zwischen Traum und Wachsein umherstreiften, ohne mehr als vage Gefühle zurückzubringen und die Erinnerung an etwas, das er vergessen hatte. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 71).

Sanal gerçeklik aydınlığın ve karanlığın yani gece ve gündüzün birbiri içerisinde erimesiyle ortaya alacakaranlığın çıktığı bir yerdir. Bu alacakaranlık içerisinde kişi rüya ve uyanık olma arasında ayrım yapamaz ve bu belirsizlik içerisinde bir o yana bir bu yana sallanır durur.

3.2 Avukat Dr. Rugner

Romanda Fred Issler adlı karakter gibi dijital ve sanal durumların etkilediği başka bir karakter ise ikamet ettiği herhangi bir şehrin bilindik avukatlarından olan Rugner'dir. Dr. Avukat Rugner Ellen isimli bir bayanla evlidir ve bu evliliğinden de Stefan adında bir oğlu vardır.

Rugner'e bir gün göndereni belli olmayan, üzerinde posta pulu ve mührü de olmayan bir zarf içerisinde bir kaset gelir. Bu zarfı herhangi birisi posta kutusuna şahsi olarak atmıştır. Anonim bir posta almak Rugner için alışıldık bir durumdur ama muhbirlerin ya da

müvekkillerinin buna cesaret edemeyeceğini bilir. Rugner aynı zamanda özel telefon numarasını ve adresini de gizli tutar ve bunları hiçbir görevliyle de paylaşmaz. Garajının çıkışında bulunan bir kapı üzerinde herhangi bir isim levhası da yoktur. Bu bölümde öncelikli olarak Rugner'in dijital ve sanal durumları deneyimlediğini gösteren kanıtlardan birincisi içerisinde anonimlik olan olayları deneyimlemesidir çünkü anonim olmak bu durumların ortaya çıkardığı etkilerdendir. Bu durumların kurduğu dünyada gönderen her zaman bilinmeyebilir ve bilinen de özünde yanlış olabilir. Bu nedenle bu tür dünyada göndereni tanımak oldukça zordur. Rugner'in bu olayın sonrasında deneyimlediği olayda ise gizli kalmak ve açık olmak gibi karşıt iki kavramın birbiri içerisinde erimesi söz konusudur. Bu nedenle hayatında özel olan her şeyin gizli kalmasına alışık olan Rugner bunların paylaşılmasından hoşlanmaz ve aslında bu durum Rugner'in dijital ve sanal durumlarla yeni yeni karşılaştığını gösterir. Bu durumlar ise bunun aksine her şeyin sınırsız ve açık bir şekilde paylaşıldığı bir dünya oluşturur.

“Er untersuchte den Umschlag genauer. Es war eine wattierte Versandtasche, die ein bisschen muffig roch. Die Adresse war mit schwarzem Filzstift in Druckbuchstaben darauf geschrieben, und es gab keinen Absender. Es gab auch keinen Poststempel. Nicht einmal eine Briefmarke. Offenbar hatte jemand den Umschlag persönlich in den Briefkasten vorne am Tor geworfen. [...] Es war nicht so ungewöhnlich, dass er anonyme Post bekam; mancher seiner Klienten und Informanten wagten es nicht, sich zu erkennen zu geben, oder hatten auch guten Grund dazu. Aber er bekam solche Briefe niemals nach Hause. Seine private Telefonnummer und erst recht seine Adresse waren ein wohlgewütetes Geheimnis, das er nicht einmal mit all seinen Angestellten teilte. An dem schmiedeeisernen Tor vor der

Garagenauffahrt war kein Namenschild, und im Telefonbuch stand der Mädchename seiner Frau“ (Hohlbein, 2014b: 84-85).

Rugner daha sonra kendisine zarf içerisinde gönderilen kaseti video oynatıcısına yerleştirir ve uzaktan kumanda üzerindeki küçük bir düğmeyle aleti çalıştırır. Bunun ardından gidip masaya oturan Rugner ilk önce ekranın karla kaplandığını ve siyah olduğunu görür. Daha sonra bu ekranda United Artists Corporation'un fütürist yayımcı işareti belirir ve başlangıç melodisini duyar. Kasetin içerisinde "Dream Demon" adlı uzun metrajlı bir film vardır. Rugner korku filmlerinden nefret ettiği için bu film hakkında herhangi bir bilgisi yoktur çünkü Rugner'e göre gerçek hayat insanlara korkudan daha fazlasını verir. Daha sonra Rugner değerli zamanını saçma bulduğu bu şey için harcamamayı düşünerek video oynatıcısını kapatır ve kaseti aletten çıkartır ama alet tekrardan çalışmaya başlar. Rugner aleti tekrardan kapatmasına rağmen alet tekrardan çalışmaya başlar. Rugner kapatamadığı için bu aletin bozuk olduğunu düşünür. Bunun sonrasında odayı terk etmek isteyen Rugner kapısının önündeki koridorun ortadan kaybolduğunu görür. Gizemli ve titreyen bir ışığın olduğu koridorun sonunda bir gölge görür. Rugner gözlerine ellerini bastırarak kafası karışık bir şekilde yürür, göz kırpar, kafasını döndürür ve omuzları üzerinden odaya doğru bakar. Bu durumda tamamen değişmiş gerçekdışı bir çevreye baktığını anlar. Odası ise gözüne her zamanki gibi görünür. Gerçekliğin yarısı hala oradadır, diğer yarısı ise yoktur. Merdivenler ve merdiven ışıkları tekrardan olduğu şeye dönüşmeyi reddeder yani ikinci bakışın karşı koyamadığı bir halüsinasyon olur.

Rugner sürekli çalışmaya devam eden video oynatıcısındaki videokasetten “Dream Demon” adlı bir korku filmi izler ve aslında Rugner film gibi izlediği şey sayesinde sanal gerçeklik içerisinde deneyimleyeceği olayın içerisine dalar. Bir tür sanal gerçeklik odasında bulunan Rugner dijital ve sanal durumların temelini oluşturan dolaylı ışık tarafından oluşturulan gölge görür. Oda sanal gerçekliğe ait olduğu için bu odanın ötesi ve dışarısı yoktur. Bu nedenle fiziksel dünyaya ait olan şeyler yok olmuş gibi görünür. Söz konusu oda içerisinde deneyimlenen sanal gerçeklikte gerçek ve gerçek olmayan karşıt kavramların birbiri içerisinde erimesi sonucunun farkında olmayan Rugner’e deneyimlediği olay gerçektışı gelir. Rugner deneyimlediği gerçekliği ise ikiye böler ama bunun bir tarafının fiziksel gerçeklik, diğer tarafının ise sanal gerçeklik olduğunu bilmez çünkü özellikle de sanal gerçekliği deneyimlemek ona oldukça yabancı gelir. Sanal gerçekliğe ait olayın deneyimlendiği sırada kullanılan ekranlı alette ilk bakışta sadece bir tarafı saydam bir ayna görülür, ikinci bakışta ise görülebilecek daha çok şey vardır. Rugner ikinci bakışta deneyimlediği olayı halüsinasyon olarak görür ama sanal gerçeklik içerisinde deneyimlenen olay esnasında halüsinasyon genellikle bilinenden daha farklı bir şekilde ele alınır.

“[...] Er war darauf gefasst, auch hinter, sich eine völlig veränderte, unwirkliche Umgebung zu erblicken. [...] Die eine Hälfte der Wirklichkeit war noch da. Die andere nicht. Die Treppe und das unheimliche Leuchten an ihrem Ende weigerten sich, wieder zu dem zu werden, was sie eigentlich nur sein konnten, nämlich eine Halluzination, die einem zweiten Blick nicht standhielt“ (Hohlbein, 2014b: 88).

Rugner bir an paniğe kapılır ve kalbi hızlı ve şiddetli bir şekilde çarpmaya başlar. Elleri titrer ve nefesinde acı bir tat hissederek. Gördüğü şeyin tamamen imkânsız olduğunu düşünür. Rugner'e göre bunun sadece bir tek mantıksal açıklaması vardır. Ya aklını kaybettiğini ya da kötü bir kâbus gördüğünü düşünür. Rugner ne zaman çıldırdığının ve halüsinasyona yakalandığının farkında değildir ve aynı zamanda da uyanık olduğundan oldukça emindir. Sanal gerçeklik içerisinde deneyimlenen olayın Rugner'in deneyimlediğinde olduğu gibi korkutan bir tarafı vardır. Hissedilen bu korkunun ortaya çıkardığı şey ise panik, endişe, heyecan, gerilim ve iğrençliktir. Korkuya ek olarak sanal gerçekliğe ait bir olayı deneyimlemenin çıldırtan, kabus ve kendisine özgü bir halüsinasyon yaşatan tarafı da vardır. Aslında kişiyi burada korkutan, çıldırtan ve onun kâbus görmesine neden olan ve ona yabancı ve yeni gelen şey en ileri ve en yeni teknoloji ürünü olan sanal gerçekliği deneyimlemektir. Rugner bütün bunların ne zaman olduğunun farkına varamaz çünkü Rugner'i yönlendirebilecek ayrı bir geçmiş, gelecek ve şimdiki zaman yoktur aksine bunların hepsi birbiri içerisinde çözülmeye uğrayarak geçmiş şimdiki zaman içerisindeki zamansızlığı işaret eder. Rugner'in henüz uyanık olduğunu fark etmesi ise onun hala fiziksel gerçekliği deneyimlemeye devam ettiğini gösterir ama sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olaya geçiş sürecine yakın olduğunun da sinyalini verir.

“[...] Was er sah, war vöellig unmöglich, und es gab nur eine einzige, logische Erklärung: nämlich die, dass er den Verstand verloren hatte oder einen besonders üblen Alptraum erlebte. Dummerweise gab es zwei Dinge, die dagegen sprachen. Er hatte niemals gehört, dass jemand, der verrückt war, dies auch wusste,

zumindest nicht im gleichen Moment, in dem er von einer Halluzination heimgesucht wurde, und er war sehr sicher, dass er wach war“ (Hohlbein, 2014b: 88).

Filmden kaynaklanan ve hayalet evden gelen bodrum katının merdivenleri televizyon ekranı üzerinde görünür. Böyle bir olay Rugner henüz ayağa kalkmadan ve aleti kapamadan önceki zaman dilimi içerisinde gerçekleşir. Rugner çarpan kalbiyle tekrardan döner ve video oynatıcısının hala çalıştığını görür. Aynı zamanda sayaçlardaki yeşil renkli şifrelerin aynı ölçüde değiştiğini görür. Böyle bir şey Rugner için yeni ve tehdit edici bir şeydir. Rugner bunu aynı zamanda kendi içerisindeki karanlık bir yer olarak görür. Bunun mantıksal olarak açıklanamayacağını ve gerçek olmadığını Rugner'e bildiren şey ise onun kendi bilincidir. Bilincin bu parçası her zaman burada bulunur ve nadiren fark edilir. Bu durumda kâbusların ve cinnetlerin ikamet ettiği, açıklamayı, zekâyı ve mantıksal düşünceyi adlandıran geçici illüzyonların birbirine karıştırıldığı bir uçurumdur. Rugner yaşadığı bu yeni deneyimleri kelimelerle anlatamayacak durumdadır çünkü çok fazla korkar. Aklının parçalanacağını düşünen Rugner hayatı boyunca anlayabileceği, açıklayabileceği ve mantıksal olarak yapılandırabileceği şeylerle ilgilenmiştir. Şimdi ise anlayamadığı açıklanamaz bir şeylerle yüzleşmek zorundadır çünkü iç mantığı artık yaşadığı dünyadaki şeylerden kaynaklanmaz ve onu şimdiye kadar destekleyen şey analitik ve açık bir düşüncedir. Daha sonra böyle bir düşünce mantıksal ve duygusal olmayan düşüncelerden oluşan bir zırh olarak geri döner.

Sanal gerçekliğe ait olay her şeyin birbirine karıştığı ara bir yerde deneyimlenir. Bu nedenle burası mantık ve mantıkdışı olanın, bilincin ve bilinçaltının birbiri içerisinde eriyerek deneyimlendiği bir yerdir. Bu durumda kendi içerisinde karşıtıyla bütünleşen bilinç de fiziksel gerçeklik ve sanal gerçeklik olarak ikiye bölünür. Bu bilincin sanal gerçeklik tarafı ise her zaman burada ve oradadır. Rugner'in durumunda bilinçaltının tehdit edici karanlığı olarak ele alınan sanal gerçeklik aynı zamanda derinliği sonsuz olan bir uçuruma benzetilir. Sanal gerçeklik ara durumdan oluştuğu ve buna bağlı olarak da belirsiz olmasından dolayı da açıklanamadığı için anlaşılabilir ve karşıt kavramların sadece olumlu ya da olumsuz tarafıyla yapılandırılmaz bir özelliğe sahiptir. Bütün bunların sonucu olarak da Rugner'in aklı, mantığı, bilinci ve zekâsı artık fiziksel dünyadan değil de sanal dünyadan kaynaklanır.

“Es war die Treppe aus dem Film. Die Kellertreppe aus dem Spukhaus, die auf der Mattscheibe seines Fernsehers erschienen war, Augenblicke, bevor er aufgestanden war und das Gerät abgeschaltet hatte. Mit klopfendem Herzen drehte sich Rugner wieder um. Der Videorecorder lief noch immer, aber der gleichmäßige Wechsel der grünleuchtenden Ziffern im Zählwerk hatte plötzlich eine neue, bedrohliche Bedeutung bekommen. Der Teil seines Verstandes, der nicht damit beschäftigt war, Angst zu haben, sagte ihm sehr deutlich, dass es eine andere Erklärung geben musste und dass das, was er sah und erlebte (nein: was er zu sehen und zu erleben glaubte!), einfach nicht möglich sein konnte. Aber da war noch ein anderer, dunklerer Teil in ihm, ein Teil eines Bewusstseins, der sich nicht um Logik und Erklärungen scherte und ihm klarmachte, dass es wirklich geschah. Es war jener Teil des Bewusstseins, der immer doch da war, aber selten bemerkt wurde, der Abgrund, in dem die Alpträume und der Wahnsinn wohnten und der nur auf eine Gelegenheit wartete, sich aufzutun und die flüchtige Illusion, die sich Intellekt und logisches Denken nannte, zu verschlingen. Die

dunkle Seite, die um Dinge und Geschehnisse wusste, die zu schrecklich waren, um sie ans Licht zu bringen. Rugners Hande zitterten starker. Aus seiner Angst wurde etwas Neues, Schlimmeres, das er mit Worten nicht beschreiben konnte, und fur einen Moment spurte er ganz deutlich, dass sein Verstand zu zerbrechen drohte. Er hatte sich sein Leben lang mit Dingen beschaftigt, die logisch aufgebaut waren, die er verstehen und erklaren konnte. Jetzt war er mit dem Unerklarlichen konfrontiert, mit etwas, das nicht zu verstehen war, weil seine innere Logik nichts aus der Welt stammte, in der er lebte. Und was ihn bisher immer geschutzt hatte, sein analytisches, prazises Denken, der vermeintlich unuberwindliche Panzer aus Logik und kuhler Berechnung, kehrte sich plotzlich gegen ihn“ (Hohlbein, 2014b: 89-90).

Rugner her zaman alıřmaya devam eden video oynatıcısı ve sesini aldıđı filmle yapacak bir řeyinin olduđunu düşunur. Bunun iin televizyonu kapatır ve gerekliđi kendisinden alandan  aldıđını düşunur. Aslında Rugner’in sanal gereklik ierisinde deneyimlediđi olayda sanal gereklik, fiziksel gerekliđi yok etmez aksine fiziksel gerekliđe alternatif olan bir gereklik olarak ortaya ıkar. Bu durumda sanal gereklik fiziksel gerekliđi yok etmekten ziyade gerekten daha gerek olduđunu iddia ederek kendisini fiziksel gereklikten daha stun gorur ve ona karřı meydan okumaya bařlar.

“Der Recorder. Es hatte irgend etwas mit dem Videorecorder zu tun, der immer noch lief. Mit dem Film, dem er seine Stimme genommen hatte, indem er den Fernseher abschaltete, und der sich nun rachte, indem er die Wirklichkeit an sich riss“ (Hohlbein, 2014b: 90).

Her yolu denemesine rađmen hala video oynatıcısını kapatmayı bařaramayan Rugner sonsuz uzaklıklardan gelen acı dolu iniltiler duyar. Rugner etrafta gezinirken odasının yerinin deđiřtiđini gorur. Tek yonlu plakanın arkasındaki duvar da ortadan kaybolur. Bunun yerinde

açgözlü ve binlerce parmaklardan oluşan bir el gibi odayı kavrayan, kırmızı ve beyaz alevlerden oluşan bir deniz yükselmeye başlar. Ateşli hafif bir esinti Rugner'in yüzünü okşamaya ve ateşin çatırtısı giderek daha fazla ses çıkarmaya başlar. Küçük bir arazinin plastikten yapılmış ağaçlarını eriten ateş birkaç dakika sonra yeşil ve kahverengiden oluşan çirkin bir yığına dönüşür. Evlerin reboroit kaplı çatıları kararır ve mekânın sol tarafında bulunan polistrol dağlarını ise eriterek birleştirir ve bütün bunların sonrasında ise keskin duman havayı doldurur. Bu arada Rugner'in çalışma odasında bir şeyler kaybolmaya devam eder. Rugner bunların hepsinin bir yanılsama değil de aksine bir gerçek olduğunu iddia eder.

Odanın içerisinde başta duvar olmak üzere diğer bütün şeylerin ortadan kaybolması yani fiziksel gerçekliğin, karıştırılmış gerçekliğin ve arttırılmış gerçekliğin birbiri içerisinde erimesi sonucu kişi kendisini ara bir yerde bulunan sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olaya aitmiş gibi hisseder. Bu durumda kişi aslında hiçbir zaman ulaşamayacağı sonsuzluğu deneyimler. Bu nedenle bu olay içerisindeki kişiler ve nesnelere dokunabilecek kadar yakın ama ulaşamayacak kadar da uzaktır. Burada Rugner'in duyduğu sesler ve dokunduğu şeyler gerçekmiş etkisi uyandırır. Sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olay sırasında Rugner sadece tek bir yanılsamayı değil de yanılsamanın yanılsamasını deneyimler ve bu nedenle sanal gerçeklik gerçek olur.

“Rugners erschrockenes Keuchen ging in einem unheimlichen Brausen und Rumoren unter, das plötzlich das Zimmer erfüllte. Ein flackerndes rot-oranges Licht überflute ihn, und er hörte etwas wie eine Stimme, unendlich weit entfernt. Ein schmerzgefülltes Wimmern. Als er herumfuhr, hatte sich auch

sein Arbeitszimmer verändert. Die Wand hinter der Eisenbahnplatte war verschwunden. An ihrer Stelle erhob sich ein Meer aus roten und weißen Flammen, die wie eine geringe, tausendfingrige, Hand ins Zimmer griffen. Ein glühender Lufthauch streifte sein Gesicht, und das Prasseln der Flammen wurde immer lauter. Sie waren echt, keine Illusion. Die Hitze ließ die Kunststoffbäume der winzigen Landschaft schmelzen und binnen Sekunden zu hässlichen grün-braunen Klumpen werden, färbte die Pappdächer der Häuser schwarz und schmolz die Styroporberge auf der linken Seite der Anlage zusammen. Beißender Rauch erfüllte die Luft. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 90-91).

Rugner kendisini felç olmuş gibi hisseder. Işıkların tamamı bir yanıp bir söndüğünden etraf karanlıktır. Birileri ortaya çıkar ama Rugner bunların kim olduğunu bilmez. Her yer çok sıcaktır ve Rugner’in her yeri dayanılmaz bir şekilde ağrır. Bu nedenle Rugner ölüm korkusunu derinden hissetmeye başlar. Rugner çalışma odasının kapısının hala orada olduğunu görür. Merdiven korkulukları ve oda kapısının yüzeyi ateşin yaydığı titrek ışıkla kaplanır. Rugner bir an kapıya yaklaşan hayali beyaz bir silueti tanıdığını düşünür ama daha sonra bu siluetin gerçek olduğunu kabul eder.

Rugner’in burada kendisini felç olmuş gibi hissetmesi onun farklı sanal bedenler olarak ortaya çıkması anlamına gelir. Rugner ortaya çıkan kendisine has sanal bedenlere ait silueti tanıyamaz çünkü bunlar Rugner’e henüz yabancı gelir. Rugner’in ölüm korkusunu, ağrıyı ve sıcaklığı derinden hissetmesi ise sanal gerçekliğin gerçek hatta gerçekten daha gerçek olduğu etkisini gösterir. Rugner de bu durumu kabul ettiğini hayali olarak gördüğü siluetin gerçek olduğunu ifade ederek kabul etmiş olur çünkü sanal gerçeklik içerisinde hayali olan şey gerçeğe dönüşür. “Rugner stand da wie gelähmt. [...] Er lief weiter, ehe

sie diese erreichte und er hätte zugeben müssen, dass sie real war“ (Hohlbein, 2014b: 91, 92).

Rugner řu ana kadar deneyimlediđi imkânsızlıđın devamından gelen řeyin yani sanal alanın ierisine dâhil olduđunu iřaret eder. Rugner burada aynı zamanda sanal alanı tanımaya alıřır. Sanal alan Rugner iin merdivenlerden, giriřlerden, koridorlardan, kapılardan, ukurlardan ve kuyulardan oluřan bir dũnyadır. Ona gre sanal alan aynı zamanda bir řehir kadar bũyũk bir alandır. Sanal alanı gri ve siyah tařlardan oluřan kuvvetli bir labirent olarak grũr. Bu gũclũ tař labirentin sadece kendisinde imkânsız olmadıđını aksine bũyũklũđũ ierisinde grdũđũnũ de imkânsız bulduđunu ifade eder. Bũtũn bunlar ierisinde yeni ve ek bir boyut varmıř gibi gerekleřir. Bu boyut sadece kendisi iindedir, kendi amacına gre oluřturulur ve boyutun tamamının ierisindeki labirenti de ona gre gsterir.

Rugner'in ierisinde bulunduđu bu durum sanal labirent ile aıklanabilir. Sanal labirent bilinmeyen elektronik meta-labirentle iliřkilendirilir. Bu bađlamda mekânsal yapının tesinde sanal ađlarda sũrekli olarak hareket eden, deđiřen soyut bađlantı yrũngelerinin eřitliliđi sz konusudur. Sanal labirent ierisinde mekânsal olarak ynũnũ kaybetme tamamıyla yeni bir mantık ve dil ile geliřtirilir. Bunlarla sanal labirent sistemi ierisine dalmır ve burada hareket etmeye devam edilir. Sanal alan ierisine tamamen dalmak elektronik labirent ierisinde dıřarıdaki gerek mekân ile deđil de yanlıř gereklik ile iliřkilendirilir. Bylece sanal alanın ierisine klonlanan fiziksel gereklik aık bir řekilde bũtũn ayrıntılarıyla karřıtına dnũřũr. Bu

durum ise aynı olanı değil de yabancı olanı üretir. Ayrıca bu durum sanal alana dalma derinliği için de bir ölçüdür. Sanal labirent insan boğa karışımı tutuklu bir canavarın dışarıdaki dünyadan saklanmasına hizmet eder. Sanal labirentin merkezinin olmaması canavarın bulunmasını imkânsızlaştırır. Bu labirent her yerdedir ama aslında hiçbir yerdedir. Rugner de hiçlikten kaynaklanan sanal alanın aslında sanal labirentin kendisine has özelliğinden dolayı hiçbir yere götürmediğinin farkındadır. Devam etmenin tek olasılığı kendisine has izlerin sunulduğu sayesinde işaretlenmesiyle oluşur. Görülebilen bir labirent içerisinde şaşkın şakin dolaşma sırasında yolda bulunan her şeyi kördüğüm etmek hedeflenir (Mörtenböck, 2001: 32-34).

“[...] Zu dem Unmöglichen, das er bisher erlebt hatte, gesellte sich weiteres. Vor ihm erstreckte sich eine Landschaft, eine ganze Welt aus Treppen und Gängen, aus Fluren und Türen, aus Schächten und Abgründen, die ins Nirgendwo führten oder aus dem Nichts kamen, ein gewaltiges Labyrinth aus grauschwarzem Stein, groß wie eine Stadt, das jedem Versuch, es mit Worten oder auch nur in Gedanken zu beschreiben, spottete. Dieses gewaltig steinerne Labyrinth war nicht nur an sich unmöglich, es war eigentlich auch nicht möglich, dass er es in seiner ganzen Größe sah, und doch tat er das, als gäbe es plötzlich eine neue, zusätzliche Dimension, die nur für ihn und eigens zu dem Zweck geschaffen worden war, ihm das Labyrinth in seiner ganzen, gewaltigen Größe zu zeigen“ (Hohlbein, 2014b: 94).

Rugner içinde bulunduğu kargaşadan dolayı arkasına bile bakmadan koşarak kaçmaya devam eder. Yanan bir adamın olduğu yerde başka silüetler de vardır. Bunlar Rugner’in kâbusundan kaynaklanan bir varlık değil aksine bir insandır. Rugner ellerini ve dizlerini yukarı kaldırarak son gücüyle kendisini kontrol altına alır ve bir şeyler söylemeye çalışır ama bir inleme bile denilemeyecek bir ses çıkartır.

Bu arada kilolu bir adam ise onun çabalamalarını sessizce izler. Bana yardım edin diye sızlanan Rugner ayağa kalkmaya çalışır ama başaramaz. Buna rağmen kolunu kaldırmaya gücü vardır. Bir taraftan elini yabancı adama doğru uzatarak yardım ister diğer taraftan da adamın kendisini öldüreceğini düşünür. Rugner adamın yüzünde herhangi bir hareket göremediği için adamın kelimeleri duyup duymadığını ve anlayıp anlamadığını kestiremez. Saniyeler boyunca hareketsiz duran ve soğuk gözlerle Rugner'e bakan adam kapıya doğru yönelir ve bu arada Rugner gitmemesi ve kendisine yardım etmesi için yalvarır. Ona yardım etmek istemeyen adam kapının arkasından kaybolur gider. Rugner düzinelerce kapının açıldığı mekânda bulunmasına rağmen kapıya ulaşmak ister ama ulaşamaz. Adamın burada masaya oturup bir şeyler yediğini görür. Hiçbir yeri görmeyen Rugner tamamen tuhaf bir hisse kapılır. Rugner odadan dışarı koşarken gerçekliğin kayıp gittiğine şahit olur ve kâbusun görünen gerçekliği gözlerinin önünde çözülmeye başlar. Birkaç saniye sonra da katılmayan bir izleyicinin kendi bedeni içerisinde olduğunu hisseder ama böylece Rugner'e acı veren korku ve yanlışlık ile daha da zayıflamaz.

Rugner burada öncelikli olarak dijital ve sanal durumların temelinde bulunan kaosu deneyimler. Burada gördüğü sanal bedenden oluşan silüetler canlı bir varlık yani insanmış gibi görünür. Rugner bunların gördüğü kâbustan değil de farklı bir şeyden kaynaklandığının yavaş yavaş farkına varır. Rugner çok az bir güce sahip olduğu için bu güç deneyimledikleri şeye tepki göstermesine yetmez. Bu arada Rugner içerisinde bulunduğu sanal alanın sanal labirentlerden oluştuğunu ve

bunlardan dolayı sanal alan içerisinde bir şeylere hiçbir zaman nihai olarak ulaşamadığını işaret eder. Bu nedenle sanal alan içerisinde yukarıda da daha önce bahsedildiği gibi sanal labirentlerden dolayı ulaşamayan hiçbir yer söz konusudur. Burada fiziksel gerçeklik Rugner'in elinden kayıp gider. Romanda kâbusun görünen gerçekliği ile ifade edilen şeyin sanal gerçeklik olduğu söylenebilir. Katılmayan izleyicinin kendi bedeni içerisinde olduğu ifadesiyle de aslında sanal gerçekliğin içerisine fiziksel olarak katılmayan ama farklı bedenleri sanal bedenlerle yani silüetlerle deneyimleyebilen bir sanal gerçeklik kullanıcısı işaret edilir. Acı veren korku ve yanılgının hiçliği daha da zayıflatmadığından bahsedilmesi ise temeli hiçlikten oluşan sanal gerçekliğin kişi tarafından deneyimlendiği her an aksine daha da kuvvetlendiğine işaret eder.

“[...] Ein Gefühl völliger Absurdität überkam Rugner. War ihm vorhin oben, als er aus dem Zimmer gestürmt war, die Wirklichkeit entglitten, so begann sich nun selbst die Scheinrealität dieses Alptraumes vor seinen Augen aufzulösen. Für ein paar Augenblicke hatte er das Gefühl, nur noch ein unbeteiligter Zuschauer in seinem eigenen Körper zu sein. Aber die Angst und der Irrsinn, die ihn peinigten, wurden dadurch auch nicht einen Deut schwächer. Langsam löste er die linke Hand von ihrem Halt, machte einen Schritt in den Raum hinein und näherte sich dem Tisch und dem dicken Mann“ (Hohlbein, 2014b: 96).

Rugner merdivenlerin değiştiği ve duvarların kan ağladığı bir dünya içerisinde. Bu durum ona oldukça mümkün gözükmektedir. Rugner'in önünde duran bütün kapılar aynıdır ama hangi kapının onun gireceği mekâna açıldığını bilemez. Rugner bu arada yabancı adama kim olduğunu sorar ama cevap alamaz. Rugner'in yabancı adamın masasının üzerinde duran et, ekmeğe ya da belirsiz bir meyve sandığı

şey özdeşleştirilebilen ve bıktırıcı bir kitlenin biçimsiz bir kütesidir. Buradan çürümeye başlamış bir şeylerin kokusu gelir. Buranın içerisinde bir şeylerin nasıl hareket ettiğini dehşet içerisinde izler ama yanılısama ortaya çıktığı gibi hızlı bir şekilde de kaybolur.

Rugner içerisinde bulunduğu sanal dünyanın gerçeklik etkisi uyandırmasının mümkün olabileceğine işaret eder. Sanal dünyada bütün kapılar aynı olduğu için hangi kapının doğru kapı olduğunu bilemez. Bu durum sanal dünya içerisinde bir şeylerin öngörülmeden rastgele seçilmesi gerektiğini gösterir. Bu nedenle Rugner'in bilinmezliğe yani belirsizliğe doğru sürüklenmesi de oldukça normaldir. Rugner'in karşılaştığı yabancı adamda olduğu gibi sanal kimlikler aslında kişinin kim olduğunun kolaylıkla saklandığı kimliklerdir. Sanal kimlikler herhangi bir başka kimlikle kolaylıkla özdeşleştirilebilir ve kimlik kavramı özündeki maddeyle belirlenebilir ve sınırlandırılabilir olandan sıyrılarak sanal kimlikler aracılığıyla da belirsiz, sınırsız ve biçimsiz bir hal alır. Bu durumda Rugner'in de ifade ettiği gibi fiziksel madde çürüyerek sanal gerçeklik içerisinde yok olur. Dinamik soyut temel üzerine kurulan yanılısamının yanılısamasını yani sanal gerçekliği deneyimlemek ortaya çıkmak ve kaybolmak arasındaki mesafenin sıfır noktasına indirilmesidir.

“[...] Was er für Fleisch oder Brot oder dunkles Obst gehalten hatte, das waren formlose Klumpen einer identifizierbaren, widerwärtigen Masse, von der ein fauliger Geruch ausging. Voller Entsetzen glaubte er zu sehen, wie sich etwas darin bewegte. Doch die Illusion erlosch so rasch, wie sie entstanden war“ (Hohlbein, 2014b: 97).

Rugner yabancı adamın sesini cinnetin yönettiği dünyadaki insan sesi olarak tanımlar ve gerçekliğin parça parça olduğu bir dünyaya davet edildiği duygusuna kapılır. Rugner burada sanal dünyadan cinnetin yönettiği dünya olarak bahseder. Sanal dünya aynı zamanda fiziksel dünyanın gerçekliğinin parça parça olduğu bir yerdir çünkü dijital ve sanal durumlar parçalanma temeli üzerine kurulmuştur. Sanal dünyada her ne kadar fiziksel canlı varlıktan bahsedilmezse bile örneğin insan gibi canlı varlıkmiş gibi görünen silüetlere rastlanır. Bu nedenle doğal sesler sanal dünyada da gerçek sesmiş gibi dinlenir.

“[...] aber es war die Stimme eines Menschen in einer Welt, in der nur noch der Wahnsinn regierte. Rugner empfand eine tiefe Dankbarkeit für den Klang dieser Stimme. Man wurde bescheiden in einer Welt, in der die Wirklichkeit in Stücke fiel“ (Hohlbein, 2014b: 97).

Rugner yabancı adama kendisinin nerede olduğunu ve buraya nasıl geldiğini sürekli olarak sormasına rağmen cevap alamaz ve aldığı tek cevap ise Rugner’in bütün bu olanları daha sonra öğreneceğidir. Bunun üzerine Rugner’in bedenini dayanılamayacak derecede ölümcül bir korku sarar. Rugner içerisinde bulunduğu sanal dünyada sorduğu sorulara kesin bir cevap alamaz. Bu bağlamda mekân ve rota belirleme ile ilgili sorular olduğu gibi cevapsız kalır çünkü sanal dünyada fiziksel mekândan bahsedilemez ve bu dünyanın temeli sanal labirentlerden oluştuğu için belirli bir rotayı takip ederek belirli ve önceden bilinen bir yere gitmek de söz konusu değildir.

„Wo bin ich hier?“ flüsterte Rugner. „Was ist das hier?“ Wie komme ich hierher?“ „Später“, sagte der Dicke. „Wir haben viel Zeit, um zu reden. Essen Sie. Man muss essen, um bei Kräften zu bleiben.“ [...] Rugner erstarrte. Sein Herz machte einen

einzelnen, schweren Schlag, der seinen ganzen Körper erzittern ließ, und eine unsichtbare Hand schien seine Kopfhaut gepackt zu haben und zusammenzuziehen. Ein Gefühl abgrundtiefen, tödlichen Entsetzens breitete sich in ihm aus“ (Hohlbein, 2014b: 98).

3.3 Klaus Berthold

Dijital ve sanal durumların romanda hayatını etkilediği bir başka karakter de avukat Dr. Rugner'in iş ortağı olan Klaus Berthold'dur. Bir gün Klaus Berthold'un sekreteri dışarıda onunla görüşmek isteyen birinin olduğunu söyler ve daha sonra Klaus Berthold ile görüşmek için elli yaşlarında tıknaz bir adam içeriye girer. Bu adam çantasından küçük bir ekranı olan bir alet çıkarır. Bu alet LCD ekranı olan küçük bir video izleme makinesidir. Çantasından bir de video 8 aleti çıkartan adam kasetin izlenmesi için aleti çalıştırır. Videoda Rugner ve Genscher'in televizyondaki bir yayında buluşması vardır. Bu bir EG siyasetçi buluşmasıdır. 23 Haziran tarihinde Brüksel'de bulunmayan Rugner bir ayın tamamını Birleşmiş Milletler'de geçirir. Rugner ve eşi Ellen üç yıl sonra ilk tatilini burada yapar. Klaus Berthold burada her ne kadar video oynatıcısında izlediği videokasetin etkisi altında kalsa bile aslında deneyimlediği şey sanal gerçekliktir ama Fred Issler, avukat Dr. Rugner ve Klaus Berthold gibi karakterler henüz deneyimledikleri şeyin ne olduğunu ayrıntılı bir şekilde bilemediği için sadece video oynatıcısından izlenen bir görüntüden bahsedilir. Rugner bu videoda ölü olduğunu söyler ve bu durumu izleyicilerle de paylaşmak ister misiniz sorusu üzerine er ya da geç benimle ilgili her şeyi öğreneceksiniz cevabını verir. Klaus Berthold, bu videoyu Rugner'in ölmeden önce yaptığı bir espri olarak izler ve bunun bir hile olduğunu

düşünür. Bu aletin kapsayıcı bir alet olduğunu, içindeki adamın Rugner'e benzeyen bir oyuncu olduğunu ve burada herhangi bir yerde bir video kamera ya da yayıncı olduğunu iddia eder ama ekrandaki yüzün kesinlikle Rugner'e ait olduğundan emindir. Adama kendisinden ne istediğini soran Klaus Berthold birden bire masanın kenarına bütün gücüyle dört elle sarıldığını hisseder ve bunu da gerçeklik içerisindeki son dayanağını kaybetmemek için yapar. Deneyimlediği şeyi açık bir cinnet olarak değerlendirir ama bunun cinnet olup olmaması onun için önemli değildir çünkü bu olay burada ve şimdide gözlerinin önünde gerçekten olmuştur. Burada aynı zamanda sanal ortamda paylaşılan videolara geçiş de işaret edilir. Bu geçiş aynı zamanda Rugner ile ilgili Klaus Berthold'un izlediği görüntünün kameralarla donatılan bir alanda dijital ve sanal durumlar içerisinde üretilmesini de işaret eder. Bu şekilde üretilen videolar izleyicinin doğrudan üretime katılmasına izin verir. Bunlar aynı zamanda film gibi diğer medyaların anlatıcı öğelerini de çözülmeye uğratar. Klaus Berthold da izlediği bu videodaki anlatıcı öğelerin varlığından bir iddia olarak bahseder. Burada aynı zamanda tüketim toplumunun ana birleşenlerinden biri olan bu videoları tüketmek de işaret edilir. Üretilen bu videoların her zaman yenisinin geleceği beklentisi hem gönderenin hem de alanın merakını azar azar biraz olsun doyuma ulaştırır. Videodakinin gerçekten Rugner olup olmadığından şüphelenmesine rağmen her şeyin de gerçek olarak görüldüğünün farkındadır. Fiziksel gerçeklik içerisinde ölü olan birinin canlıymış gibi gösterilmesi simüle edilen bir olayı gösterir. Bu durumda gerçeğe bire bir aynı ve hatta ayından da öte görüntü izlemek en ileri teknoloji ile işlev gören sanal gerçeklik ile mümkündür. Klaus Berthold

bu durumu deneyimlediği bir cinnet olarak değerlendirir. Bu nedenle fiziksel gerçeklik ile olan bağlantısını kaybetmemek için fiziksel maddeden oluşan bir şeylerden destek bulmaya çalışır çünkü sanal gerçekliği maddesel referanstan uzak imgeler ve görüntüler yardımıyla soyut olarak deneyimlemeye başladığı anda fiziksel gerçeklikle olan bütün bu bağlantılarını da kaybeder. Sanal gerçeklik aynı zamanda burada ve şimdiki zaman içerisinde gerçek olarak deneyimlenen bir gerçekliktir.

“[...] sich mit aller Macht an der Tischkante festklammern zu müssen, um nicht seinen letzten Halt in der Realität zu verlieren. Was er erlebte, war der reine Wahnsinn. Aber Wahnsinn oder nicht, es passierte wirklich. Hier und jetzt und vor seinen Augen!“ (Hohlbein, 2014b: 165).

Rugner videoda Klaus Berthold'u bir başkasının mirasında gözü olan birisi olarak suçlar. Sanal gerçeklik her şeyin birbirine karıştığı karmaşıklığın içerisindeki ara durumda ortaya çıkan bir gerçekliktir. Bu nedenle sanal gerçeklik içerisinde aynı zamanda bir karmaşıklığı da deneyimleyen Klaus Berthold'un sadece kelimeleri değil, düşünceleri de birbirine karışır ve herhangi bir duyguyu kendisinde hissedecek güçte değildir. Burada fiziksel dünyada sahip olduğu güç sanal dünyaya karşı koyabilmek için yeterli değildir ve Klaus Berthold'un da kendisini bedensel ve zihinsel olarak güçsüz hissetmesi de bu durumdan kaynaklanır. Bu nedenle de kendisine has net bir düşünceye sahip olamaz. Fiziksel maddeden kaynaklanmayan sanal gerçeklik gibi karmaşıklıkların içerisindeki ara durumların ortaya çıktığı yerde belirli olan değil de aksine belirsiz olanla karşılaşmak söz konusudur. Klaus Berthold sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği bu karmaşıklık,

güçsüzlük ve belirsizlikten dolayı kendisinin çıldırmış, çıldıracak ya da çıldırmak üzere olduğunu düşünür. Ekranda gördüğü kişinin Rugner olamayacağını sürekli olarak mırıldanır. Rugner yüzü ekranın iç tarafına dokunana kadar öne doğru eğilir ve o evrenini kapatan ve görünmeyen bariyerlere doğru koşan bir balığa benzetilir. Bu durum Rugner'in dijital ve sanal bir olay içerisinde olduğunu gösterir çünkü sanal gerçeklik bu durumda kendisine has bir dünya kurar ve bu dünyayı görünmeyen sınırlarla kuşatır. Burada aynı zamanda deneyimlenen sanal gerçekliğin gerçeklik etkisinin oldukça yüksek olduğuna yani kişi ve ekran arasındaki mesafesinin sıfır noktasında olduğuna ve deneyimlenen olayın dehşet verici olduğuna işaret edilir. Sanal gerçekliğin gerçeklik etkisini gösteren Rugner ekranının camını parçalayarak dışarı çıkacağını ve yazı masasının üzerinde bir cüce gibi dolaşacağını düşünür. Bu şekilde düşünen Klaus Berthold deneyimlediği bu olayı komik değil de tamamen dehşet verici bir şey olarak değerlendirir. Klaus Berthold'un bu son ifadelerinde sanal gerçekliğin her şeyin en küçük boyutunu göstermesine rağmen olay içerisinde deneyimlenen gerçeklik etkisinin oldukça yüksek olduğu işaret edilir.

„[...] Er war völlig unfähig, irgendein klares Gefühl zu empfinden, geschweige denn, einen klaren Gedanken fassen. Verrückt, dachte er. Ich werde verrückt. Ich bin dabei, überzuschnappen. Total. [...] Rugner [...] beugte sich vor, bis sein Gesicht die Innenseite des Bildschirms berührte, wie ein Fisch, der gegen die unsichtbare Barriere anrennt, die sein Universum abschließt. Für eine Sekunde musste Berthold gegen die absurde Vorstellung ankämpfen, Rugner könnte das Glas sprengen und aus dem Gerät herauskommen, ein Zwerg von der Größe seiner Hand, der auf seinem Schreibtisch im Kreis

herumrennen und mit schriller Zwergenstimme Verwünschungen ausstoßen würde. Die Vorstellung war absolut nicht komisch. Sie erfüllte Berthold mit schierem Grauen“ (Hohlbein, 2014b: 166).

Beyninin yavaş yavaş kollara ayrıldığını hisseden Klaus Berthold aklını kaybettiğinden ve halüsinasyon gördüğünden giderek daha da emin olur. Ama sadece bunlar da hiçbir işe yaramaz. Bu durumu daha iyi bilmeyen insanlar gibi çıldırmanın bu ana kadar kötü bir şey olmadığını düşünüyordu. Ama bütün bunlar doğru değildi ve çıldırmak artık onun için kötüdür. Rugner’i o videoda izlemekten iyice rahatsız olan Klaus Berthold çığlıklar atarak video oynatıcısına vurur ve Rugner’in öldüğünü ve kendisini rahat bırakması gerektiğini söyler. Bunun üzerine birden patlayan video oynatıcısından odaya plastik ve elektronik parçalar yayılır. Bu parçalardan çoğu Klaus Berthold’un elini keser ama Klaus Berthold hiçbir acı hissetmez. Klaus Berthold kendisini ziyarete gelen adamdan Rugner’in konuştuğu videoyu kendisinden uzak tutmasını ister. Aslında Rugner bu adam ve video aracılığıyla Fred Issler’in kendisine bıraktığı mektubu ya da küçük paketi ister çünkü Fred Issler, avukat Dr. Rugner’in müvekkilidir. Klaus Berthold ise ilk önce bunu yapmak istemez ama daha sonra vermeyi kabul eder. Rugner’in mührü ile kapatılmış kahverengi korumalı bir zarfı adamın evrak çantasına fırlatır. Daha sonra da Fred Issler’in adının geçtiği bütün dosyalar istenir ve ayrıca teleksekreter ve bilgisayardaki kayıtların da silinmesi istenir. Klaus Berthold bütün bunlarla şimdi burada olmayan sekreterinin ilgilendiğini söyler. Adam da bunun üzerine bunları da yarın halledeceklerini söyleyerek ona birkaç soru daha yönelir.

Klaus Berthold'un deneyimlediği olay sırasında beyni fiziksel gerçeklik ve sanal gerçeklik olarak ikiye bölünür. Bu nedenle aklını kaybeder, halüsinasyon görür ve çıldırdığını hisseder ama bütün bunlar gösteriyor ki aslında Klaus Berthold deneyimlediği şeyin ne olduğunun henüz farkında değil sadece bu şeyin kendisinde bıraktığı etkileri bildiği kavramlarla açıklamaya çalışmaktadır. Videoyu izlediği video oynatıcısının parçalanması ise parçalanma temeli üzerine kurulan dijital ve sanal durumları işaret eder. Bu parçalanma sonunda acı hissetmemesi ise bütün bunların deneyimlenmesi sonucu tepkisel açıdan duyarsızlaşması anlamına gelir. İzlediği videoda söylenen emirlerin etkisi altında olan Klaus Berthold aslında kendi isteğine göre davranacak durumda değildir çünkü dijital ve sanal dünya her zaman ilk olarak kullanıcısı yani deneyimleyen kişi tarafından gerçekleştirilen kendisine has emirleri üreten ortamlardır.

“Erstaunt war gar kein Ausdruck Berthold kam es vor, als würde sein Gehirn ganz langsam in Streifen geschnitten. Er war noch immer fest davon überzeugt, dass er den Verstand verloren hatte und halluzinierte. Nur nutzte es nichts. Wie die meisten Menschen, die es nicht besser wussten, war er bis zu diesem Moment der Meinung gewesen, dass verrückt zu sein für den Betroffenen selbst gar nicht schlimm wäre. Aber das stimmte nicht. Es war schlimm. [...] Und plötzlich schrie er, so laut und so schrill er nur konnte: „Nein! Geh! Lass mich in Ruhe! Du bist tot! Tot!“ Er ballte die Hand zur Faust und ließ sie mit aller Gewalt auf den Videorecorder herunterkrachen. Es war ein Schlag, der den ganzen Schreibtisch erschütterte. Der Video-Walkman explodierte regelrecht. Plastiksplitter und elektronische Bauteile flogen durch das ganze Zimmer. Ein scharfkantiges Trümmerstück zerschnitt Bertholds Hand, aber er spürte nicht einmal Schmerz. „Du bist tot!“ wimmerte er immer wieder. „Tot!, Tot! Tot!“ „Du wiederholst dich“ sagte Rugner. „Außerdem habe ich nie behauptet, dass ich das nicht bin, oder?“ [...] Rugner stand hinter dem Stuhl mit seinem Besucher, sah ihn

kopfschüttelnd an und pflückte sich mit der linken Hand hellgraue Plastiksplitter aus dem Haar. „Du beginnst die Beherrschung zu verlieren“, sagte er. [...] „Hör auf!“ wimmerte Berthold. „Du ...du bist nicht echt. Du bist gar nicht da!“ (Hohlbein, 2014b: 167).

3.4 Yaegher

3.4.1 Yaegher’in Deneyimlediği Gerçeklik Dönüşümünün Temelinin Atıldığı Olaylar

3.4.1.1 Yaegher ve Evelin Freytag Arasındaki İlişki Temelinde Gerçeklik Dönüşümü

Polis memuru ve aynı zamanda da Fred Issler’in arkadaşı olan Yaegher, Fred Issler’in ölüm nedenini amiri Stefan Borghorst’un bilgisi dışında kişisel olarak araştırmak ister çünkü Fred Issler’in ölümünde henüz aydınlatılmamış tuhaf belirsizlikler olduğuna inanır. Yaegher’in yolu bu sırada daha önce Fred Issler ile arasında gönül bağı olan Evelin Freytag ile kesişir. Yaegher’in Evelin Freytag ile birlikte Fred Issler’i hastane odasında ziyaret ettiği sırada Evelin Freytag avukat Rugner ile telefonda görüşür çünkü Fred Issler bir gün başına bir şey gelirse bu avukatla görüşmesi gerektiğini kendisinden rica etmiştir. Evelin Freytag telefon görüşmesini bitirdikten sonra Yaegher ile birlikte bir şeyler içip konuşmak için Fred Issler’in yattığı hastanenin yanında bulunan bir kafeye girer. Yaegher kendisinin ve Fred Issler’in aynı mesleği yaptıklarını ama doğru ya da yanlış yol seçimleri yüzünden birbirlerinden farklı olduklarını söyler. Polis memuru olmanın en iyi yolunun bir cinayeti aydınlatmak değil de gerçekleşebilecek bir cinayeti engellemek olduğunu belirtir. Yaegher bu şekilde gerçekleşen

sohbette sonra arabasıyla Evelin Freytag'ı evine bırakmak ister ama Evelin Freytag yürümeyi tercih eder ve yorulduğunda taksi çağıracağını söyler. Yürüyüş ona iyi geleceği için hareket etmeye ihtiyacı olduğunu düşünür. Ama daha sonra karar değiştiren Evelin Freytag yalnız kalmak istemediği için öğleden sonrayı da Yaegher ile birlikte geçirir. Yaegher kendisi ve Evelin Freytag arasında duygusal bir bağ kurulduğunu hisseder ama onunla ilgili isminden başka bir şey bilmez. Bu arada Yaegher bulduğu her fırsatta da onu izlemeye devam eder. Ama Yaegher Stefan Borghorst ve Evelin Freytag arasında seçim yapmak zorunda kalır. Yaegher her ne kadar Stefan Borghorst'un kendisine karşı davranışının değiştiğine inansa da Evelin Freytag'a adil davranmadığını düşünür ve Evelin Freytag Stefan Borghorst için sadece bir şahittir. Yaegher ise Evelin Freytag'ı sempatik bulduğu için ona karşı yakınlık hisseder. Yaegher, Evelin Freytag ile kurduğu iletişimde her ne kadar ilk görüşte aşka inanmazsa bile yine de bunun üzerinde oldukça fazla düşünür ve Evelin Freytag ile zaman geçirdikçe ondan yavaş yavaş hoşlanmaya başlar. Evelin Freytag ile birlikte geçirdiği bu günün sonunda onlara izin verilen gerçeklik dönüşümünün sonuna yaklaşıldığını ve daha sonra bu gerçekliğin onlar için görüldüğünden daha da kötü olacağı hissine kapılır. Çünkü Yaegher henüz fiziksel gerçeklik içerisinde bulunurken, TNT- İletişim Ağının bir çalışanı olan Evelin Freytag sanal dünyanın gerçekliği tarafında bulunur. Bu arada fiziksel gerçekliğin sanal dünyanın gerçekliğine dönüşmesi yani iki gerçekliğin farksız gerçeklik halini alması hem Yaegher hem de Evelin Freytag için daha kötü olur. Yaegher'in de Fred Issler, avukat Dr.

Rugner ve Dr. Klaus Berthold gibi yaşayacağı olaylar onun dayanamayacağı derecede büyük acılar çekmesine neden olur.

“[...] Aber nun näherten sie sich nicht nur dem Ende der Fahrt und des Tages, sondern auch dem der Abkehr von der Wirklichkeit, die Yaegher sich und ihr gestattet hatte. Und er hatte irgendwie das Gefühl, dass diese Wirklichkeit für sie beide noch viel schlimmer werden würde, als es jetzt schon aussah“ (Hohlbein, 2014b: 100).

Bu durumda Yaegher ve Evelin Freytag arasındaki gönül bağı da kurulmadan bozulur çünkü onların bütün bu korkunç olayların yaşamasına aracılık eden kişi Evelin Freytag'tır. Onlar ileride Evelin Freytag için bürosundaki tozlu raflarda duran üzeri tozlanmış ve hatta yok edilme zamanı gelmiş videokasetlerden başka bir şey olmayacaktır.

„[...] Ihre Sekretärin warf einen Blick auf das Etikett und runzelte die Stirn. „Yaegher?“ fragte sie. „Was ist das?“ „Unsinn“, antwortete Evelin, die bereits im hinausgehen begriffen war. „Vergangenheit, Angela. Kopieren Sie den Werbespot auf das Ban.“ „Und der Rest?“ fragte Angela. „Der Spot dauert zehn Minuten, und das ist eine zweihundertvierziger Kassette.“ Evelin überlegte eine Sekunde, dann zuckte sie mit den Schultern und ging endgültig hinaus. „Löschen Sie ihn“ (Hohlbein, 2014b: 418).

3.4.1.2 Yaegher'in İş Arkadaşı Fred Issler'in Evinde Yaptığı Aramalar Temelinde Gerçeklik Dönüşümü

Stefan Borghorst Fred Issler'in evinin aranabilmesi için arama emri çıkartır ve Yaegher'in kendisine eşlik etmesini istemez çünkü Yaegher'in de bu konuda suçlu olabileceğini düşünür. Buna rağmen Yaegher'i bu olaydan uzaklaştıramayan Stefan Borghorst, Yaegher ile Fred Issler'in evinin yolunu tutar. İkisinin arabada giderken yaptığı konuşma sırasında Yaegher, Stefan Borghorst'un grubunun dışında

kalmamak için Kaminsky'nin Fred Issler hakkında söylediklerini Stefan Borghorst'a aktarır. Aslında Fred Issler'in rüşvet aldığı bilinen bir olaydır ama henüz kanıtlanmamıştır. Fred Issler'in bu konuda daha önceden birisi tarafından uyarılan Strauss'a ya da başka birisine bilgi sattığından şüphelenilir. Fred Issler böyle bir görev ihlalini Kaminsky'nin yardımıyla gerçekleştirir. Bilgilerin bu şekilde sızdırılmış olabileceğini doğrulayan Yaegher'e, Stefan Borghorst bu olayın içerisinde onun da olup olmadığını sorar ve Yaegher de hayır cevabını verir çünkü Yaegher, Stefan Borghorst'un istediği cevabın bu olduğunu çok iyi bilir.

Fred Issler'in evinin anahtarının eline nereden geçtiği sorusuna cevap vermekten kaçınan Stefan Borghorst, Yaegher ile birlikte Fred Issler'in dairesini aramaya başlar. Fred Issler bu dairede Evelin Freytag ile birlikte yaşamasına rağmen amiri Stefan Borghorst ve Yaeger daireyi aradıklarında Evelin Freytag'a ait tek bir eşya bulamaz. Stefan Borghorst ve Yaegher Fred Issler'in dairesinde arama yaptığı sırada Evelin Freytag gelir. Polisleri karşısında görünce çok şaşırın Evelin Freytag ilk önce onları silahla öldürmek ister ama sonra silahını cebine koyar. Evelin Freytag daha önce taşındığı bu daireye valiziyle birlikte geri gelmiştir. Stefan Borghorst ve Yaegher Evelin Freytag'a Fred Issler ile tartışıp tartışmadığını sorar. Bunun üzerine Evelin Freytag çok kötü bir şekilde tartıştıklarını ve Fred Issler'in kendisi yüzünden evden ayrılmış olabileceğini söyler. Evelin Freytag Stefan Borghorst ve Yaegher'in Fred Issler'in geçirdiği trafik kazası için dairede olmadıklarının farkındadır. İki polis memuru neden burada olduklarıyla

ilgili bir açıklamada bulunacakken Evelin Freytag kendisini yalnız bırakmalarını ve daha sonra karakola gelerek onların bütün sorularına cevap vereceğini söyler. Stefan Borghorst bu duruma sıcak bakmamasına rağmen Yaegher, Evelin Freytag'a gitmesi için izin verir ve kendisini hazır hissettiğinde araba ile evinden alınıp polis merkezine götürüleceğini söyler.

Yaegher daha sonra Nördlinger'in kendisine verdiği anahtarla birlikte tekrardan Fred Issler'in evine gider. Dairenin içerisine girdiğinde ilk olarak televizyona doğru ilerler ve televizyonun yanında bulunan video oynatıcısına bakar. Yaeger kendisinin de henüz adlandıramadığı tuhaf bir şüphenin peşindedir yani aslında bir tür gerçeklik dönüşümü içerisine girebilecek durumdadır. Burada bulduğu kasetleri çantasına koyan Yaegher evi aramaya başlar. Yaegher arama işini bitirmek üzereyken Evelin Freytag'ın içeriye girdiğini görür. Eve unuttuğu birkaç eşyasını almak için gelen Evelin Freytag'a Yaegher tarafından izin verilir. Evelin Freytag'ın alacağı eşyalar Fred Issler'e ait değildir. Evelin Freytag daireye giren hırsızların dokunmadığı birkaç değerli eşyasını alır. Yaegher ise hırsızların evde ne aradığını bilir ama bunu Evelin Freytag'a söylemez. Yaegher, Evelin Freytag'a Fred Issler'in filmlerini aldığı film koleksiyonunu sorar ve Evelin Freytag ise bu konuyla hiçbir zaman ilgilenmediğini söyler.

Bu olaydan günler sonra Yaegher, Evelin Freytag'a Stefan Borghorst'un da aynı soruyu soracağını düşünerek bu silahı kendisine Fred Issler'in verip vermediğini sorar ve bu soruyu Evelin Freytag gerçekten bilmiyorum şeklinde cevaplandırır. Evelin Freytag'a bu

silahın sorulma nedeni ise ruhsatı olmamasıdır. Yaegher daha sonra Evelin Freytag'ı eve bırakır ve o da Yaegher'e kendisini yalnız bırakmadığı için teşekkür eder. Yaegher eve kadar ona eşlik etmek ister ama Evelin Freytag bunun gerekli olmadığını ve onu yarın tekrardan arayacağını söyler. Yaegher ise hastaneye Fred Issler'in yanına tekrardan gitmek ister ama birden bunu yapmaktan vazgeçer, arabasından iner ve hızlı bir şekilde Evelin Freytag'ın evine doğru gider. Yaegher'i tekrardan karşısında gören Evelin Freytag ise çok şaşırır ve Yaegher evde birilerini arar ama bulamaz. Evelin Freytag polise telefon etmek ister ama duvardaki kablonun koptuğunu görür. Yatak odasına giden Yaegher de kablonun koparıldığını görür. Evelin Freytag ise hala Yaegher'i beklemekte olan taksinin şoföründen polisi aramasını rica etmek için aşağı iner. Bu arada Yaegher evi aramaya devam eder ve ne aradığını bilemediği için de herhangi bir şey bulamaz. Evelin Freytag geri döndüğünde bütün videokasetlerin ve Cd'lerin raftan aşağı döküldüğünü görür ama pahalı aletler hala oradadır. Yalnız çalışır durumda olan video oynatıcılarından biri, içerisinde kaset bulunmadığı sinyalini verir. Yaegher eve girenlerin bir şey aramadıkları kanısına varır. Burada video oynatıcısı içerisindeki kaseti alan kişi aslında Yaegher'in kendisidir.

Daha sonra Evelin Freytag'ın bulunduğu daireye polisle birlikte Stefan Borghorst da gelir. Yaegher ise Stefan Borghorst'un buraya geleceğini beklemez. Yaegher bunun üzerine Evelin Freytag'dan Stefan Borghorst içeri girdiğinde bir şey söylememesini ve her şeyi kendisine bırakmasını ister. Bu arada içeriye giren polis memurlarının içerisinde Nördlinger ve Stefan Borghorst da görülür. Evde gerçekleşen bu olayla

hırsızlıkla mücadele bürosunun ilgilenileceği söylenir. Yaegher'in neden burada olduğu ile ilgili henüz bir şey sormayan Stefan Borghorst bununla ilgili onunla daha sonra konuşacağını söyler. Yaegher yine de açıklama gereği hissederek Evelin Freytag ile konuşma sebebinin bilgi almak olduğunu söyler. Evelin Freytag'ın ise kendisine herhangi bir bilgi vermediğini ve Fred Issler'in sorgu için iyileşmesini beklediği ifadesini ekler. Bu arada Stefan Borghorst ise Fred Issler'in öğlen sonu öldüğünü bildirir ve ayrıca Yaegher'e, Fred Issler'in onların ziyaretinden yarım saat sonra öldüğünü söyleyerek hastaneye yaptıkları gizli ziyaretten haberinin olduğunu da ima eder. Stefan Borghorst bu ziyaret haberini de Mendel adlı polis memurundan ve hastanede kapının önünde duran yeşil üniformalı adamdan öğrenir. Yaegher ise her iki habere de çok şaşırır. Stefan Borghorst, Evelin Freytag'a da (eşi ya da nişanlısı) Fred Issler'in öldüğünü söyleyecektir. Bu arada sert bir dokunuşla televizyon çalışmaya başlar ama gece filmi ya da müzik videosu yerine ekran üzerinde ARD'nin televizyon ayar resmi parlar. Evelin Freytag bu haberi duyduğu andan itibaren evinde kalmak istemez ve bu nedenle herhangi bir otelde konaklamak ister. Bunun üzerine Evelin Freytag kendi arabasıyla yakında bilinen küçük bir pansiyona gider.

Bu arada Evelin Freytag bulduğu her fırsatta Fred Issler'in soruşturmasıyla ilgili bilgi almak için Yaegher'i arar ama Yaegher bu soruşturmayı amiri Stefan Borghorst'un yürüttüğünü söyleyerek bilgi vermekten kaçınır. Yaegher, Evelin Freytag'a kendisini bir polis olarak değil de konuşma arkadaşı olarak gördüğü sürece evine de gelebileceğini bildirir. Evelin Freytag aynı zamanda Fred Issler'in bu

iki polis memuru tarafından neden arandığını araştırır ve bununla ilgili Yaegher'e bir şey sorduğunda da bilgi alamaz.

3.4.1.3 Yaegher'in Avukat Dr. Rugner'in Evini Ziyaret Etmesi Temelinde Gerçeklik Dönüşümü

Yaegher bir gün Evelin Freytag'ın telefon ettiği avukatlık bürosunun adını ve telefon numarasını bulur. Yaegher aynı zamanda Rugner'in özel numarasını da bulmaya çalışır ama özel numarasını değil de adresini bulabilir. Daha sonra Rugner'in evine giden Yaegher'e kapıyı açan kadın Rugner'in bir önceki akşam öldüğünü söyler. Rugner'in eşi Ellen Rugner de eşinin öldüğünü doğrular ve bu arada Yaegher Rugner'in eşinin daveti üzerine eve girer. Rugner'in iş ortağı olan ve o an bu evde bulunan Dr. Klaus Berthold da biraz zaman geçtikten sonra Yaegher'in daha fazla soru sorarak onları rahatsız etmesini istemez çünkü diğer polislerin bu sorgulamayı yani bilgi almayı daha önce yaptığını söyler. Rugner'in eşi ise Yaegher'in konuşmaya devam etmesine izin verir. Rugner'in kalp krizinden ölmüş olabileceği düşünülmesine rağmen eşi böyle bir şeyin olabileceğine inanmaz çünkü altı hafta önce muayene olan Rugner'e doktor kalbinin oldukça sağlam olduğunu söyler. Rugner evinin bodrum katında eşi tarafından ölü bulunur. Eşi çılgılık sesleri duyar ve eline bir bıçak alarak bodrum katına iner. O anda polise telefon etmek aklına gelmeyen Ellen Rugner eşinin cesedi ile karşılaşır. Verilen bu bilgiye istinaden Yaegher de incelemelerde bulunmak için bodrum katına iner ama burada dikkatini çeken herhangi bir şey bulamaz. Daha sonra Rugner'in çatı katında bulunan çalışma odasına çıkan Yaegher odada halının üzerinde

parçalanmış bir video oynatıcısı bulur. İçerisinde hala bir kasetin bulunduğu bu alet ona raftan düşerek kırılmış gibi görünmez aksine bu aletin neredeyse tamamı parçalanmıştır ve hatta prizinin yarısı da duvardaki yerinden dışarı çıkmıştır. Yaegher bu kaseti video oynatıcısının içerisinden çıkarmaya çalışır ama başaramaz. Alet parçalanmadan önce içerisindeki kasette gösterilen filmin neredeyse üçte biri tamamlanmıştır. Yaegher'e tekrardan öfkeli bir şekilde davranan Dr. Klaus Berthold onun görevinin cinayet değil de disiplin olduğunu söyler ve mesleğini icra etmesiyle ilgili olarak şikâyetinde bulunacağını da ekler.

Rugner'in orta yaş krizinde olduğuna değinen Klaus Berthold onun ölüm nedenini de buna bağlar. Bu arada Klaus Berthold'un masasının üzerindeki diafondan gelen sesler kendisini rahatsız eder çünkü Klaus Berthold her zaman kendisini hiç kimsenin ve hiçbir şeyin rahatsız edemeyeceğini düşünür. Ama aptal olarak nitelendirdiği kutu çalmaya devam eder ve burada makineye karşı dengesiz bir insan düellosu olduğu söylenir. Daha sonra bu düellodan vazgeçen Klaus Berthold anın büyüünün bu ahmak kutularla dolu mal ve mülkte saklı olduğunu ifade eder. Burada teknoloji ve insan arasında kurulan ilişkiye işaret eden Klaus Berthold buna benzer teknolojik gelişmelerin ortaya çıkmaya devam edeceğini düşünenlerden ve bunu destekleyenlerdendir. Aslında gösterinin devam etmesi gerekiyor ifadesiyle de böyle bir durumu ima eder.

“[...] natürlich war es in dem ungleichen Duell Mensch gegen Maschine Berthold, der am Ende aufgab. Der Zauber des Augenblicks war sowieso dahin, in Grund und Boden gesummt

von diesem dämlichen Kasten, und schließlich: The show must go on. Er hatte nur nicht geglaubt, dass das so schnell gehen würde. Beinahe zornig drückte er einen der zahllosen Knöpfe auf dem Apparat. „Ja?“ (Hohlbein, 2014b: 160).

3.4.2 Yaegher’in Deneyimlediđi Gerçeklik Dönüşümüne Zemin Hazırlayan Aracı Öğeler

3.4.2.1 “Video-Inn” Adlı Mağaza ve Buradan Ödünç Alınan Videokasetler

Yaegher romanın bir bölümünde Evelin Freytag’a Fred Issler’in videokasetleri nereden aldığı sorar. Evelin Freytag ilk önce bununla hiçbir zaman ilgilenmediđini söyler. Fred Issler’in video fanatıđı olduđu için zamanının büyük bir bölümünü bunlarla geçirdiđini ve kendisinin ise film deđil de televizyon izlemeyi sevdiđini söyler. Aradan biraz zaman geçtikten sonra Evelin Freytag’ın aklına Fred Issler’in videokasetlerini aldığı yer olan Video-Inn adlı mağaza gelir. Evelin Freytag aynı zamanda Fred Issler’in gerçeklik için başka bir şeyle mücadele ettiđini ve bunu tam olarak tanımlayamadıđını söyler ama Fred Issler içerisindeki bu şeyin giderek kuvvetlendiđinin de farkındadır. Fred Issler kendisi ile ilgili daha önceki bölümlerde ele alındıđı gibi fiziksel gerçekliđin öte tarafında bulunan sanal gerçekliđin içerisinde ya da dışarısında olup olmadıđının farkına varmadan ve sanal gerçekliđin ne olduđuna dair net bir tanımlama yapmadan mücadele etmiştir. Gerçeklik başta olmak üzere dijitalleşen ve sanallaşan durumların tamamı tek bir kavramla tanımlanabilecek terminolojik kısıtlamadan bağımsızdır ve bu nedenle bunların tamamı teknolojik bağlamda elde ettikleri yenilikler sayesinde ayrı ayrı tanımlanabilir.

Sanal gerçeklğin onun üzerindeki etkisinin giderek kuvvetlenmesi ise dijitalleşen ve sanallaşan durumların en son yeni teknolojilerle çalışmasından kaynaklanır.

“[...] Was, zum Teufel, hatte er eigentlich erwartet? Fred war noch nicht einmal unter der Erde! In seiner Brust kämpfte sein Gefühl für Realität mit etwas anderem, das er noch nicht genau definieren konnte, das aber immer stärker bei ihm wurde“ (Hohlbein, 2014b: 195-196).

Yaegher bunun üzerine Evelin Freytag ile birlikte video fanatığı olan Fred Issler’in videokasetleri aldığı video mağazası olan “Video-Inn”i ziyaret etmek ister. Video mağazasının adı olan Video-Inn aynı zamanda İngilizce anlamda “video girişi” olarak da açıklanabilir. Yaegher daha sonra Fred Issler’in videokasetlerini aldığı Video-Inn adlı mağazanın adresini telefon rehberinden bulur. Yaegher mağazaya ulaştığında doğrudan satıcı kızla konuşmak yerine bir müşteri gibi davranarak etrafı gözden geçirir. Mağazada binlerce videokasetin yanı sıra CD’ler ve bilgisayar oyunları da vardır. Sonunda buraya birkaç soru sormak için geldiğini belirten Yaegher bu mağazanın daimi müşterisi olan Fred Issler ile ilgili bilgi almak istediğini söyler. Yaegher özellikle Fred Issler’in bu mağazadan son olarak aldığı katil örümceklerin olduğu filmle ilgilenir. Satıcı kız bu film yasaklandığı için kendilerinde olmadığını söyler. Bu film bir kez televizyonda yayımlanır ama kimse onu ödünç almaz. Üçüncü programa ait olan bu filmi programdan alan satıcı onu birkaç dolara satmıştır. Daha sonra Yaegher, Fred Issler’in son altı ay içerisinde aldığı ödünç videoların listesini ister. Bu arada mağaza yöneticisi Petersen gelir ve satıcı kıza müşteriyle ilgili bilgi verdiği için sinirlenir. Yaegher ise polis kimliğini göstererek kendisinin

böyle bir şeyi rica ettiğini söyler. Yaegher ile bürosunda konuşmak isteyen Petersen Yaegher'in istediği listeyi arama izni olmadan veremeyeceğini söyler ama Yaegher'in de ona blöf yapması üzerine listeyi vermeyi kabul eder. Bettina adlı satıcı kız listeyi Yaegher'e verir ve Yaegher bu arada Pertersen'den mağazanın kuryesi olan Brenner'in de adresini alır ama aslında Yaegher orada çalışan bir başka kuryeyi arar. Ona burada sadece Petersen ve Bettina'nın çalıştığı söylenir. Yaegher listeyi aldıktan sonra mağazanın karşısında bulunan araba park yerinde Petersen onu görmeyecek şekilde orada bulunan iki arabanın arasına saklanır. Daha sonra Bettina da Petersen'e görünmeden Yaegher'in yanına gelir ve ona içerisinde yarım düzine katlanmış fotokopi bulunan bir zarf verir. Bu zarfın içerisinde Petersen'in çevirdiği kirli işlerle ilgili bilgiler vardır. Yaegher'e telefon numarasını da veren Bettina giderken, Bettina'nın nöbetini devralmak için motosikletle Angelika gelir. Kendisini Angelika'nın görmesini istemeyen Bettina tekrardan iki arabanın arasına girer. Daha sonra etrafı kontrol eden Bettina oradan ayrılır.

Söz konusu videokasetlerin bir şekilde insanları etkilediğine inanan Yaegher kendi bedeninde de bunu hissettiğini söyler ama bunun nasıl olduğu ile ilgili herhangi bir açıklamada bulunamaz. Videokasetlerin insanları öldürebileceği düşüncesi ise Evelin Freytag'a oldukça ilginç gelir. Yaegher ise bu şekilde öldürmenin arkada daha az iz bıraktığını söyler çünkü nesnelerin insanları doğrudan değil de dolaylı olarak etkileyerek öldüreceğini düşünür. Aynı zamanda bu videokasetler yanlış insanların eline geçtiğinde atom bombasından daha tehlikeli

olabileceği düşünülür. Yaegher videokasetlerle ilgili bu tuhaf durumu aydınlatmak için işe koyulur ama bunu somut olarak kanıtlamanın kendisi için oldukça zor olduğunu da farkındadır. Daha sonra bu durumu hiç kimseye güvenemediği için anlatmak istememesine rağmen, amiri Stefan Borghorst'a anlatmak zorunda kalır. Bu sırada Yaegher, amiri Stefan Borghorst'a "Video-Inn" adlı mağazanın müşteri listesini gösterir ve bu listede ismi işaretli olan kişilerin tamamının öldüğünü söyler. Bunlardan biri olan avukat Dr. Rugner ölmüştür ve iki evli kadın ise televizyon önünde ölü bulunmuştur. Videoyu kendisinin de izlediğini söyleyen Yaegher henüz kendisine bir şey olmadığını ve belki de daha fazla izlemesi gerektiğini söyler. Yaegher'in gösterdiği bilgisayar çıktısında video kulübünün müşterilerinden olan şehrin önde gelen isimleri vardır. Bu durumda videokasetler gerçekten insanları manipüle edecek durumdadır yani şehir uygulamalı olarak Video-Inn'e aittir. Video-Inn kulübü görünürde Petersen'a aittir ama Yaegher tarafından Petersen'in de birine ait olduğu iddia edilir. Stefan Borghorst ise bu kişinin Strauss olduğu cevabını verir.

„Aber ich nehme Ihnen die Mühe gerne ab. Wenn man den Laden sieht, glaubt man es kaum – aber zu den Kunden dieses Videoclubs gehört praktisch alles, was in dieser Stadt Rang und Namen hat. Mit anderen Worten: Wenn Sie recht haben und diese Videobänder tatsächlich in der Lage sind, Menschen zu manipulieren-„ (Hohlbein, 2014b: 248).

3.4.2.2 TNT-İletişim Ağına Ait Medya Kuruluşu

Romanda bir karakter olarak ortaya çıkan Dr. Berger'in bir gün insanların hepsini birer film yıldızına dönüştürecek olan sevilen bir projesi vardır. Stefan Borghorst da bu konuda kamusal bir çalışmanın

kendilerini iyileştireceğini düşünür. Dr. Berger ve Stefan Borghorst karşılıklı olarak birbirlerini yenileyen iki karakterdir. Stefan Borghorst ise TNT-İletişim Ağının yapımcısı ile özellikle yakın bir ilişki kurmak ister. İş arkadaşlarının düzenledikleri hitlerin listesine göre Stefan Borghorst öne geçecektir ama Yaegher bu curcuna hakkında kişisel olarak bir şey bilmez. Özel bir televizyon yayıncısı olan TNT-İletişim Ağı 20 kilometre gibi sınırlı bir alan içerisinde birkaç saat süren programlar yayımlayarak sayısız özel yayıncılardan biri olmuştur ve son yıllarda mantar gibi türemiştir ama bu televizyon ağının arkasında kimin olduğu kesin olarak bilinmez. Kesin olan bir şey vardır ki o da bu kişinin çok fazla paraya sahip olduğudur. Bu kişi özellikle de memurlarla özel olarak ilgilenir. Şehir yönetimine ve farklı görevlere yerleştirdikleri yirmi katılımcıyla polislerle ilgili detaylı bir rapor ortaya çıkartır ve bu rapor bir program gibi bölgesel olarak yayımlanır ama bölgesel olarak yayımlanmasına rağmen milyonlarca izleyiciye ulaşır. Yaeger ise Stefan Borghorst için bunun ne anlama geldiğinin farkındadır çünkü on binlerce televizyon ekranının etrafta parlıyor olması Stefan Borghorst için oldukça cezbedici bir durumdur.

Videokasetlerini ödünç alan Strauss da hem “Video-Inn” adlı mağazanın sahibidir hem de TNT-İletişim Ağının üç hissedarından biridir. Yaşanan olaylar içerisinde sadece küçük bir düzenbaz olarak görülen Strauss’un kendisi azmettirici olmazsa da onun diğerleri tarafından seçildiği tahmin edilir ve Strauss’un arkasında bulunan kişilerin en parlak kişiler olabileceği ihtimali üzerinde durulur. Bunlar önemli bir konumda bulunan kişilerden oluşan bir yeraltı dünyasıdır.

Yararlı özel bir grup olabileceği de üzerinde durulmayan bir ihtimaldir. Bunlar gereksiz bir sansasyon uyandırmadan normal bir vatandaşın yapamayacağı şeyleri yapar. Onlara göre toplumun önde gelen birkaç düzenbazı kendisini öldürdüğünde, şöhret sahibi insanların yaptığındaki gibi ortaya çıkan gürültü ve patırtıdan endişe edilmez.

Romanda Berger tarafından sorgulanan Yaegher'e TNT- İletişim Ağına ait televizyon kanalının pazartesi akşamı saat 19:00'da resmi açılış kutlamasından sonra saat 21:00'de de 24 saat sürecek olan bir yayın programının yapılacağından bahsedilir. Yaegher ve amiri Stefan Borghorst Profesör Leismann ve eşi doktor Agnes'in evinde bir araya geldikleri sırada TNT-İletişim Ağına ait kanalın açılışından bahsedilir ve içerisinde buldukları tarihin ertesi günü her şeyin biteceği söylenir. TNT-İletişim Ağına ait kanal videolar ile yayın yapacaktır ve bir akşam öncesinden de yayın çalışmasını kayıt altına alacaktır. Bu programın katil videolarla başlatılmayacağı düşünülür çünkü bu videoları izleyen 70 yaşının üzerindeki bütün emeklilerin ölebileceği ihtimali üzerinde durulur. Bunların gelecek hafta ya da ay içerisinde bir gün deneme yayını yapacağı beklenir. Profesör Leismann ise yayın kaydedilmeden önce onların hiç kimseyi alıkoymasına gerek olmadığını düşünür çünkü "Video-Inn" adlı mağazanın müşteri listesinde bu durumdan etkilenen çok sayıda insan vardır.

“Wer sagt, dass sie das tun?“ unterbrach ihn Borghorst, noch immer im gleichen fast wütenden Ton, den Yaegher sich im ersten Augenblick nicht erklären konnte. Dann wurde ihm klar, dass es nichts anderes war als Angst. „Sie nehmen heute abend den Sendebetrieb auf. Das bedeutet sicher nicht, dass sie das Programm mit einem Killer-Video beginnen werde, das alle

Rentner über siebzig umbringt. Wenn überhaupt, dann werden sie in den nächsten Wochen und Monaten ganz vorsichtig damit anfangen, die eine oder andere Probesendung auszustrahlen. [...] Er hatte die Kundenliste des VIDEO-INN gesehen, auf der praktisch jeder stand, der in dieser Stadt über irgendwelchen Einfluss verfügte. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 317).

Daha sonra Profesör Leismann, Stefan Borghorst ve sonrasında onlara katılan Yaegher ile birlikte TNT-İletişim Ağına ait kanalın açılış törenine gider. Onlar TNT-İletişim Ağının yayıncılarının bu video ile yayına girmesini engellemeye çalışır. Burada aynı zamanda etrafı iyice kontrol ederek kanıt bulmaya da çalışırlar. Yayın binasına ulaşan bu üçlü grup ellerindeki sahte davetiye ile içeri girmeyi başarır. Sanatçılar, hayalperestler, egzantirikler gibi şehrin ileri gelenlerinin davet edildiği görkemli bir açılış töreni söz konusudur. Uyuşturucu satıcısı ve kanalın küçük bir hissedarı olan Strauss da davetliler arasındadır. Yaegher duvardaki ekrandan Evelin Freytag'ın ve Berger'in de orada olduğunu görür. Burada gözetleme kameraları gibi teknik aletlerden anlayan tek kişi Profesör Leismann'dır. Profesör Leismann Stefan Borghorst ve Yaegher'e TNT-İletişim Ağının kırmızı sarı amblemini ve ekranın alt sağ köşesindeki dijital göstergenin geriye doğru saydığını gösterir. TNT- İletişim Ağının test imgesindeki dijital gösterge 23:21'e gelir ve 20 dakika sonrada hikaye gerçekleşir.

Evelin Freytag'ın sahnede konuşmaya başladığını gören Yaegher yayın yönetmenine yayına girmesi için emir verir. Yönetmen kendisine böyle bir emrin gelmediğini söylemesine rağmen mikrofona eğilerek yayına son 10 saniyenin kaldığını haber verir ve daha sonra yayın başlar. Sahnede yayının açılış konuşmasını yapan Evelin Freytag'a doğru

elinde silahla giden Yaegher kapıyı açıp içeriye girdiğinde Berger, Strauss ve diğer üç kişinin kendisine baktığını görür. Henüz Yaegher'i fark edemeyen Evelin Freytag sahnede programın uluslararası video endüstrisi tarafından finanse edildiğini söyler. Bu arada konuşmasına müdahale eden Yaegher'i karşısında görünce oldukça şaşırır. Yaegher, sahnedeki Evelin Freytag'a doğru hareket ederek neden konuşmaya devam etmediğini sorar. Yaegher, Evelin Freytag'dan şu anda açacağı harika bir program ile dışarıdaki insanların neler elde edebileceğini, bunun bir tür beyin yıkama olup olmadığını ve onların bunu isteyip istemediğini sormasını ister. Bunun üzerine hiçbir şey söyleyemeyen Evelin Freytag'ın yüzünde ve bakışlarında korku ve tereddüt değil de daha çok üzüntü vardır. Bu arada Berger ve Strauss da Yaegher'i engellemeye çalışır. Kendisine söylenenleri duymadan sahneye yaklaşmayı başaran Yaegher Evelin Freytag'ı ekranda dışarıda gördüğünden daha iyi, güzel ve büyüleyici bulur. Bu durumda Evelin Freytag'ın acı ve tereddüt hissetmesi Yaegher'e oldukça imkânsız gelir. Bu arada aletlerin ve yayınların kapatılmasına çalışılsa bile yayın önce binanın tamamına daha sonra da ülkedeki milyonlarca alete yayılır. Ben istemediğim sürece bu yayını kapatamazsınız diyen Yaegher'in yanına daha sonra gözlerinde gözlük takılı olan Stefan Borghorst ve Profesör Leismann gelir. Yaegher tekrardan Evelin Freytag'a dönüp bütün bu olanların nedenini herkese açıklamasını ister ama Evelin Freytag susmaya devam eder ve bunun üzerine Yaegher olanları kendisi anlatma kararı alır. Bu arada izleyiciye dönerek Yaegher gibi bir zorbaya inanmamaları gerektiğini söyleyen Strauss'u Yaegher kolundan vurur.

Yaegher izleyiciye dönüp izlediklerinin yeni bir televizyon kanalının programından daha fazlası olduğunu, onların manipüle edildiğini ve yayıncıların izleyicinin istekleri dışında içerikler yayımladıklarını söyler. Kısa bir süre sonra izleyicinin orada oturan ve programı belirleyen insanların kuklalarına dönüşeceğini de ekler. İzleyicinin kafasından geçen programların bu ekranda yayımlanmadığını ve izleyici eğer kendi kararları doğrultusunda devam etmek isterse yayını kapatıp bir daha tekrardan açmaması gerektiğini ifade eder. Ayrıca bütün bu söylediklerinin hayal ürünü olmadığı konusunda izleyiciyi ikna etmeye çalışır. Dışarıdan gelen üç gözetmenin yumrukları altında kıvranan Yaegher, Strauss'a dönerek kendisini onların bir canavar gibi yarattığını ve belki de bunların daha başka ve daha kötü binlercesini oluşturduklarını söyler. Onların anlaşılmayan güçlerle oyunlar oynadığını da ekler.

„Sie denken vielleicht, Sie sehen das Programm eines neuen Fernsehsenders, aber das stimmt nicht. Was hier geschieht, ist mehr. Viel mehr. Sie werden manipuliert. Dieser Sender strahlt Impulse aus, die Ihren Willen ausschalten. Es dauert nicht lange, und Sie werden zu Marionetten der Leute, die hier sitzen und das Programm bestimmen- ein Programm, das in ihren Köpfen abläuft, nicht auf der Mattscheibe! Ich weiß nicht, ob es nicht jetzt schon zu spät ist, aber wenn diese Sendung vorüber ist, dann schalten Sie ab und schalten Sie diesen Sender nie wieder ein, wenn Sie weiter Herr Ihrer eigenen Entscheidungen bleiben wollen. Ich weiß, dass sich meine Geschichte fantastisch anhört, aber Sie müssen wir wirklich glauben! Irgend jemand muss etwas gegen diese Leute unternehmen und ihnen das Handwerk legen, falls mir das nicht gelingt.“ [...] Yaegher hob mit einem Ruck den Kopf und starrte sie an, und gleichzeitig tat das Ding in seinem Inneren (nein, es waren beide: die Macht des Überwesens, gepaart mit der Blutgier der Bestie) etwas, von dem er selbst nicht verstand, wie er es tat. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 404-405).

Daha sonra Evelin Freytag izleyiciye dönerek Yaegher'in anlattığı her şeyin doğru olduğunu açıklar. Burasının ticari bir televizyon kanalı olmadığını aksine insanları etkileme için kullanılan bir araç olduğunu söyler. Bu şeyin televizyon sinyaline paralel olarak ortaya çıkan elektronik bir hareket olduğuna, bu hareketin insan beyninin bir kısmını etkilediğine ve bilinçli bir karar özgürlüğü sunduğuna değinir. Bu şehir ya da başka şehirler gibi her yerde bu hareketin başlatılabileceğini de sözlerine ekler. İzleyiciden televizyonlarını kapatmalarını ve bu komplonun azmettiricisini engelleyene kadar da televizyonlarını tekrardan açmamalarını ister.

„Evelin richtete ihren Blick direkt in die Kamera, sammelte sich und gerade begann mit sehr ruhiger, sehr gefasster Stimme: „Alles, was Sie gerade gehört haben, entspricht der Wahrheit. Dies ist kein kommerzieller Fernsehsender. Im Grunde ist es überhaupt kein Fernsehsender, sondern ein Instrument, um Menschen zu beeinflussen. Parallel zum Fernsehsignal wird ein elektronischer Impuls ausgestrahlt, der direkt auf bestimmte Teile des menschlichen Gehirns einwirkt und dessen bewusste Entscheidungsfreiheit ausschaltet. Es ist möglich, den menschlichen Geist auf diese Weise vollkommen zu beherrschen. Und es wurde bereits eingesetzt, in dieser Stadt und in anderen, und es wird weiter eingesetzt werden, hier und...an einem Dutzend anderer Orte. Schalten Sie ab. Schalten Sie ihren Fernseher ab und nie wieder ein, solange den Drahtziehern dieser Verschwörung nicht endgültig das Handwerk gelegt worden ist“ (Hohlbein, 2014b: 405-406).

Yukarıda romanda alıntılanan iki paragrafta izlediği programa müdahale edemeyen televizyon programı izleyicisinden ve gerçeklik-televizyonu (İng. Reality-TV) izleyicisine ve buradan da sanal gerçekliğe ait olayı deneyimleyen, eş zamanlı olarak oyuncu ve izleyici olabilen kullanıcı durumuna geçiş söz konusudur. Sanal gerçeklik

içerisinde evrensel olarak her yerde deneyimlenebilen olay sırasında karar verme özgürlüğü kullanıcıya aittir. Yeni medya içerisinde dijital ve sanal durumlar tüketim toplumu yani bir tür hayran topluluğu içerisinde duygusal sermaye ve duygusal ekonomiden beslenir. Bu durumda yeni medya içerisinde zevklerin metalaşmasından söz edilebilir ve burada “etkile beni” (İng. Impress me) ifadesinde olduğu gibi izleyiciyi duygusal olarak etkilemek hedeflenir. Romanda TNT-İletişim Ağı gibi bir medya kuruluşuna ait bir televizyon kanalı da tam olarak böyle bir altyapıya göre gerçekleştirilen olayları yayımlar. Bir tür medya ucubesi yaratmak ise asıl hedeflerindedir.

Olayın başından beri burada ne olduğunun farkında olan Berger de izleyen herkese cinnet geçirten şeyi engellemek için burada olduğunu söyler. Yaegher, Berger’in diğerleri tarafından satın alınmadığını öğrendiğinde çok şaşırır ve bir taraftan Berger’in söylediklerinin doğru olduğuna inanmak ister diğer taraftan da oyuna getirileceğinden korkar. Stefan Borghorst ise Berger’in bu konuda doğru söylemediğini iddia eder ve Berger de Stefan Borghorst’un söz konusu olayla ilgili bazı işlerde parmağının olduğunu iddia eder. Ayrıca her zaman Stefan Borgorst için çalışan Evelin Freytag da Fred Issler’in ölümüne neden olmuştur. Evelin Freytag başkası için çalıştığından dolayı istemediği işler yapmak zorunda olduğunu dile getirir. Berger Yaegher ve Evelin Freytag’a konuşmaya ara verip kaçmaları gerektiğini söyler. Evelin Freytag ise hiç kimsenin onlardan kaçamayacağını söyler. Evelin Freytag’ın bu işe karışma sebebi kendisine anlatılan düşüncenin onu büyülemiş olmasıdır. Berger ise bu düşüncüyü bütün insanları

köleleştirmek olarak görür. Bu olayın arkasında bulunan ve her geçen gün biraz daha güçlenen grup neredeyse dünyanın yarısına sahiptir. Berger de bu grubu birer katil olarak nitelendirir.

„Welche Idee?“ fragte Berger. „Die gesamte Menschheit zu versklaven?“ [...] Es ist ...eine Gruppe. Eine unvorstellbar mächtige Organisation. Und sie wird von Tag zu Tag mächtiger. Sie beherrscht inzwischen schon die Hälfte der Welt.“ „Klar doch“, sagte Berger abfällig, „die große Verbrecherorganisation im Hintergrund, die an den Fäden des Schicksals zieht, ohne das es irgend jemand merkt. Aus welchem Comic haben Sie diese Idee eigentlich?“ (Hohlbein, 2014b: 412).

Evelin Freytag birkaç yıldan beri dünyada birçok şeyin hızlı bir değişim geçirdiğine ve bir zamanlar düşman olan halkların şimdi dost olduğuna değinir. Dünyayı neredeyse yarım yüzyıl titreten büyük savaşların artık olmadığını söyler ama bunun harika bir olay gibi ele alınmaması gerektiğini de ekler. Evelin Freytag ise insanlığın iki bin yıldan beri kendi batışını hazırladığını dile getirir. Bu durumda sürekli sorulan sorular arasında insanların özgürlüğünün elinden alınıp alınmadığının ve halkın tamamının mutluluğa zorlanma hakkının olup olmadığının yer aldığını söyler. On ya da yirmi yıldır hiç kimsenin savaştan korkmadığı, artık korkunun, kıskançlığın ve nefretin olmadığı ama özgürlüğün de olmadığı dile getirilir. Özgürlüğün büyük bir kelime olduğunun üzerinde duran Evelin Freytag özgürlük için ödenen ödülün de oldukça yüksek olduğunu söyler.

„Aber Sie bemerken es doch auch“, widersprach Evelin ruhig. „Machen Sie die Augen auf, Berger! Sehen Sie nicht, was seit ein paar Jahren in der Welt vorgeht? Wir leben in einer Zeit der Wunder! Völker die seit Jahrzehnten verfeindet sind, sind plötzlich Freunde geworden. Der große Krieg, vor dem die Welt ein halbes Jahrhundert lang gezittert hat, findet nicht statt!

Tyrannen werden gestürzt. Aber das sind keine Wunder, Sie Narr. Das alles haben sie getan!“ [...] „Die Vorstellung, dass die Menschheit nach zweitausend Jahren, die sie emsig an ihrem Untergang gearbeitet hat, innerhalb von fünf Jahren plötzlich vernünftigt wird? [...] „Ob es richtig ist, den Menschen ihre Freiheit zu nehmen, ob sie das Recht haben, ein ganzes Volk zu seinem Glück zu zwingen.“ [...] „Die Welt ist besser geworden, in den letzten Jahren, oder? Es spielt keine Rolle, aus welchen Gründen. Noch zehn Jahre oder zwanzig, und niemand muss mehr Angst vor einem Krieg haben. Es wird keine Furcht mehr geben, keinen Neid, keinen Haß-, „Keine Freiheit!“ sagte Berger. „Freiheit!“ Evelin schüttelte den Kopf. „Ein großes Wort. Aber der Preis, den die allermeisten dafür zahlen, ist zu hoch“ (Hohlbein, 2014b: 412).

Yukarıda bahsedilen görüş dijitalleşme ve sanallaşma bağlamında ele alındığında fiziksel dünya dijital ve sanal dünyalarla hızlı bir değişim içerisine girmiştir. Fiziksel dünyada artık büyük savaşların olmadığı görüşü ise sorgulanması gereken bir durumdur. Ama dijital ve sanal dünyaların içerisinde büyük savaşlar yoktur çünkü bu dünyalarda dost ve düşman gibi iki karşıt kavramın birbiri içerisinde erimesi söz konusudur. Bu nedenle hiç kimse diğerinin ne olduğuyla ilgilenmez aksine sadece kendisine haz verecek şeyi deneyimlemesine yardımcı olması ile ilgilenir. Bu durumda bu dünyalar içerisinde bir şeyler deneyimlemek sadece doyurulması gereken büyük bir haz için kullanılır. Doyuma ulaşmak artık en ileri teknoloji ile oluşturulan dijital ve sanal durumlarla sağlanır. Olumlu ve olumsuz her olayın sınırsız bir özgürlükle deneyimlenebilmesi söz konusudur çünkü sürekli olarak ilerleyen bir teknolojinin fiziksel dünya başta olmak üzere bu dünyada yaşayan bütün insanlar üzerinde egemenlik kurması ve buna bağlı olarak bu dünyada yaşamının mutsuzluk ürettiğini işaret etmesi aslında bu dünyanın batışını hazırlaması söz konusudur.

3.4.2.3 “CRAY” Adlı Bilgisayar

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın son bölümlerinde yani amiri Stefan Borghorst ve Profesör Leismann ile birlikte TNT-İletişim Ağının yayın odasını ziyaret ettikleri sırada CRAY olarak adlandırılan yetenekli bir bilgisayara rastlar. Profesör Leismann imgenin arkasında duran tuhaf yapıyı işaret ederek Yaegher’e gösterir ama Yaegher bu ana kadar bu aleti bilgisayar olarak kabul etmemiştir çünkü bu alet ona daha çok ayakta duruyor gibi gelir. Romanda anlatılan olaya göre bu bilgisayardan dünyada sadece üç adet vardır. Bu bilgisayarın televizyon kadar küçük olmasının yanında bir ekranı yoktur aksine akıcı renklerle ve ışıklarla dolu olan büyük ve yüksek bir duvarı vardır. Yaklaştıkça bu duvar giderek daha da genişler, yükselir ve kaybolur. Bunlar büyük boş bir hiçlik içerisinde sallanır ve sonsuza kadar uzanır. Yaegher’in gördüğü gölgeli bir taslak neredeyse düşünülemez büyüklükten ve yapıdan kaynaklanan biçimsiz bir şeydir. Aydınlık bir ışık saçar ama alışılmadık şekilde yavaştır ve ışıkların çevrelediği karanlık içerisinde parlayan bir güzergâh oluşturur. Çok uzak yerlere ulaşamadığında ise giderek daha da parlar. Bunların arkasında bulunan evren önlerinde bulunan evren kadar büyüktür ama boş değildir ve sadece böyle görünür. Siyah gezegenlerden oluşan kocaman duvar onların arkasında bulunan mekânı doldurur. Işıklarla buluştuklarında neredeyse her renk ışık saçarlar ve tekrardan da sönerler.

Yaegher'in burada bilgisayar olarak adlandırılan bir aletle karşılaşması aynı zamanda bir geçişi de işaret eder. Bu geçişin temelinde yatan asıl gelişme ise dijital ve sanal durumlardır. Çalışma kapsamında daha önce de açıklanan Fred Issler ve avukat Rugner'in televizyon ve video temelinde yaşadıkları olay burada bir tür bilgisayar olan bir alete aktarılır. Bu açıdan da bakıldığında bir geçişten söz edilebilir. Bu nedenle Yaegher romanda diğer karakterlerle karşılaştırıldığında sanal gerçekliğe ait olayı daha derinden deneyimler çünkü burada başta gerçeklik olmak üzere diğer dijitalleşen ve sanallaşan durumların temelini oluşturan sanal ekran işlevi üstlenen büyük ekranlar, dolaylı ışık olarak adlandırılabilen ışıklar, karanlık, hiçlik, boşluk, sonsuzluk, gölgeler ve biçimsizlik gibi karakteristik özelliklerden bahsedilir. Yaegher aslında daha önce bütün bu kavramlarla ilgili sorgulamalarına bu aletle karşılaştığında cevap bulur çünkü bütün bunları içerisinde bulunduğu fiziksel gerçeklik başta olmak üzere film, televizyon ve video gibi medyalarla açıklayamaz.

„Sie schwebten in einem gewaltigen, leeren Nichts. Endlos weit entfernt glaubte Yaegher einen schattenhaften Umriss zu erkennen, ein formloses Etwas von schier unvorstellbarer Größe und Struktur. Es schleuderte Blitze, hell [...], aber sonderbar langsam, [...], [...]. Die Blitze zeichneten lang nachglühende Bahnen in die Dunkelheit, die sie umgab, verfehlten sie in großer Entfernung und flackerten immer wieder und wieder auf. [...]. Das Universum hinter ihnen war so groß wie das vor ihnen, aber es war nicht leer. Es schien nur so. Eine ungeheuerliche Mauer aus schwarzen Planeten füllte den Raum hinter ihnen aus, unregelmäßig geformte, satanische Gebilde von der Farbe der Nacht, die aber immer dann, wenn sie von den Blitzen getroffen wurden, rot und grün und blau aufgeleuchteten und wieder erloschen. [...]" (Hohlbein, 2014b: 362).

3.4.3 Yaegher'in Dijital ve Sanal Durumları Deneyimlemesinin Aracı Kavramları

3.4.3.1 Fiziksel Gerçeklik, Arttırılmış Gerçeklik ve Karıştırılmış Gerçeklikten Sanal Gerçekliğe Doğru

Fiziksel dünyanın maddesel temeli üzerinde olayların somut olarak deneyimlendiği fiziksel gerçeklik içerisinde sadece gerçek kişiler ve nesnelere vardır. Hem kişiler hem de nesnelere fiziksel gerçeklik içerisinde kolaylıkla algılanabilir ve bunlarla gerçekleşen aktarımların tamamı gerçek olarak görülür. Ayrıca fiziksel gerçekliğin dünyası doğrudan yansıyan bir doğal ışık ile aydınlatılır ama bu doğal ışık fiziksel dünyadaki hiçbir şeyin oluşum aşamasında yer almaz.

Arttırılmış gerçeklik (Alm. erweiterte Realität) içerisindeki gerçeklik ise sanal bilgilerle tamamlanır. Arttırılmış gerçeklikte gerçek ve görsel dünya imge, video ve sanal nesnelere gibi bilgisayar tarafından üretilmiş sanal içeriklerle gerçek zamanda zenginleştirilir. Bunlar arttırılmış gerçeklik gözlükleri ya da akıllı telefonlar ve tabletler gibi mobil aletler üzerinden gerçekliği gösterir, örter daha doğrusu gerçek algıyı tamamlar. Arttırılmış gerçekliğin içerisine sadece gösterilen yansıma değil de aksine her hareketi kaydeden ve bunları dijital emir olarak yorumlayan akıllı kameralar ve sensörler de dâhil edilebilir.

Karıştırılmış gerçeklik (Alm. gemischte/vermischte Realität) ise fiziksel gerçeklik ve sanal gerçeklik arasında bulunduğundan ağıba bağlı dünyayı arayüze dönüştürür. Böylece etrafı çevrelenen mekân gösterim yüzeyine dönüşür ve beden de veri aletine dönüşür. Karıştırılmış

gerçeklik arttırılmış gerçeklik ve arttırılmış sanallıktan oluşur. Karıştırılmış gerçeklik bilimden oluşan bir yapıdır. Aslında fiziksel dünya ve sanal dünya arasında bulunan alanı içerisine alır. Karıştırılmış gerçeklikte gerçek ve sanal dünya birbiri içerisinde erir. Dijital ve fiziksel nesnelere etkileşime girilen bir ortam oluşturur. Dijital içeriklerle gerçek dünyanın nesnelleştirilmesinin yanı sıra sanal dünyadaki gerçek kişiler de gösterilir. Karıştırılmış gerçeklik içerisinde dijital içerikler gerçekliğin üzerinde ya da önünde değildir. Dijital öğeler gerçeklikle etkileşime girer yani bunlarla hareket eder ve boyutlara uyum sağlar.

Tamamen yapay bir dünyanın içerisinde hareket eden sanal gerçeklik (Alm. virtuelle Realität) içerisinde ise dolaylı ışıkla yapay olarak üretilen nesnelere yansıtılır. Sanal gerçeklikte kişi tamamen bilgisayar tarafından üretilmiş üç boyutlu ortamın içerisine dalar. Sanal gerçekliği deneyimlemek için kullanılan aletler kişinin hareketlerine tepki verir ve kişinin sanal dünya ile etkileşime girmesine izin verir. Sanal dünyaya dalma kişinin sanal mekânda bulunmasına imkân verir.

Sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olay sırasında Yaegher'in bilincinin içerisinde bir fırtına gerçekleşir ve bu durumdan düşüncesi de etkilenir. Burada ele alınması gereken şey öncelikle sanal gerçeklik içerisindeki görünürlük ve görünmezlik durumlarıdır. Sanal gerçeklik bir tarafta fiziksel gerçeklik içerisinde var olan şeyin görünmezliğini sağlar yani bu şeyi belirsizleştirir diğer tarafta da olması muhtemel olmayan şeyi görünür yapar yani aslında bu şeyi gerçekleştirir. Birinci durumda kişi ve sanal ortam arasındaki arayüz görünmez olur yani

sanal gerçekliğin kendisi görünmezdir. Sanal gerçeklik sayesinde gerçek ortam görünmez bilgilerle tamamlanır. Görünmez olanı görünür yapma durumunda ise sanal gerçeklik ve arttırılmış gerçeklik teknolojileri, sanal alanın sanal dünyasına yerleştirilmiş sistemlerin fiziksel olmayan özelliklerini kopya etmede ve deneyimlenmesini sağlamada başarılıdır. Böylece normalde görünmez olan şey siluet elde etmiş olur. Burada makineler ve aletlere entegre edilmiş yazılımın nasıl davrandığı gösterilir. Burada ürünler tehlikesiz bir şekilde test edilebilir ve mükemmelleştirilebilir.

Sanal görünürlük ve görünmezlikten kaynaklanan böyle sallantılı bir durum içerisinde bulunan Yaegher bir anda sarsılmaya başlar ve bodrum katında kendisine dayanak olacak bir şey bulmaya çalışır. Zamansız bir anda dünyanın gözlerinin önünde kaybolduğunu görür ve bir şeyler olduğunu hisseder. Çok kısa bir anda birbirine geçmiş iki gerçeklik görür. Bu gerçekliklerden biri diğerine zarar vermez ya da diğerinin yerinin neresi olduğuyla ilgilenmez. Yaegher'in beyninin içerisinde bir şeyler isyan etmeye başlar ve bilinci söz konusu bu iki gerçekliği eş zamanlı olarak algılamaya ve işlemeye uygun değildir. Ayrıca bu konuda başarılı da değildir. Yaegher'in burada birbirinin içerisine geçmiş iki gerçekliğin eş zamanlı olarak yan yana bulunmasından söz etmesi aslında onun sanal gerçekliği deneyimlediğini açıkça gösterir. Yaegher burada iki farklı dünyanın eş zamanlı olarak yan yana bulunan gerçekliklerinden bahseder. Bu gerçekliklerden birisi fiziksel gerçekliktir, diğeri ise sanal dünyanın gerçekliğidir. Özellikle de sanal gerçeklik fiziksel gerçekliğin var

olduğu için kendisini var eden bir gerçeklik değildir. Böyle bir durum ikili karşıtlıklar arasındaki ayrımın çözülmeye ya da parçalanmaya başlamasıyla çoktan ortadan kalkmıştır çünkü bu karşıtlıkların artık birbiri içerisinde erimesi söz konusudur. Bu konuyla ilgili özellikle ele alınması gereken ve yukarıda da açıklanan dört gerçeklik türü vardır. Bunlar fiziksel gerçeklik, arttırılmış gerçeklik, karıştırılmış gerçeklik ve sanal gerçekliktir.

“Ein unsichtbarer Sturmwind fuhr durch sein Bewusstsein und wirbelte den Gedanken davon. Für einen Moment schwindelte ihm. [...] Etwas geschah. Für einen zeitlosen Moment schien sich die Welt vor seinen Augen zu verbiegen, als betrachtete er sie durch einen Zerrspiegel, und für einen noch kürzeren Moment sah er zwei Wirklichkeiten, die gleichzeitig irgendwie über- und ineinandergeschoben waren, ohne dass die eine der anderen schadete oder ihr ihren Platz streitig machte. [...] Etwas in seinem Gehirn rebellierte, schlug für einen Moment die wildesten Kapriolen und schaltete dann einfach ab. Sein Bewusstsein war nicht dafür geschaffen, zwei Wirklichkeiten gleichzeitig wahrzunehmen und zu verarbeiten, und es sortierte einfach eine davon aus. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 180).

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayla ilgili iki imgenin birbirine karıştığı iki gerçeklik görür. Yaegher için bunlar anlatılamayacak ve hoş olmayan bir biçimden kaynaklanır. Yaegher her ne kadar elleriyle arabanın direksiyonunu tutmaya çalışsa da dikkati dağılır. Genel olarak arada bulunma ile tanımlanan sanal gerçeklik Yaegher'in de belirttiği gibi iki imgenin birbirine karıştığı iki gerçekliğin arasında ortaya çıkan bir gerçekliktir. Burada aynı zamanda bu şekilde ortaya çıkan sanal gerçekliğin kişiyi tehlikeye sürükleyen taraflarına da değinilir. Bunlar sanal gerçeklik içerisinde deneyimlenen

olayın anlatılamaması, kişiye hoş gelmemesi ve kişinin dikkatini dağıtmasıdır.

“Für einen Moment sah er zwei Bilder; zwei übereinander-geschobene Wirklichkeiten, die sich auf schwer beschreibbar unangenehme Weise durchdrangen. Seine Hände hielten noch immer das Steuerrad umklammert, [...]. Dann versagte seine Konzentration. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 200).

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olay sırasında Evelin Freytag'ın otel odasına gittiğinde sanal gerçekliğin içerisinde tekrardan dalar. Burada otel odası fiziksel gerçeklik tarafında somut olarak mevcuttur ama sanal gerçeklik tarafında ortadan kaybolur ve otel odasının yerini siyah bataklıktan oluşan sonsuz bir düzlem alır. Bu noktada karanlık, bataklık ve sonsuzluk gibi kavramlar sanal gerçeklikle ilişkilendirilebilir çünkü gerçeklik başta olmak üzere dijitalleşen ve sanallaşan durumların hepsi sonsuz karanlık içerisinde akışkan bir şekilde bulunur. Romanda sanal bedenleri işaret eden bedensiz puslu şekiller ortalıkta dolaşır, bir yerlerden kuru ve şiddetli rüzgârlar gelir ve bu rüzgârlar da etrafa akışkanlığı işaret eden sıvı bir şeyler dağıtır. Görünürde hiçbir ışık kaynağı olmamasına rağmen ışığa benzeyen yaygın bir aydınlık vardır. Bu noktada da fiziksel dünyanın somut bir kaynaktan yansıyan doğrudan ışığının yerini sanal dünyada herhangi somut bir kaynaktan yansımaya dolaylı ışık alır ve sanal gerçeklik içerisindeki bu dolaylı ışığın kaynağı da ışığın kendisinden başka bir şey değildir yani tekrardan kendisi olur. Bunlar imkânsız olmasına rağmen hoş olmayan bir koku yayar. Burada da insan ait duyu organları (dokunma) ile algılanabilen sanal gerçekliğe dikkat çekilir. Yaegher bu durumda da mümkün olmayan iki gerçekliğin gergin

yayları arasında bulunduğunun farkına varır. Sanal gerçekliği deneyimleyen Yaegher aslında iki gerçekliğin arasında (Alm. Zwischenzustand) bulunur çünkü sanal gerçeklik de bu ara noktada oluşturulan bir gerçekliktir bu nedenle sanal gerçeklik sadece bir tarafı temsil eden bir gerçeklik değildir.

“Das billige Hotelzimmer war verschwunden. An seiner Stelle erstreckte sich vor ihm eine unendliche Ebene aus schwarzem Morast, die irgendwo zehntausend Jahre entfernt mit einem Himmel von der gleichen, lichtscluckenden Farbe verschmolz. Körperlose rauchige Gebilde, die den zahlreichen Armen einer ungeheuerlichen großen Krake glichen, spannten sich zwischen diesen beiden Hälften einer unmöglichen Wirklichkeit, und von irgendwoher kam ein trockener, böiger Wind, der jedes bisschen Flüssigkeit aus seinem Körper heraussaugte und wie Sandpapier über sein Gesicht fuhr. Es gab keine sichtbare Lichtquelle; keine Sonne, keinen Mond, keine Sterne, aber es gab trotzdem Licht- oder etwas wie Licht, eine kranke, diffuse Helligkeit, die irgendwie klebrig aussah und einen unangenehmen Geruch verströmte, obwohl das eigentlich unmöglich war“ (Hohlbein, 2014b: 292).

Yaegher sanal gerçekliği deneyimlediği olayın bir bölümünde bir bilgisayar salonunda bulunur. Bu bilgisayar salonu Yaegher'e, amiri Stefan Borghorst'a ve Profesör Leismann'a oldukça tuhaf görünür. Salon hala oradadır ve henüz değişmemiştir ama bu salon onların aradığı bir çıkış yolu ya da onlara ait bir gerçeklik değildir. Burası onlara ötekinin rüyası gibi başka bir dünya olarak ve yan yana bulunan ya da iç içe geçmiş ve eş zamanlı olarak her yerde var olan sayısız gerçekliklerden biri olarak görünür. Ayrıca bunu her yerde bulunan ve doğadan oluşan güçten başka bir şey olarak da görürler çünkü doğadan oluşan bu güç bir dünyanın başka bir dünyaya rastgele dönüşmesini engeller. Ama temelinde birden fazla gerçekliğin bulunduğu sanal

gerçeklik fiziksel maddeyi temel alan referanstan yoksun olduğu için ve geliştirilen en yeni teknolojilerle yapay olarak üretildiği için bir dünyanın başka bir dünyaya kolaylıkla ve rastgele dönüşmesine imkân sağlar. Sanal gerçeklik en yeni teknolojik gelişmelerle donatılan ve fiziksel dünyanın doğası üzerinde söz sahibi olmaya çalışan doğal gücün karşısındaki yapay bir güçtür. Burada karıştırılmış ve arttırılmış gerçeklikler temelinde yapılandırılan sanal gerçekliğin tuhaflığına, değişkenliğine, eşzamanlılığına, her yerde her zaman bulunabilmesine, birden fazla gerçeklikten oluşmasına, akışkanlık ve biçimsizlik temelinde her şeye kolaylıkla dönüşebilmesine ve uyum sağlamasına işaret edilir.

„[...] Der sonderbare Computersaal war noch immer da. Er war noch unverändert, aber das war nicht der Ausweg, nach dem sie gesucht hatten. Es war nicht die Wirklichkeit; zumindest nicht ihre Wirklichkeit. Es war eine andere Welt, vielleicht der Traum eines anderen, vielleicht eine von den zahllosen möglichen Realitäten, die neben- und ineinandergeschachtelt gleichzeitig und überall existierten, und etwas anderes, eine Macht, die allgegenwärtig und von unerahbarer Natur war, verhinderte einen beliebigen Wechsel von einer Welt in die andere“ (Hohlbein, 2014b: 384).

3.4.3.2 Sanal Gerçeklik

Kuramsal olarak neredeyse her şeyin mümkün olabileceği görüşünü savunan Profesör Leismann, Yaegher'e romanda ilk defa sanal gerçeklik ifadesinden bahseder. Profesör Leismann bu kelime yapısının kendi içerisinde bir çelişki ürettiğini düşünür ve bunu Amerika'dan gelen mükemmel bir devrim olarak değerlendirir çünkü sanal gerçekliğin kökeni ilk olarak Amerika'dan kaynaklanır. Bu bağlamda

bilimsel çalışmalar genel olarak kuramlardan ve uygulamalardan oluşur. Profesör Leismann'ın da belirttiği gibi bilimsel çalışmalarda neredeyse her şey kuramsal olarak mümkündür ve bu kuramlar uygulamada gerçekleşene kadar bilim insanına göre doğru bir varsayım olarak kabul edilir. Bu nedenle Profesör Leismann için “sanal gerçeklik” ifadesi kuramsal olarak ilk aşamada mümkündür. Onun bu kavram içerisindeki bir çelişkidenden bahsetmesi ise “sanal” ve “gerçeklik” kavramlarının yan yana ifade edilmesinden kaynaklanır. Bu durumda sanal olan bir şeyin gerçek olup olmayacağı, gerçek olan bir şeyin de sanal olup olmayacağı gibi çelişkili bir durum sorgulanır. Bu noktada aslında Profesör Leismann için çelişkili olan durum gerçek olmayan bir şeyin gerçeklik hatta gerçekten daha gerçek olanı üretiyor olmasıdır.

„Theoretisch beinahe alles möglich“, antwortete ihr Mann. [...] Haben Sie irgendwann schon einmal den Begriff virtuelle Wirklichkeit gehört?“ „Von der Wortkonstruktion her ein Widerspruch in sich“, antwortete Leismann. „Darüber hinaus aber etwas möglicherweise vollkommen Revolutionierendes, das natürlich wieder einmal aus Amerika zu uns kommt.“ [...]“ (Hohlbein, 2014b: 264).

3.4.3.3 Bilgisayar Oyunları

Profesör Leismann, Yaegher'in deneyimlediği olayın sanal gerçeklik ile ilişkilendirilebileceğini söylemesine ve bununla ilgili bir şeyler açıklamasına rağmen Yaegher bu kelimeye oldukça yabancıdır çünkü Yaegher bilgisayar ile ilgili hiçbir şey bilmez. Bu nedenle Profesör Leismann bu durumu bir de bilgisayar oyunları üzerinden anlatmayı dener. Profesör Leismann grafikler tarafından oluşturulan bilgisayar

oyunlarını küçük hileli filmler olarak görür. Ayrıca bilgisayar oyunlarında oyun figürlerinin oyun kolu (İng. joystick) ya da başka bir yönlendirici aletle ekran üzerine gönderildiğinden bahseder. Bu durumda ekranın önünde oturulmadığından aksine içerisine iki küçük renkli ekranın kurulduğu kasklar takarak imgenin üç boyutlu olarak gösterilmesinden ve hatta bu imgeden başka bir şey görülmediğinden söz eder. Hoparlörlerin uygun sesleri aktararak her tür şeyi izole edebileceğini ve ele takılan bir eldivenle doğrudan bilgisayara bağlanılabileceğini söyler. Artık burada oyun koluna ihtiyaç olmadığının ve kendi eliyle oyunu kavrayabileceğinin bilgisini verir. Bu durumda nesnelere dokunulabileceğinin de bilgisini verir. Profesör Leismann bütün bunların bir kostüm olarak giyilebileceğinin bilgisini de ekler. Böyle bir kostüm hareketlerin tamamını bilgisayara aktararak kullanıcının tekrardan oyuna dâhil olmasını sağlar. Böyle bir olay ortada bulunan bir sahne üzerinde gerçekleşmez aksine sadece deneyimlenir. Bilgisayar oyununda grafikler mükemmel bir şekilde oluşturulduğunda gerçek ve oyun arasındaki fark tespit edilemez çünkü kostüm sıcaklığı ve soğukluğu simüle eder. Kullanıcı tarafından desteklendiğinde ellerdeki ve dizlerdeki acı verici sinirleri uyarır. Bir şeye dokunulduğunda eldivenlerdeki sensörler bu nesnenin yüzey yapısını taklit eder daha doğrusu simüle eder. Profesör Leismann da bu durumda bulunan Yaegher'e sıcaklığı ve soğukluğu hissedeceğini, parlayan şeyin demir parçası olmamasına rağmen parmaklarında yanık kabarcıklarının olabileceğini söyler. Burada sanal gerçeklik içerisinde deneyimlenen soyut durumların gerçek somut zararlara neden olabileceği işaret edilir. Profesör Leismann'ın burada anlattıklarından

yola çıkararak sanal gerçekliğin her zaman en yeni teknolojik aletleri kullandığı işaret edilir. Sanal gerçeklik ilk aşamada kullanılabilen daha sonrasında ise giyilebilen teknolojik aletlerle deneyimlenir. Sanal gerçeklik tiyatro sahnesinden, sinemanın beyaz perdesinden ve televizyonun ekranından farklı olarak 360 derece dönüş sağlayan üç boyutlu sanal gözlüklerle, sanal kulaklıklarla ve veri eldivenleri ile içerisine d alınabilen ve sahnedeki gösterinin izlenmesinden farklı olarak deneyimlenebilen bir gerçekliktir. Bu nedenle sanal gerçeklik bir deneyimdir. Aynı zamanda sanal gerçeklik sahip olduğu giyilebilen teknolojinin yardımıyla görme, işitme ve dokunma gibi insana ait duyu organlarını da simüle eder.

„Okay- Sie wissen, was ein Computerspiel ist. Meistens sind es kleine trickfilmähnliche Sequenzen mit mehr oder weniger guten Grafiken, und Sie schicken Ihre Spielfiguren mit einem Joystick oder einem anderen Steuergerät über den Bildschirm. Haben Sie so etwas schon einmal gespielt?“ [...] Sie setzen sich nicht vor einen Bildschirm, sondern setzen einen Helm auf, in den zwei winzige Farbbildschirme eingebaut sind, so dass sie das Bild dreidimensional sehen, und zwar nur dieses Bild und sonst nichts. Ein Lautsprecher übermittelt Ihnen die passenden Geräusche und schottet alles andere ab. Ihre Hände stecken in Handschuhen, die direkt mit dem Computer verbunden sind. Sie brauchen keinen Joystick mehr, sondern können tatsächlich mit Ihren eigenen Händen in das Spiel eingreifen. Sie können Dinge tatsächlich berühren, [...] [...], dass Sie einen kompletten Anzug überziehen. Dieser Anzug überträgt jede ihrer Bewegungen direkt auf den Computer, und der wiederum integriert sie in das Spiel. Sie sehen keine Szene mehr vor sich, Sie erleben sie. Und wenn die Grafiken dieses Spieles gut genug sind, dann werden Sie keinen Unterschied zwischen der Wirklichkeit und diesem Spiel mehr feststellen können. Der Anzug wird Hitze und Kälte simulieren. Wenn Sie stürzen, wird er Ihre Schmerznerve in Händen und Knien stimulieren. Wenn Sie etwas berühren, werden Sensoren in den Handschuhen die Oberflächenstruktur

dieses Gegenstandes nachahmen.“ [...],,Sie meinen, wenn ...wenn ich in dieser Simulation glühendes Eisen anfassen würde-, (Hohlbein, 2014b: 265).

3.4.3.4 Sanal Alan

Profesör Leismann daha sonra da “sanal alandan” bahsetmeye başlar ve burada da kaskların ve eldivenlerin olduğuna değinir. Bilgisayar programlarının ışık yılını gerçekçi olandan uzaklaştırdığı görüşündedir. Bilgisayarın sürekli gelişmekte olan bir alet olduğunu ima ederek tarif edilemeyen bir hesaplama kapasitesine sahip olan bir bilgisayara ihtiyaç duyulduğuna da değinir. Her geçen gün gelişen teknolojiyle donatılan bilgisayar sahip olduğu sonsuz sayıda hesaplama yapabilme kapasitesiyle üretkenliğini sürekli olarak artıran bir makine ve medya olarak ele alınabilir. Profesör Leismann sanal gerçekliğe, bilgisayar oyunlarına ve sanal alana değinirken bilgisayarın henüz bugünkü kadar geliştirilmediğine ve gelişiminin ilk aşamasında olduğuna dikkati çeker. Profesör Leismann’a göre burada oluşturulan bir “hiçlik” ile düşünceyi düşünmeye devam edilir. Mucidini hayal ettiren bir işleve sahip olan sanal alan içerisinde imgeler doğrudan beyne yansıtılabilir. Sanal alanı duyuyla ilgilenen ve beyinde oluşan merkezleri doğrudan cezbeden bir içgüdü olarak görür ve bunun insanlar için bir gerçeklik oluşturduğu görüşündedir. Burada beyin ve bilgisayar arasındaki arayüzle oluşturulan sanal gerçeklik işaret edilir. Yaegher ise Profesör Leismann’ın dediklerini kendi yaşadıklarıyla bütünleştirerek böyle bir şeyin oldukça gerçek olduğunu mırıldanır çünkü neredeyse bütün bu anlatılanları duymuş, görmüş, koklamış, anlamış ve hatta bunlar onu

çok incitmiştir. Burada Yaegher sanal gerçekliği ve sanal alanı duyu organlarıyla birebir algıladığını kabul eder.

“[...] „Cyberspace“, sagte er. „Helm und Handschuhe gibt es bereits, und soweit ich weiß, auch schon die ersten Prototypen dieses Anzuges. Natürlich sind die Computerprogramme noch Lichtjahre davon entfernt, realistisch zu sein. Sie sind sogar ziemlich primitiv, soviel ich weiß. Aber im Prinzip funktioniert es bereits, das ist richtig. Der Rest ist im Grunde nur noch eine Frage der Zeit. Man braucht Computer, die es heute noch nicht gibt. Unvorstellbare Rechenkapazitäten, [...]. [...] „Vielleicht nichts“, sagte Leismann nachdenklich. „Aber denken Sie den Gedanken einfach einmal weiter. [...], Cyberspace würde tatsächlich so funktionieren, wie es sich seine Erfinder erträumen. [...], sie finden eine Möglichkeit, die Bilder direkt in Ihr Gehirn zu projizieren. Eine Art...Impuls, der Ihre normalen Sinne umgeht und direkt die entsprechenden Zentren im Gehirn reizt“ (Hohlbein, 2014b: 265).

Profesör Leismann hiç kimsenin beynin nasıl işlediğini ve aslında neden işlediğini bilmediğini söyler. Elektrikli olanın da içgüdüyü sardığını, onu kuvvetlendirdiğini ya da halüsinasyonlarla cevap verdiğini dile getirir. Beyinde yuvarlanan içgüdülerin her geçen gün daha da hızlandığını düşünür ve bu nedenle değişimin ilk öncekinden daha farklı olduğunu söyler. Her geçen gün ileri teknolojilerle donatılan başta sanal alan ve sanal gerçeklik olmak üzere bütün dijitalleşen ve sanallaşan durumlar elinde bulundurdukları ileri teknolojiyle birlikte dolaylı ışığın ışık hızıyla giderek daha da hızlanan bir değişim ve döngünün içerisinde. İlk olarak yaratıldığı andan itibaren insan beyninin nasıl çalıştığıyla ilgili bazı belirsizlikler söz konusudur. Ama dijital ve sanal bir temel üzerine inşa edilen bilgisayar teknolojileri tarafından sunulan imkânlarla ve en başta da dolaylı ışığın ışık hızıyla insan beynine has belirsizliğin seviyesinin en aza indirilmesi hedeflenir.

“[...] Niemand weiß im Grunde so genau, wie das menschliche Gehirn funktioniert. Eigentlich nicht einmal, warum es überhaupt funktioniert, Vielleicht...ist es wie bei einer elektrischen Wicklung – es fängt die Impulse auf und verstärkt sie. Oder es antwortet seinerseits mit Halluzinationen. Möglicherweise haben diese Impulse in Ihrem Gehirn etwas ins Rollen gebracht, das jetzt von sich aus immer schneller und schneller läuft. Sie sagen, dass diese Visionen sich jedesmal mehr vom erstenmal unterscheiden?“ (Hohlbein, 2014b: 266).

Yaegher Profesör Leismann’a videokasetleri ile ilgili bir şey bulup bulmadığını sorar. Profesör Leismann ise henüz bu videokasetleri inceleme fırsatı bulamadığını söyler. Söz konusu videokasetleri meraklı gözlerle etrafında dolaşan iş arkadaşları yüzünden inceleyememiştir ve onları tehlikeye sürüklemekten korktuğu için yalnız başına incelemek istemiştir. Profesör Leismann sanal alanla ilgili Amerika’da en az iki tane, Almanya’da bir, doğu blogunda ise daha fazla projenin yapıldığını ve bu projelerle ilgilenen iki şirketten birinin iflas ettiğini bildirir. Rusların ise böyle bir proje için paraya ihtiyaçlarının olduğunu söyler. Alman projesinde ise Profesör Leismann hiç kimsenin bir şey bilmediğini düşünür. Bu durumu yaklaşık on yıldan beri büyük bir mesele olarak gören Almanlar bu projenin uygulanamayacağını düşündükleri için vazgeçmiştir. Burada farklı devletlerdeki gelişmelerin ele alınmasıyla aslında sanal alanın ve sanal gerçekliğin gelişiminin henüz başında olduğuna işaret edilir.

“”Es gab sogar mehrere ernsthaft Projekte, die sich mit der Aufgabe beschäftigen. Informationen direkt über...“ Er unterbrach sich für eine Sekunde und setzte dann neu an: „Ich will Sie nicht mit Fachchinesisch langweilen, das nicht einmal ich richtig verstehe. Aber es gab Projekte, die in diese Richtung gingen. Mindestens zwei in Amerika, eines hier bei uns in Deutschland, und ein weiteres, möglicherweise auch mehrere, im

Ostblock, ehe dort alles zusammengebrochen ist“ (Hohlbein, 2014b: 326).

3.4.3.5 Sanal Ekran

Romanda TNT-İletişim Ağı sanal gerçekliğin kişiler tarafından denenebilmesinin ticari boyutunu temsil eder. Romanda aynı zamanda sanal gerçekliğin ortaya çıktığı ilk yıllardan bahsedildiği için böyle bir gelişimin ticari değeri ise oldukça yüksektir. Profesör Leismann, Yaegher'in üzerinde yaptığı bir test denemesinde sanal gerçekliğin insana ait duyu organlarıyla algılanan bir gerçeklik olduğuna dikkati çeker. Burada aynı zamanda sanal gerçekliğin en iyi görüntü kalitesi ile deneyimlendiğinden bahsedilir. Bu bağlamda ele alınan sanal ekran tiyatro sahnesinden, filmin çekildiği sahneden, sinemadaki beyaz perdeden, fotoğraf makinesi, kamera ve televizyon ekranından farklıdır. Kişi ister ekran öncesi olarak ele alınan tiyatro sahnesinde, ister ekrana geçiş dönemini temsil eden sinemanın beyaz perdesinde, isterse de fotoğraf makinesi, kamera ve televizyonda olsun kendi kendisini eş zamanlı olarak izleyemez. Burada kişi aynı anda hem izleyici hem de oyuncu olamaz. Gösterilen sahnenin ise sağını solunu, yukarısını aşağısını ve arkasını önünü eş zamanlı olarak görmek mümkün değildir. Kişi ve sahne, kişi ve ekran arasında her zaman belirli bir mesafe vardır. Bu sahnelerin ve ekranların izleyicisi olan kişi oldukça pasiftir çünkü her zaman bir şeylerin sadece kendisine gösterilen kadarını izlemek zorundadır. İzleyici ve oyuncunun kolaylıkla ayırt edilebildiği tiyatro sahnesinde izleyici sahnelenen oyunu eş zamanlı olarak izleyebilir ama izleyici burada her zaman kendisini değil de bir başkasını izler. Sahnelenen oyunun içerisinde aktif bir şekilde bulunsa bile sadece

oyuncu olur ama kendi kendisini izleyemez. Film sahnesinin bu bağlamda tiyatro sahnesinden farkı ise aktörün film sahnesinin çekiminden sonra film olarak kendisini izleyebilmesidir ama burada filmin çekildiği ve gösterildiği zaman kesinlikle birbirinden farklıdır. Burada hem aktör hem de izleyici olunur ama böyle bir durum eş zamanlı değil de aksine art zamanlı gerçekleşir. Televizyon her ne kadar canlı yayın programlarını aktarsa da durum filmdekinin aynısıdır. Canlı yayın içerisinde bulunan kişi kendi kendisini eş zamanlı olarak izleyemez ve bu nedenle kişi olayın içerisinde olsa bile aslında dışarıdadır. Etkileşim bakımından kişi ve televizyon arasında her zaman bir mesafe söz konusudur. Kamerada ise kişi bir başkasının görüntüsünü üretebilir ama kendi görüntüsünü kendisi üretemez. Başka birisi tarafından çekilen kendi görüntüsünü ise yukarıda da ifade edildiği gibi hem oyuncu hem izleyici olarak eş zamanlı izleyemez. Fotoğraf makinesinin ilk modellerinde buna benzer bir durum söz konusudur. Burada görüntüyü bulunduğu yerde sabitlemek ama daha sonra görebilmek mümkündür. Fotoğraf makinesinin diğer ekranlardan farkı ise hareketlendirilmiş değil de sabit imgeyi gösterir. Bu nedenle fotoğraf makinesi resim sanatının mükemmelleşmesi olarak görülebilir.

Sanal ekran (Alm. virtueller Bildschirm) ise kendisinden önceki bütün sahne ve ekranların dijitalleşmesinin ve sanallaşmasının sonucu olarak ortaya çıkar ve bu nedenle de diğerlerinden oldukça farklıdır. Ekran burada diğerlerindeki gibi bir araç değildir aksine bir şeyin kendisi tamamen ekrandan oluşur. Böyle bir ekran da dijital ve sanal durumlar temelinde oluşturulur. Dijital fotoğraf makinası, dijital kamera, dijital

telefon, dijital televizyon, tiyatro ve film sahnesini aratmayan dijital ortamlar sanal gerçekliğin deneyimlenmesinde kullanılan fotoğraf makinesine, kameraya, telefona, televizyona ve mekânlara aslında hepsi de ekrana dönüşür. Yani burada ortaya çıkan şey aslında sanal gerçeklik gözlüğü ve kulaklığıdır. Aynı zamanda televizyonun içerisine dâhil olan sanal gerçekliktir. Kişi bu aletleri kullanarak sanal ekran içerisinde deneyimlediği olayın eş zamanlı olarak hem oyuncusu hem de izleyicisi olur. Dolayısıyla kişi burada kendi kendisini eş zamanlı olarak izleyebilir. Sanal ekran içerisinde diğer ekranların aksine ekranın içerisinde olmak yani ekran olmak söz konusudur çünkü sanal ekran 360 derecede yani sağ ve sol, ön ve arka, yukarı ve aşağı gibi kısıtlamalar olmadan üç boyutlu olarak içerisine d alınabilen bir ekrandır. Böylece sanal ekran sonsuz mekân imgesi üretir. Bu noktada kişi ve ekran arasındaki mesafe sıfır noktasına iner ve sıfır noktasında bir etkileşim kurulur. Kişi sanal ekran aracılığıyla kendi görüntüsünü kendisi üretir ve bu nedenle diğer ekranlardakinden oldukça aktiftir. Kişinin ekran ve ekranın da kişi olması gibi bir tür özdeşleşmeden de bahsedilebilir.

Somut kanıt arayışı için Yaegher ve Stefan Borghorst'un müttefiki olmayı kabul eden Profesör Leismann'ın evinde daha önceki çalışmalara ek olarak tekrardan hummalı bir çalışma başlar. Profesör Leismann'ın doktor olan eşi Agnes de konuyla ilgili bir şeyler bulmak için mikroskopta çalışır, kitapları ve gazeteleri inceler. Burada dijital ve sanal durumların farklı bilimsel alanlardan kaynaklanan disiplinlerarası ve işbirliğine dayanan çalışmalarla incelenmesi söz konusudur.

Yaegher, amiri Stefan Borghorst ve Profesör Leismann ise ekranın üzerinde TNT- İletişim Ağının ateş kızılı renkteki ambleminin bir imgesini görür. Bunun bir test sinyali olduğunu söyleyen Profesör Leismann aletin önünde çömelerek Yaegher'e bir şey hissedip hissetmediğini sorar. Yaegher de sinirli bir şekilde kafasını sallayarak uyuşturucu bir huzursuzluk hissettiğini söyler ve belki de bir daha hiçbir zaman huzursuzluk hissetmeden ekranı izlemeyeceğini düşünür. Bu sadece bir test denemesi olmasına rağmen Yaegher bu şekilde bir tepki gösterir ve ona bu şey insansı bir test aracı gibi gelir. Profesör Leismann ise bunun oldukça duygusal bir olay olduğunu düşünür. Yeni yayıncı ile ilgili birkaç bilgi toplayan Profesör Leismann, amir Stefan Borghorst'a Dat-Recorder ya da dijital bellek kullanmayı bilip bilmediğini sorar. Bu soruya hayır cevabını veren Stefan Borghorst da bu olayın gerçekten duygusal olduğunu düşünür. Bunun bir CD-video filmi olduğunu söyleyen Profesör Leismann'a göre bu ne bir videodur ne de normal bir filmidir. Ona göre sadece ses kayıt bandı ya da kaseti de değildir bu sadece en iyisinin en iyisi olan bir şeydir. Yayıncılar bunu 24 saat boyunca HDTV-niteliğinde yayınlar ve şehrin her yerinde bu yayın kalitesini işleyen düzinelerce alıcı vardır. Bu bir 100-hertz imgesidir ama şimdiye kadar 50-hertz'den daha fazla çalışan hiçbir alet yoktur. Giderek daha da büyüyen böyle bir kurulum kaydeden bir nesne ya da beş yıldan sonra tekrardan durdurulan riskli bir girişim de değildir. Stefan Borghorst'a göre bu durum altında çok para yatan bir gelişmedir ve hedeflerine ulaşmak için çok paraya sahip olmak isteyen birilerinin olduğunu düşünür.

Romanda adı geçen karakterlerin söz konusu bu söylemlerinden yola çıkarak aslında fiziksel gerçekliğe daha yakın ekran görüntüsü üretmek yani Yaegher'in deneyimlediği olayda olduğu gibi kullanıcı ve ekran arasındaki mesafeyi sıfır noktasına indirmek için yayın kalitesini her geçen gün biraz daha artırmayı amaçlayan dijital ve sanal ekranlar oldukça pahalı teknolojik ürünler olarak piyasaya sürülür. Kişinin duyuşsal algısını doğrudan ve derinden etkileyen bu ekranlar büyüleyen, baştan çıkartan, huzursuzlaştıran yani duyuşsal yönü ağır olan her şeyi derinden hissettiren araçlardır. Bu ekranlar aynı zamanda dijital ve sanal ortamlarda bir şeyleri oluşturan temellerdir. Bu nedenle dijital ve sanal durumların bu ekranlarla deneyimlenmesi söz konusudur.

“Seine Frau war den Tag abwechselnd über das Mikroskop gebeugt und in ihre Bücher und Zeitschriften vergraben, [...] Yaegher sagte nichts, aber er stimmte Borghorst im stillen zu, vor allem, als das Bild auf dem Monitor erschien und er das flammendrote Emblem des TNT-Network erkannte. [...] „Sie strahlen im Moment nur ein Testsignal aus. Aber das allein ist schon interessant genug.“ Er ließ sich vor dem Gerät in die Hocke sinken, fummelte einige Augenblicke lang an der Feineinstellung herum und verdrehte sich dann fast den Hals, um Yaegher anzusehen. „Spüren Sie irgend etwas?“ Yaegher schüttelte nervös den Kopf. Er spürte zwar schon eine kribbelnde Unruhe, aber das hatte Leismann wohl nicht gemeint. Wahrscheinlich würde er in seinem ganzen Leben nie wieder einen Bildschirm ansehen können, ohne sich unbehaglich zu fühlen. [...] -es ist nur ein Testsignal.“ [...] Ich nehme an, dass Sie mittlerweile sehr viel sensibler auf- diese Impulse reagieren als irgendein anderer Mensch.“ [...] Ich reagiere sogar schon darauf, wenn gar nichts da ist. Wie ein menschliches Testgerät. [...] „Das ist jedenfalls nichts als ein ganz normales Testbild.“ [...] betrachtete das Testbild mit leuchtenden Augen, als wäre es nicht ein langweiliges Firmenemblem, sondern eine verschlüsselte Nachricht, die alle Geheimnisse des Universums enthielt. Für den Wissenschaftler in ihm war es wohl auch etwas in dieser

Größenordnung. „Das ist sensationell“, [...] [...] Wissen Sie, dass sie ausschließlich DAT-Recorder und digitale Bildspeicher benutzen?“ [...] „Das ist wirklich sensationell.“ [...] „CD-Bildplatten. Keine Videos, keine normalen Filme, keine herkömmlichen Tonbänder oder Kassetten. Nur das Beste vom Besten.“ [...] „Und sie senden vierundzwanzig Stunden am Tag in HDTV-Qualität“, fügte Leismann hinzu. „Besser geht es gar nicht. Der Schönheitsfehler ist nur, dass es in dieser ganzen Stadt allerhöchstens ein Dutzend Empfänger gibt, die solche Sendequalität auch verarbeiten können.“ [...] Aber es gibt bisher kaum Geräte, die mit mehr als fünfzig Hertz arbeiten. [...] Sie meinen, es steckt Geld dahinter?“ fragte Borghorst. „Unvorstellbar viel Geld“, bestätigte Leismann. „Oder jemand, der nicht darauf angewiesen ist, Geld zu haben, um seine Ziele zu erreichen“ (Hohlbein, 2014b: 329-333).

Romanın sonuna doğru Profesör Leismann, Stefan Borghorst ve Yaegher TNT-İletişim Ağının yayın odasına ulaşmayı başarır. Yaegher burada duvarlardaki ekranları görünce tekrardan kötüleşir ve içerisinde şiddetli bir rahatsızlık yayılmaya başlar. Televizyonun yakınlığı Yaegher'in içerisindeki bir şeyleri hareket ettirdiği için ekranlara bakarken oldukça zorlanır.

„Yaegher blickte aufmerksam auf die Monitorwand. Es ging ihm auf einmal wieder schlechter. Ein starkes, körperliches Unwohlsein begann sich in ihm breitzumachen. Offensichtlich reichte mittlerweile schon die bloße Nähe eines Fernsehgerätes, um etwas in ihm in Bewegung zu bringen“ (Hohlbein, 2014b: 354).

Ekranı baktığında titremeye başlayan Yaegher'in alnını soğuk ter kaplar. İki günden beri sağ elini tekrardan hissetmeye başlayan Yaegher'in parmak uçlarında etkili bir acı başlar ve omzuna doğru yayılır. Yaegher her ne kadar histerik olmasa da televizyon ekranından kaynaklanan ağır bir duygu onun içerisinde kadar işlemiştir. Yaegher'e burada bir şeyler emici ve kışkırtıcı gelir. Milyonlarca görünmez

karıncanın yani piksellerin hızlı ve merhametsiz bir şekilde ruhunun derinliklerine kadar işlediğini ve bunun karşı konulmaz bir güçten kaynaklanan bir emir olduğunu söyler.

„Aber das war nicht alles. Yaegher startete wie gebannt auf den Monitor. Er begann zu zittern. Kalter Schweiß bedeckte seine Stirn und zum erstenmal seit zwei Tagen spürte er seine rechte Hand wieder. Ein ziehender Schmerz begann in seinen Fingerspritzen und breitete sich rasch bis in seine Schulter hinauf aus. [...] Es ging von diesem Fernsehschirm aus, ein Saugen und Wühlen, als fräße sich eine Million unsichtbarer Ameisen schnell und gnadenlos bis auf den Grund seiner Seele. Es war ein Befehl, ein Befehl von unwiderstehlicher Kraft, dem er nichts entgegenzusetzen hatte, [...]“ (Hohlbein, 2014b: 356-357).

Yaegher baktığı ekranlardan şüphelendiği için bakışları da yanılmaya başlar ve bu nedenle de nerede olduğunu ve nasıl görüldüğünü bilemez ve bu durumu romanda şu şekilde dile getirir:

„Etwas ...geschah. Jetzt. Sein Blick irrte mit wachsender Verzweiflung über die Monitore. Die Antwort auf all seine Fragen war darauf irgendwo zu sehen, das wusste er, aber er wusste nicht, wo sie war, und er wusste auch nicht, wie sie aussah“ (Hohlbein, 2014b: 360-361).

Yaegher'in deneyimlediği sanal gerçeklik her şeyden önce sanal ekranlarla deneyimlenen bir durumdur. Sanal ekranın ortaya çıkmasıyla birlikte kişi ve ekran arasındaki mesafe ve etkileşim sıfır noktasına indirilir. Yukarıda da açıklandığı gibi sanal ekranın diğer ekranlardan farklı olarak kişi üzerinde bıraktığı etki derecesi oldukça fazladır ve donatıldığı yeni teknolojilerle de etkisi her geçen gün biraz daha fazlaşır. Diğer ekranlarla karşılaştırıldığında kişiye çok yakın olan ekran türü sanal ekrandır ve bu nedenle sanal ekran kişiyi derinden etkileyebilecek bir güce sahiptir. Bu durumda kişi korkmaya,

huzursuzlaşmaya, rahatsızlanmaya, yoğun ve oldukça ağır duygular hissetmeye, yanılığa uğramaya, yönünü kaybetmeye ve gördüğü şeyin ne olduğunu bilmemeye başlar. Kişi dijital ve sanal durumları sanal ekranların hızıyla deneyimler. Bu hızın etkisi altında kalan kişi kendisini bir şey tarafından soğurulmuş gibi hisseder. Sanal ekran diğer ekranlardan farklı olarak kişi için arzulanan bir şey haline geldiğinde ise kışkırtıcı bir şey olarak kendisini gösterir. Bu noktada sanal ekran ile sıfır noktasında özdeşleşen kişi sanal ekranla deneyimlediği sanal gerçekliği karşı konulamaz bir güç olarak görür.

Yaegher romanın sonuna doğru amiri Stefan Borghorst ve Profesör Leismann yayın merkezine ya da buna benzer bir amacı gerçekleştiren stüdyoya ulaşır. Mekândaki bütün izleyiciler de bunun cazibesine kapılır ve bu nedenle ilk saniyelerde buraya giren hiç kimse kayıt altına alınmaz. Kalbi hızlı hızlı çarpan Yaegher'in duyuları da yüksek bir enerji ile çalışmaya başlar ve bu durumda Yaegher her şeyi hayali bir açıklıkla kaydeder. Televizyon stüdyosuna benzeyen bu mekânda bulunan düzinelerce kadın ve erkek ayarları yapmak ve ekranları gözetlemekle ilgilenir. Ekranların çoğunda cam duvarın diğer tarafında oynanan şeyden başka hiçbir şey görünmez. Burada başka mekânlar da olmasına rağmen izleyici dikkatini genellikle kanalın ambleminin yazılı olduğu büyük video duvarına yönlendirir. Dijital göstergeler ise televizyon istasyonunun resmi olarak yayına başlamasına kadar kalan süreyi gösterir. Yaegher tekrardan Evelin Freytag, Berger ve Strauss'un da orada olduğunu görür ve orada bulunanların bakışları altında inanmıyorum diye bağırır. Bunun üzerine ortaya çıkan bir adam

Yaegher'in oradan hemen ayrılması gerektiğini ve 12 saniye içerisinde yayının başlayacağını söyler. Stefan Borghorst da silahını çıkararak hiçbir şeyin olmayacağını söyler ve adamla karşı karşıya gelir. Bu arada Yaegher ekrandan ona doğru bakan sayısız dijital saatlerden birini görür. Bu adamlar Yaegher'e onu cinnete kadar sürükleyen videolar göndermişlerdir.

Romanın sonuna doğru gerçekleşen bu olayda Yaegher sanal gerçekliğe ait olayı son kez deneyimlemektedir. Profesör Leismann'ın CRAY-Bilgisayar olarak adlandırdığı bir mekân içerisinde bulunduğunun henüz farkına varamadığı için bu mekânı yayın merkezi, stüdyo, televizyon stüdyosu, televizyon istasyonu gibi farklı isimlerle tanımlar. Burada aynı zamanda Yaegher'in dijital ve sanal ekranlarla karşı karşıya geldiği an da betimlenir. Ekran olarak ele alınan şeyler ise cam levhalar, cam duvarlar ve monitörlerdir. Sanal gerçekliğin deneyimlendiği merkezlerdeki simülasyonlar da genellikle duvara yerleştirilen bu tür camlara yansıtılır. Güneş gözlüğüne benzeyen gözlükler ise sanal dünyaya girişe imkân verir. Kişinin kafa hareketleri cam duvarlar üzerinde bulunan kameralar aracılığıyla kaydedilir. Yaegher'in bulunduğu yer ise kendi içerisinde buna benzer bir mekân oluşturabilen CRAY-Bilgisayardır. Bu bağlamda cam dijital ve sanal imge üretir. Bu camdan kaynaklanan görüntüler oldukça saydamdır ve fiziksel gerçeklikten daha fazlasını verir. Dijital ve sanal içeriklerle zenginleştirilen parlak cam levhalarda videolar ve diğer içerikler de gösterilir. Ayrıca canlı olayların deneyimlendiği fiziksel mekân ekran yüzeyine dönüşür. Cam levhalar ya da vitrinler televizyon aleti olarak

ortaya çıkar. Sanal gerçeklik içerisinde bu tür araçlarla deneyimlenen olay sırasında algılama insana ait duyu organları ile gerçekleştiği için Yaegher ekranları gördüğünde kendisini hasta edebilecek kadar heyecanlanır. Bu noktada Yaegher’in dijital ve sanal durumların önemli bir rol oynadığı çağa yani ekran çağına geçişi söz konusudur. Bu çağ içerisinde deneyimlenen bütün olaylar ekranla gerçekleşir ve bu ekranın ötesi tekrardan kendisi olduğu için de ötesi yoktur çünkü söz konusu bu ekran yukarıda da bahsedildiği gibi maddesel temelden uzaklaştırılan dijital ve sanal durumlar tarafından elde edilen verilerle oluşturulur.

“[...] und sie führte zur Sendezentrale; oder zumindest zu einem Studio, das im Moment den gleichen Zweck erfüllte. [...]: Das Geschehen auf der anderen Seite der deckenhohen Glasscheibe, die den Raum in zwei verschieden große und unterschiedlich beleuchtete Hälften teilte, schlug alle Zuschauer in dem Raum so sehr in seinen Bann, dass in den ersten Sekunden niemand von ihren Eintreten Notiz nahm. Es dauerte wirklich nur ein, zwei Herzschläge lang, aber Yaeghers Sinne arbeiteten mit höchster Energie, und er sah und registrierte alles mit fantastischer Klarheit, in Bruchteilen von Sekunden und auf einem Dutzend Ebenen der Wahrnehmung zugleich: Der Raum, der vor ihnen lag, glich mehr einem Ton- als einem Fernsehstudio. Vor der Glasscheibe war ein gewaltiges Mischpult mit buchstäblich Tausenden von Knöpfen und Schieberegler aufgebaut, an dem sicher ein Dutzend Männer und Frauen saßen, die gebannt dem Geschehen auf der anderen Seite der Scheibe folgten, soweit sie nicht damit beschäftigt waren, irgendwelche Einstellungen vorzunehmen oder einen Monitor zu überwachen, von denen es an die hundert in allen nur denkbaren Größen und Ausführungen gab. Auf den meisten war nichts anderes zu sehen als das, was sich auf der anderen Seite der Glaswand abspielte, aber eben nur auf den meisten. [...] Im Augenblick regte sich dort jedoch kaum etwas. Die Aufmerksamkeit der gut tausend Gäste und des Personals war gebannt auf eine gigantische Videoband gerichtet, auf der in zehn Meter großen Buchstaben das Emblem des Senders zu sehen war, und darunter, kaum kleiner und unbarmherzig rückwärts laufend, die Digitalanzeige, die die

verbleibende Zeit bis zur offiziellen Inbetriebnahme des Senders anzeigte. [...] Auf anderen Monitoren waren Aufnahmen zu sehen, [...], das Leismann als CRAY-Computer bezeichnet hatte. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 397).

3.4.3.6 Sanal Gerçeklik Gözlüğü

Romanda karakterlerin ilk olarak gördükleri sanal gerçeklik gözlüğünün (Alm. virtuelle Realität-Brille) görsel etkisi normal ekranlardan elde edilen görüntülerden oldukça farklıdır. Sanal gerçeklik gözlüğünün stereoskopik illüzyonunun sayesinde üç boyutlu etki elde edilir. Stereoskopik görme üç boyutlu etki için temel olarak görülür. Burada nesneye yönelik işaret kolayca ayırt edilebilir. Sağ göz nesnenin sağ tarafından biraz daha fazlasını görür. Sol göz de nesnenin sol tarafından biraz daha fazlasını görür. Bu nedenle görme etkisi bilindik görmelerden oldukça farklıdır. Beyin ise bu farklılıktan mekânsal içeriği hesaplayabilir. Bu fenomen stereoskopik yani çift gözle görmek olarak adlandırılır. Böyle bir işlev biçimi de mekânsal yani üç boyutlu izlemenin temeli olarak adlandırılır. Normalde çift bir gözle sadece kafanın çevrildiği taraf görülür ama sanal gerçeklik gözlüğüyle çift göz her tarafı eş zamanlı olarak görür. Bu nedenle sanal gerçeklik içerisinde sağ ve sol, yukarı ve aşağı, alt ve üst gibi bakışın yönünü belirleyen durumlar birbirinin içerisinde eriyerek çözülmeye uğrar. Bu birleşim yön belirten durumların daha fazlasını verir. Böylece mekânsal boyut sıfır noktasına indirgenir ve sanal gerçeklik gözlüğü içerisinde tanınabilen sınırları olmayan geniş bir görüntü alanı vardır. Bununla imge içerisine dalma duygusu ortaya çıkar. Sanal gerçeklik gözlüğü içerisinde göz pikselleri teker teker algılayamaz ve bu nedenle

burada elde edilen gerçeklikle sanal yani simülasyon ve gerçeklik arasında ayırım yapılamaz. Sanal gerçeklik gözlüğü içerisinde gösteri çok hızlı gerçekleşir ve bu gösteri statik sanal gerçeklik ortamlarının bir dizisinden oluşur. Köşesinde televizyon duran küçük bir oda vardır ve burası sallanan bilgisayar ekranları ile biçimsiz bir yer olur. Burada imgenin kalitesi oldukça iyidir. Ayrıca görüş alanının ortasında küçük saydam bir dikdörtgen bulunur. Bu dikdörtgenlerle imgeler artık sanal gerçeklik gibi değil de aksine gerçek hayat gibi görünür.

Profesör Leismann, tıp doktoru olan eşi Agnes, Yaegher ve amiri Stefan Borghorst yeni karşılaştıkları sanal gerçeklik gözlüğüyle sanal gerçeklikle ilgili bilimsel açıklamalarda bulunmaya çalıştıkları sırada eve bir yabancı girer. Yabancıyı karşısında gören Yaegher farklı bir şeyler hissetmeye ve korkmaya başlar. Profesör Leismann'ın daha önce deneme testi olarak ona gösterdiği televizyon ekranında hissettiği huzursuzluğu tekrardan hisseder. Yaegher bu durumda neredeyse tekrardan bilincini kaybedecek duruma gelir. Yabancı elindeki televizyonu bir silah gibi Stefan Borghorst, Profesör Leismann ve Yaegher'e doğru tutar. Profesör Leismann ise yabancıyı yumruklamaya başlar ve ikili arasında kavga çıkar. Bu arada Yaegher ise yabancıyı Stefan Borghorst'un asistanı Mendel olduğunu görür. Yaegher böyle bir şeyin yanılsama olmadığını aksine fazlasıyla gerçek olduğunun farkına varır ve bu nedenle bir şeyleri değiştirmek ister ama yapamaz. Mendel video oynatıcısının durdurma tuşuna bastığında imge de durur ve burası aynı zamanda ötekiler gibi donup kalan filmin bir bölümüdür. Daha önce kendi kendisine mücadele eden Yaegher bu sefer de

Mendel'in elindeki makineye karşı mücadele etmeye başlar. Evin koridoru da bu üç boyutlu video heykeline dönüşür. Bu arada Yaegher tekrardan televizyon-video birleşimini sabitlemeye çalışır. Yaegher en sonunda Mendel'in kendisine zarar vermek için geldiğini düşünür ve onu öldürür. Bu arada ortaya çıkan bu kavga sırasında Mendel de Profesör Leismann'ın doktor olan eşi Agnes'i öldürmüştür.

“[...] Es war wieder anders als zuvor. Es ...war keine Illusion. Es war unmöglich und sprach allen Naturgesetzten und jeder Logik Hohn, aber es geschah wirklich! Und er konnte nichts daran ändern. Er versuchte es. Er befahl Mendel in Gedanken, zu Staub zu zerfallen, und konzentrierte sich mit aller Energie auf diese eine Vorstellung. [...] Das Bild hatte angehalten, als er die PAUSE-Taste des Recorders betätigt hatte, und er war ein Teil des Films. [...] Er kämpfte diesmal nicht gegen sich selbst, sondern gegen die Maschine in Mendels Hand- und er spürte, dass er diesen Kampf nicht beliebig lange durchhalten würde. [...] Seine Kraft ließ bereits nach, und er glaubte ein ganz leichtes zittern in dem dreidimensionalen Videostandbild zu sehen, in das sich Hausflur verwandelt hatte“ (Hohlbein, 2014b: 336-338).

Yaegher, amiri Stefan Borghorst ve Profesör Leismann burada aslında sanal gerçeklik gözlüğünü ilk defa görür. Onların bulunduğu eve sanal gerçeklik gözlüğünü ilk olarak getiren karakter ise Mendel'dir. Mendel'in elinde gördükleri aletin sanal gerçeklik gözlüğü olduğunu bilmedikleri için bu aleti daha önce bildikleri şeylerle adlandırır ve bu nedenle sanal gerçeklik gözlüğünü televizyon ve video birleşimi ya da üç boyutlu video heykeli olarak tanımlarlar. Sanal gerçeklik gözlüğü onlar için daha önce kullandıkları medya aletlerinin devrimsel olarak nitelendirilebilecek gelişmiş halidir. Dolayısıyla onların bu aletle ilk olarak tanışması da dijital ve sanal durumlar temelinde oluşturulmuş bilgisayar yani yeni medya çağına geçildiğini ve hatta bu çağın en ileri

teknolojilerle oluşturulan farklı yenilikleri ortaya çıkartmaya devam ettiğini gösterir. Romadaki söz konusu karakterlerin de ifade ettiği gibi sanal gerçeklik gözlüğü bu çağın en kuvvetli silahıdır.

Stefan Borghorst ise yerde yatan Mendel'in kafasındaki oldukça ağır ve tuhaf bir şekli olan gözlüğü alır. Yaegher gözlükten baktığında gri bir renk görür. Bu gözlük aslında yan yana duran iki gözlükten oluşur ama bunlar özdeş değildir. Yaegher gözlükte bulunan küçük bir noktaya dokunduğunda gözlük belirsizleşir ve düğmeye ikinci kez dokunduğunda ise iki LCD ekran içerisindeki akışkan kristaller ışık saçmaya başlar. Böyle bir gözlüğü daha önce hiç görmeyen Stefan Borghorst, Profesör Leismann ve Yaegher bu duruma çok şaşırır. Bu üçlü grup söz konusu gözlüğü büyüleyici ve fantastik teknik bir parça olarak ele alır, böyle bir şeyin bu dünya üzerinde icat edildiğine inanamaz ve bir taraftan bu gözlüğü büyülü olanla ilişkilendirirler diğer taraftan da bunun oldukça gerçek olduğunu iddia ederler.

„Leismann sah ihn traurig an, aber er zog es vor, nicht darauf zu antworten, sondern wandte sich nach kurzem Zögern an Yaegher. „Haben Sie diese Brille eingesteckt?“ Yaegher gab sie ihm, und Leismann untersuchte sie im schwachen Licht des Wageninneren, so gut er konnte. „Faszinierend“, sagte er. „Das ist das fantastischste Stück Technik, das ich je in den Händen gehalten habe. Ich wusste nicht einmal, dass es so etwas gibt.“ „Vielleicht gibt es das auf dieser Welt auch gar nicht“, murmelte Yaegher. Leismann sah auf. „Sie meinen, es stammt von einem anderen Planeten? Ist das nicht ein bisschen fantastisch?“ „Auch nicht fantastischer als das, was ich in den letzten Tagen erlebt habe“, antwortete Yaegher. Leismann beugte sich ein zweites Mal über die Brille und untersuchte sie gründlich. Dann schüttelte er den Kopf. „Nein. Dieses Ding ist eindeutig auf der Erde gefertigt worden. In Japan, den USA oder meinetwegen in Radevormwald. Aber nicht auf dem Mars.“ „Mir kommt es vor

wie Zauberei“, sagte Borghorst. „Vielleicht ist es das auch“, antwortete Leismann ernst. „Ich habe darüber nachgedacht, wissen Sie? Vielleicht ist es das wirklich“ (Hohlbein, 2014b: 344).

Sanal gerçeklik içerisinde deneyimlenen olay sırasında Yaegher ve diğerleri bir tarafta fiziksel dünyadan oldukça farklı olan diğer taraftan da fiziksel dünya ile bir o kadar aynı olan sanal dünyaya sanal gerçeklik gözlüğü gibi giyilebilen teknoloji yardımıyla kolaylıkla uyum sağlayabilir. Romanda Yaegher ve diğerlerinin sanal dünyaya çok az uyum sağladıklarının belirtilmesine rağmen sonunda sanal dünya ve kişi birbirine kolaylıkla uyum sağlar. Yaegher ve diğerleri sanal gerçeklik gözlüğünün ekranında gördükleri bir salon içerisinde bulunur. Burada sanal gerçeklik gözlüğünün ekranının televizyon ekranının görüntüsünden daha farklı bir görüntü ürettiğine işaret edilir. Burası o kadar büyüktür ki bilgisayar noktaları ve şalterin bulunduğu noktalar büyük bir kare oluşturur. Burada var olmayan duvarların bulunduğu her yer karanlıktır. Romanda büyük gözlük olarak tarif edilen sanal gerçeklik gözlüğü takan bayanlar ve baylar aletlerin yanında durur. Diğerleri ise yapacak işleri olduğundan aceleci davranır ya da birbirleri ile konuşur ama hiç kimse not almaz çünkü fiziksel dünya ve sanal dünyanın birbirine karıştığı ara yerde bulunan kişi her yerde arkasında otomatik olarak kaydedilen dijital notlar ve anılar bırakır.

„[...] Sie befanden sich jetzt in der Halle, die sie auf dem Monitor gesehen hatten und die in Wirklichkeit einen noch bizarrerem Anblick bot als auf dem Fernsehschirm. Sie musste gigantisch sein, denn ihre Wände waren nicht zu sehen. Die Computerbänke und Schaltpulte deuteten ein grobes Quadrat an. Alles, was sich jenseits seiner nicht existierenden Wände befand, war Dunkelheit. Männer und Frauen in weißen Kitteln und mit

großen, kupferfarbenen Skibrillen standen an den Geräten und bedienten sie, andere hasteten geschäftig umher oder redeten miteinander, aber niemand hatte von ihnen bisher Notiz genommen!“ (Hohlbein, 2014b: 381).

3.4.3.7 Dijitalleşme

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olay sırasında kendisine henüz dijitalleşme kavramından bahsedilmeden önce dijitalleşmenin temel birleşenlerinin birkaçına işaret edilir. Bunlardan birincisi dijitalleşme ve kaos arasındaki bağlantıdır. Dijitalleşme sürecinde artı bir değer olarak görülen kaos genel olarak olumsuz algılanır çünkü yıllardan beri yapı ve sürekliliğin iyi bir şey olduğu üzerinde durulur. Değişimin olumsuz olarak görüldüğü bu durumda hareket ve hareketliliğin iyi olduğunu kabul etmek de oldukça zordur. Buna bağlı olarak hızlı bir şekilde sürekli olarak gelişen bir ortam kabul edilemez. Dijital çağda ise kaos ile ilgilenebilme bir erdem olarak görülür. Bu durumda hareketsizlik değil de aksine hareket ön plandadır çünkü hareket etmemek sağlıksız olarak görülür. Bu nedenle kaos dijital çağ içerisinde olumsuz bir şey olarak değil de aksine cezbedici bir güç olarak hizmet eder. Burada ilerleme kaos ile sağlanır. Kaos olmadan ne dijitalleşme ne de diğer projeler olur. Kaosa her zaman ihtiyaç duyulur. Kaos olmadan yeni olarak hiçbir şey yaratılmaz ama burada dijitalleşme bağlamında ele alınan kaos yeniyi yaratmaktan ziyade var olanı iyileştirme yönünde gelişme gösterir. Dijital çağda yatırım yapılan şey kaostur. Dijitalleşme sürecinde artı bir değer olarak görülen kaos zorla uygulanmaz ve emirler kaosa neden olsa bile kaos

emirle elde edilemez. Kaostan başarılı düşünceler ve yenilikler oluşur. Bu durumda daha küçük boyutlar daha yüksek esnekliğe imkân verir.

Romanda dijitalleşme ve kaos arasında kurulan bağlantıda ise Yaegher henüz dijital ve sanal durumlara geçiş aşamasındayken ve sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği her olaydan sonra kaos ortaya çıkar. Bu durumda Yaegher kaostan sorumlu tuttuğu şey ile karşılaşır ve bu şeyin hala bulunduğu yerde olduğuna inanarak her şeyin düzen içerisinde olduğu sinyali verilene kadar neredeyse her yeri arar. Burada kaos ve düzenden aynı anda bahsedilmesi Yaegher'in henüz dijitalleşme sürecindeki kaosla kesintili bir şekilde karşılaştığını işaret eder. Karşılaştığı bu kaos Yaegher'e bazen çoğu şeyden daha büyük ve daha şiddetli görünürken bazen de o kadar büyük görünmez.

„Yaegher gab ihr erschrocken ein Zeichen, sie sollte still sein. Er glaubte zwar nicht, dass die, die für dieses Chaos verantwortlich waren, noch da waren. Trotzdem durchsuchte er die drei übrigen Räume flüchtig, ehe er ins Wohnzimmer zurückkehrte und Evelin signalisierte, dass alles in Ordnung war. [...] Yaegher ersparte sich die Frage, ob sie getan hatte, worum er sie gebeten hatte, sondern fragte übergangslos mit einer umfassenden Geste auf das Chaos auf dem Fußboden:[...] Das Chaos hier war genauso groß wie in der übrigen Wohnung, unterschied sich aber in seiner Zusammensetzung: [...] Er musste sich ihr im Slalom nähern, denn Nördlinger und seine Kollegen waren emsig damit beschäftigt, Spuren zu sichern und das Chaos nach besten Kräften zu vergrößern. [...] Das Chaos ähnelte dem in Freds Wohnung, nur dass es irgendwie gewalttätiger aussah; während dort Männer am Werk gewesen waren, die vollkommen rücksichtslos nach etwas gesucht hatten, war das hier das Ergebnis bloßer Zerstörung, gründlicher Zerstörung. [...] Das Chaos war nicht größer geworden, das war sicher auch unmöglich, obwohl sich die Jungs von der Spurensicherung alle nur erdenkliche Mühe gegeben hatten, das Ganze noch zu verschlimmern. [...] Wieder deutete er auf das Chaos, das

Yaegher angerichtet hatte. [...] Mindestens zwei Dutzend quiekender Schweine liefen kopflos auf der Straße umher, und ein gutes Stück hinter diesem Chaos bemühten sich einige Passanten um einen Motorradfahrer, der neben seiner zertrümmerten Maschine lag und sich unsicher aufzurichten versuchte. [...] Inmitten des Chaos lag eine silberfarbene Injektionsspritze mit verbogener Nadel. [...] Inmitten des Chaos auf dem Tisch stand eine Kanne, mit einem Rest, der inzwischen kalt geworden war. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 105, 106, 109, 115,125, 156, 186, 253, 321, 332).

Dijitalleşme ve kaos arasında kurulan bağlantı bağlamında romanda silüetleri oluşturan sayılar ve şifreler bir anlığına birbirini içerisine girer. Tekrar gruplanmadan ve birbirleriyle hareket etmeye başlamadan önce durum bu şekilde gerçekleşir. Bu hareketleri birkaç saniye boyunca gerilim içerisinde inceleyen Yaegher’i, izlediği görüntü yavaş yavaş kandırmaya başlar. Kendi içerisinde derin sarsıntılar hisseden Yaegher buradaki her şeyin hayalden kaynaklandığını düşünür ve ayrıca düzen içerisinde olmadığını da hisseder. Çünkü çizgisel olmayan dinamik bir sistem söz konusu olduğunda ve düzenleyici güçler uzaklaştırıldığında Yaegher’in deneyimlediği dijitalleşme sürecindeki gibi bir kaos elde edilir.

“Die Zahlen und Ziffern, aus denen das Gespenst bestand, wirbelten für einen Moment wild durcheinander, ehe sie sich wieder grupperten und ihren gewohnten, kreisenden Tanz umeinander begannen. Yaegher sah dem Treiben einige Augenblicke lang gebannt zu, bis ihm von dem Anblick schwindelig zu werden drohte. „Hoffentlich habe ich nichts durcheinandergebracht“, sagte er [...]. Yaegher [...] war bis ins Innerste erschüttert. Wenn das alles hier nur seiner Einbildung entsprang, dachte er, dann war mit ihm wirklich einiges nicht in Ordnung. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 373).

Romanda dijitalleşmenin temel birleşenlerinden ikincisinin de ağ olduğu işareti verilir. Dijitalleşme ağın üzerinden işlev gördüğü için ağ dijitalleşmenin temelini oluşturur. Dijital çağda bu ağın temelini oluşturan şey ise internettir. Ağ insanları bilgiye ve nesneye bağlar. Ayrıca nesnelere ve insanları da insanlara bağlar. İnsanlar ağda görünebilir olduğunda ve yüzünü gösterdiğinde insanlar arasında ağa bağlanma gerçekleşir. Ağa bağlanan kullanıcı dijital olarak her zaman yollardadır. Ağ insanların birbirleriyle nasıl iletişim ve ilişki kurduğunu düzenler. Ağ sayesinde kullanıcılar birbirleriyle takas yapabilir. Medya ile ilgili içerikler kişisel ve toplumsal olarak üretilir. Ağa bağlanmanın sonucu olarak her alanda yeni kullanım alışkanlıkları elde edilir. Her şey ve herkes şeylerin ağı üzerinden birbirine bağlanır. Ağa bağlı bir toplum içerisinde büyük bir saydamlık, özerklik ve mutlak açıklık talep edilir.

Titreyen bilgi taşıyıcıları arasında maddesi ve nesnesi olan başka büyük biçimler ortaya çıkar. Bunlar 8 bacak değil de 12 bacağa sahip olan, arka bacakları üzerinde giden, bedenleri kıllı değil de oldukça düz ve kuvvetli olan, gümüş renginde bir metalden oluşan bir örümceğe benzer. Bunların düz ve gözleri olmayan kafatasından bir şey ortaya çıkmaz ve bunlar tek ve çeşitli olarak sınıflandırılmış duyargalar olarak görünür, her bilgiye dâhil olur ve sonrakine yönelmeden önce de her saniye duyargalara dokunur. Bunların içerisinde bulunan Yaegher ise hiçbir şekilde duyu organlarını tanımaz. Burada ağın yani internetin görevinin bilgi aktarmak olduğu işaret edilir. Aynı ya da farklı bir şeyi öteki bir şeye bağlayan internet bu bağlama sürecinde her zaman bilgiyi

kullanır. Aslında bu bölümde ağın yani internetin örümcek ağı gibi duyargalara sahip olduğu işaret edilir ve internetin canlı olarak ele alınan bu duyargaları da söz konusu ağın kendisine has algılama biçimi olduğunu gösterir.

„Zwischen den flackernden Informationsträgern waren andere Gestalten aufgetaucht. Sie waren größer, massiger und hatten mehr Substanz. Entschieden mehr Substanz. Sie waren an die zwei Meter groß und glichen massigen, aufrecht auf ihren beiden hinteren Beinpaaren gehenden Spinnen, die aber mindestens zwölf statt acht Gliedmaßen hatten. Ihre Körper waren nicht haarig, sondern glatt und hart und schienen aus einem mattsilberfarbenen Metall zu bestehen. Yaegher konnte keinerlei Sinnesorgane erkennen; aus den flachen, augenlosen Schädeln wuchs allerdings etwas, das wie ein einzelner, vielfach untergliederter Fühler aussah. Es waren drei. Obwohl sie sich sehr rasch mit kleinen, schnellen Rucken bewegten, kamen sie nur ganz allmählich von der Stelle, denn sie traten an jede einzelne Information heran und betasteten sie eine Sekunde lang mit ihren Fühlern, ehe sie sich der nächsten zuwandten“ (Hohlbein, 2014b: 374).

Örümceklerden biri olduğu yerde kalır ve duyargalarını kontrol ettiği bilgi biriminin bedenlerine dokundurur. Yaegher böyle bir şeyin imkânsız olduğunu bilmesine rağmen yanardöner bir siluet üzerindeki öfkeli işareti tanır. Altı ya da yedi bacağına birden toplayan örümcek hızlı ve sessiz bir şekilde yoluna devam eder. Gümüş renkli iğneyi gözlemcinin bedeninden çekip çıkartır ve bu nedenle kurbanı oldukça fazla acı çeker. Bu arada ışıklı siluet parlamaya devam eder. Acı çeken kişinin kavramasıyla son kez yerinden fırlar ve ortadan kaybolur. Burada canlı olarak görülen ağın duyargaları teker teker bilgi birimlerine dokunarak parlayan ışıklı bir siluet yani bir beden oluşturur. Bu beden fiziksel bedenın içerisinde birden fazla beden oluşturabilir

ama bu bedenlere hiçbir şekilde somut bir şekilde müdahale edilemez ve elde tutulamaz.

„Tatsächlich war eine der Spinnen stehengeblieben. Ihr Fühler tastete immer wieder über den Körper der Informationseinheit, die sie kontrollierte, und obwohl Yaegher wusste, dass es absolut unmöglich war, glaubte er für einen Moment doch deutlich Anzeichen von Nervosität an der schillernden Gestalt zu erkennen. Plötzlich packte die Spinnen mit ihren vorderen sechs oder acht Beinen zu. Es ging ganz schnell und vollkommen lautlos. Ein silberner Stachel zuckte aus dem Leib des Kontrolleurs heraus und durchbohrte das Opfer. Die Lichtgestalt flackerte, bäumte sich ein letztes Mal im Griff ihres Peinigers auf- und verschwand“ (Hohlbein, 2014b: 375).

Dijitalleşmenin temel birleşenlerinden üçüncüsü de bu noktada parçalanma olur. Dijitalleşme ve parçalanma arasında sıkı bir bağ vardır. Dijitalleşme toplumu parçalayan uzlaşmazlıklarla mücadele edilen bir yer olarak hizmet eder. Dünyanın parçalanması anlamına gelen dijitalleşme sürecinde dijital dünya da parçalanmıştır. Bu bağlamda internet de geniş bir şekilde kişiselleştirilmiş bir parçalanma olarak ortaya çıkar. İnternette farklı dünyaların öngörülemeyen çeşitliliği yan yana ve birbirine bağlantısız bir şekilde var olur. Parçalanma sadece çevrimiçi bir dünya ile sınırlandırılmaz. Gerçek dünyada da ayrılma ve parçalanma giderek artmaktadır (Boehme-Neßler, 2018: 31-34). Romanda ise örümceklerin ayrılmış kol ve bacaklarının parlayan pis bir su birikintisinde parçalandığı ve bu nedenle artık var olan bir kol ve bacadan bahsedilemediğine değinilir. Bunlar hareketli yüzlerce küçük damlacığa ayrılır ve tekrardan ikiye bölünür. Sanki zemin bütün bunları yutmuş gibi bir saniye sonra her şey ortadan kaybolur. Bu şekilde yok olmayı başaran bedenler başka

bedenler oluşturmak için parçalanmaya başlar. Parçalanma burada fiziksel olarak var olan bir şeyden kaynaklanan bir parçalanma değildir. Parçalanma hareketli yüzeyde sonsuza kadar devam eder. Aslında mekân olmak üzere diğer bütün fiziksel şeyler onları yutmuş gibi ortadan kaybolur.

„Die abgetrennten Gliedmaßen der Spinne lagen nicht still. Es waren auch keine Gliedmaßen mehr. Sie zerfielen zu spiegelnden Pfützen, die sich binnen Sekunden in Hunderte von winzigen Quecksilbertröpfchen aufspalteten, die auch ihrerseits wieder auseinanderbrachen. Nach einem Augenblick war alles verschwunden, als hätte der Boden es verschluckt“ (Hohlbein, 2014b: 376).

Yaegher örümcek yaratıkların kendilerine özgü bir yaratık olmadığını aksine içerisinde buldukları trenin bir parçası olduğunu farkına varır. Hareket eden, titreyen ve sallanan kapının ortasında bulunan parlak bir çıkıntı canlı bir varlık gibi titrer, hızlı bir şekilde büyür ve mekâna yayılır. Bu hareketler sırasında da örümceğe benzeyen büyük bir beden oluşur ve bu örümcekler Yaegher'in etrafını sarar.

„Genau das hatte er auch. Irgendwie begriff Yaegher plötzlich, dass die Spinnenkreaturen keine eigenständigen Geschöpfe waren, sondern Teil dieses Zuges. Die Tür bewegte sich. Sie glitt nicht wieder auf, sondern zuckte und vibrierte, und dann erschien in ihrer Mitte eine silbern schimmernde Beule, zuckend und sich windend, wie ein lebendes Wesen. Sie wurde rasch größer und floß dann wie ein gewaltiger Lötzintropfen zu Boden. Noch während dieser Bewegung bildete sich der riesige spinnenähnliche Körper weiter aus“ (Hohlbein, 2014b: 376-377).

Bunun Yaegher'e verdiği duygu hoş, iğrenç, acı ve keyif verici olarak net bir şekilde tarif edilemez. Bu duygu onun için tarafsız da değildir aksine daha önce hissettikleri şeylerden oldukça farklıdır. Yaegher'in bedenini sadece örümcekler sarmakla kalmaz aynı zamanda zihnini de

görünmez bir şeyler sarmaya başlar. Bunların her biri Yaegher'in varlığının bir parçası olur ve Yaegher içerisinde bulunduğu bu durumu sonsuzluk zanneder. Yaegher, Stefan Borghorst ve Profesör Leismann'ı rahatsız eden bu örümcekler iç dengelerini kaybeder, birbirine karışır ve parçası olduğu arabanın metaliyle tekrardan bütünleşir ve ortadan kaybolur. Burada ağ beden ve zihnin içerisinde eş zamanlı olarak görünmez bir şekilde tamamen sardığında ağın kişi ile bütünleşmeye başladığından söz edilir. Canlı varlık olan kişinin içerisindeki ağ da kişiyle bütünleştiğinde canlı bir varlık oluşturur. Buna benzer bir durum içerisinde bulunan Yaegher de sonsuzluk etkisini hissetmeye başlar çünkü kişi üstün yaratıcı tarafından kendisine verilen ölümlü candan daha çok tekrardan ölümsüz olarak canlandırılmış olarak canlanır. Canın canlandırılması sonlandırıldığında ise kaos ortaya çıkar ve kaybolma gerçekleşir. Bütün bunlardan dolayı Yaegher deneyimlediği bu olayın iğrenç ve acı, hoş ve keyif verici olup olmadığı ile ilgili net bir tespit bulunamaz.

„Es war ein unbeschreibliches Gefühl. Weder angenehm noch unangenehm, weder Schmerz noch Lust, aber es war auch nicht neutral, sondern völlig anders als alles, was er je zuvor gespürt hatte. Er wurde sondiert Etwas unsichtbares griff in seinen Geist, sortierte, begutachtete und beurteilte ihn, aber nicht nur ihn, sondern auch seinen Körper, jedes einzelne Molekül, jedes noch so winzige Stück seines Seins- und der Kontrolleur wandte sich Leismann zu. Der Vorgang, den Yaegher schon bei Borghorst und am eigenen Leib erlebe hatte, wiederholte sich. Es dauerte nur wenige Sekunden. Yaegher war es vorgekommen wie eine Ewigkeit, aber in Wirklichkeit vergingen nur Augenblicke, bis das Geschöpf auch von Leismann zurücktrat. Und verschwand. Es ging nicht oder sickerte auf dieselbe unheimliche Weise durch die Tür, auf die es hereingekommen war, sondern verlor einfach seinen inneren Halt, floß auseinander und wurde wieder eins mit

dem Metall des Wagens, von dem es ein Teil war“ (Hohlbein, 2014b: 378).

Profesör Leismann’ın bedenini üzerinde mavi çizgili bir parmaklık oluşur ve bu şey elektrikli bir koordinat ağına benzer. Profesör Leismann’ın üzerindeki bu ağ giderek daha da yoğunlaşır ve derine kadar ilerler. Beden milyarlarca küçük elektrikli paralel kenarlara ayrılır. Bu tür bir parçalanma görünmez olana kadar devam eder. Bu durumda parlayan tek bir kitle eritilerek tekrardan birleştirilmez çünkü dijitalleşme süreci sürekli parçalanarak gelişme gösteren bir durumdur. Bu durumda dijital çağın üretimine yardımcı olan temel birleşenlerden biri de parçalanmadır.

„[...] Etwas geschah mit Leimanns Körper: Ein Gitter haarfeiner, blauer Linien erschien auf seinem Körper, ein dünnes, filigranes Gespinnst, das sich wie ein leuchtendes elektrisches Koordinatennetz über seine Haut legte und immer feinmaschiger und enger wurde. [...] wie das Netz dichter wurde und dabei in die Tiefe wuchs: Leimanns Körper wurde gleichsam durchsichtig, als würde er in Milliarden und Abermilliarden winziger elektrischer Rhomboide zerlegen, die sich ihrerseits immer weiter und weiter aufgespalteten und schon bald nicht mehr einzeln sichtbar waren, so dass sie scheinbar wieder zu einer einzigen, leuchtenden-pulsierenden Masse zusammenschmolzen“ (Hohlbein, 2014b: 382-383).

Bunun sonucu olarak dijitalleşme ve parçalanma arasında bağlantı kurulabileceğini fark eden Profesör Leismann da öncelikle böyle bir değişimi tanımlanamayan bir değişim olarak ifade eder ve daha sonra da parçalanmış olduğu hissine kapılır. Ona göre bu değişime en uygun olan ifade belki de dijitalleşmedir. Dijitalleşme parçalayıcı teknolojilerin ürünüdür, akışkan, hareketli ve dinamik bir düzlemde bulunduğu için de değişimden yanadır. Bu bölümde aynı zamanda

dijitalleşme diğer karakterlere uzman bir kişi tarafından ilk olarak açıklanmış olur.

„[...] auch dies war eine Veränderung, die nicht definierbar, aber da war. „Ich ...ich hatte das Gefühl...zerrissen zu werden“, sagte er stockend. [...] Dann sagte er: „Vielleicht wäre digitalisiert der passendere Ausdruck“ (Hohlbein, 2014b: 383).

Dijitalleşme sürecinin yeni yeni farkına varan Yaegher, amiri Stefan Borghorst ve Profesör Leismann içerisinde buldukları dijital ve sanal dünyanın düşüncelere merhametsizce tepki gösterdiğini, bir şeylerin sessizce ve farkında olmadan hemen değiştiğini, hissedildiğini ve hoş olmayan bir gerilimin deneyimlendiğini ifade eder. Yerçekiminin olmadığı dijital ve sanal dünyada dolaylı ışıklarla dolu hiçlikten, parlayan sayılardan ve sembollerden oluşan dijital eller de birbirlerinin etrafında hızlıca döner. Ama parçalar tekrardan bir araya gelmez aksine birbiri ardına sönene kadar birbirlerini sürüklemeye devam ederler çünkü dijitalleşme bu tarz bir sürüklenmenin sonucu olarak ortaya çıkar.

„Er begriff zu spät, wie gefährlich ein solcher Gedanke in einer Welt war, die ebenso prompt unbarmherzig auf Vorstellungen reagierte wie die andere auf Taten. Etwas geschah, lautlos und fast unmerklich im allerersten Augenblick, aber das änderte sich schnell. [...] und mit einem Male war da eine fühlbare, unangenehme Spannung. [...], dass eines der Geschöpfe mit einer leuchtenden Digitalhand nach ihm gegriffen hatte und ihn festzuhalten versuchte. [...] Die Hand, die nur aus leuchtendem Nichts und flimmernden Ziffern und Symbolen bestand, wirbelte auseinander wie ein Mückenschwarm, in den der Sturm gefahren ist. Doch die Bruchstücke fanden sich nicht wieder zusammen, sondern trieben weiter voneinander, bis sie wie kleine, ausgebrannt Sterne einer nach dem anderen erloschen“ (Hohlbein, 2014b: 386-387).

Dijital dünyanın işleyişi hakkında yeni yeni fikir sahibi olan Yaegher, amiri Stefan Borghorst ve Profesör Leismann kendilerine gösterilen fiziksel gerçekliğe giden yoldan devam etmek ister ama bunu başaramazlar çünkü orada aşamayacakları görünmez bir sınır vardır. Şifre olmadan ya da herhangi bir kimlik kartı olmadan bu kapıdan çıkılamaz. Kapıyı açması için kapıdaki güvenliği ikna etmeye çalışırlar ve güvenlik de şifreyi vermemekte ısrar eder. Dünyanın görünmeyen bir dijital altyapısı vardır ve dijital dünya da görünmezdir. Bu durumda görünmez dünyanın sınırları sadece veriler yardımıyla aşılabilir. Bu nedenle fiziksel olarak var olan bir kilit, anahtar, zincir vb. şeylerden bahsedilemez.

“[...], aber durch und durch entsetzliche Sekunde war Yaegher davon überzeugt, dass sie ihnen in den Flur hinaus folgen würden und den Weg in die Wirklichkeit einschlagen würden, den sie selbst ihnen gezeigt hatten. Sie konnten es nicht. Sie versuchten es, aber es gab noch eine Grenze, die sie nicht überschreiten konnten, unsichtbar zwar, aber für sie undurchdringlich wie eine Wand aus Panzerglas, die die Liftkabine verschloss. [...] drängten sich immer mehr der lodernden Gestalten an die unsichtbare Barriere, [...]“ (Hohlbein, 2014b: 388-389).

Yaegher deneyimlediği bu olayın değişimlerin soyut dünyasında değil de gerçekliğin düzleminde olduğunu ifade eder. Yaegher bu düzlemde kapalı kapının önünde sonsuza kadar duracağına farkındadır. Herhangi bir şey gerçekleşmeden de kapıya açılma emri verilecektir. Sürekli bir değişimin hüküm sürdüğü soyut dijital dünya aslında hem fiziksel gerçeklik hem de sanal gerçeklik tarafında etkilidir. Yaegher ise burada dijital dünyayı fiziksel gerçeklik tarafında deneyimler. Dijital dünyada deneyimlenen her olay aslında somut olarak bir şeyler gerçekleşmeden deneyimlenir.

„Er war sich der Tatsache bewusst, dass er Unsinn redete, die waren hier nicht mehr in der abstrakten Welt der Visionen, sondern auf einer Ebene der Realität, auf der er vor dieser beschissenen Tür bis zum sAnkt-Nimmerleins-Tag stehen und ihr befehlen konnte, sich zu öffnen, ohne dass irgend etwas passierte. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 392).

Daha sonra Yaegher, Profesör Leismann ve Stefan Borghorst bekçiden şifreyi alarak kapıyı açmayı başarır ama geçtikleri bu kapıdan sonra başka bir kapı daha vardır ve güvenlikten bu kapının şifresini de rica ederler. Yaegher parmak uçlarının yok olduğunu görür ve bu durum ona oldukça gizemli ve anlaşılmaz gelir. Elektronik kumanda aletleri tablosu içerisinde bulunan bilgisayar birden bire Yaegher'in bedeninin bir bölümüne dönüşür. Bu durum dramatik olmayan ve kendiliğinden anlaşılır bir şekilde gerçekleşir. Çipler ve basılmış bağlantılar organizmanın bir bölümü gibi görünür ve bu durumda organizmanın tenini ve sınırlarını oluşturur. Burada da dijital dünya ve kişi arasındaki bir özdeşleşmeden/bütünleşmeden bahsedilir.

„Es dauerte nur Sekunden, aber es blieb, wie es begonnen hatte-unheimlich und geheimnisvoll und selbst für Yaegher nicht ganz verständlich. Seiner Fingerspitzen waren nicht nur seinen Blicken entzogen, sondern schienen gar nicht mehr zu existieren. Dafür war der Computer im Inneren der Schalttafel plötzlich Teil seines Körpers geworden. Es geschah auf eine erschreckend undramatische, fast selbstverständliche Art: Chips und gedruckte Schaltungen schienen Teil seines Organismus zu sein, wie es bisher Haut und Nervenenden gewesen waren, und er bediente sich ihrer ebenso selbstverständlich, wie er es wollte. Ein scharfes Klicken war zu hören, und die Tür vor ihnen glitt zur Seite“ (Hohlbein, 2014b: 394).

3.4.4 Yaegher'in Dijital ve Sanal Durumları Deneyimlemesinin Sonuçları

Yaegher'in dijital ve sanal durumları deneyimlemesinin sonuçlarının ortaya çıkmasına yardımcı olan en önemli şey tersine çevrilebilirlik (Alm. Reversibilität) esasıdır. Bu bağlamda Strehle (2012: 108-109,181) dijital ve sanal durumların her zaman merkezi bir düşünce hareketi olan daha fazla olmak istemesinin temelinde modernin sonuna kadar devam eden artma mantığının durduğunu ifade eder. Radikal çift düşünce modernin çift kodundan ayrılmaya izin verir. Modernin çift kodu içerisinde bir taraf diğer tarafa karşı her zaman baskın gelir. Çiftliğin her iki tarafı da uzlaşmaz bir şekilde karşı karşıya durur ama statik ve genel geçer değildir. Bunlar karşılıklı olarak birbirine meydan okur, alabora olur, durmadan karşıtına dönüşür ve dünyanın oyununu hareketlendirir. Burada tersine çevrilebilirlik bir esas olarak görülür. Bu esas durmayan bir hareketi hızlandırır ve dünyanın radikal belirsizliğine kapı aralar. Simülasyon ve sanal gerçeklik içerisinde de imge ve gerçeklik birbirinden ayırt edilemez ve bu durumda günlük hayat ve evrenin varlığı birbirine girer. Yaşam alanı ve imge dünyası arasında ayırım yapılamaz. Buna bağlı olarak hayattaki fiziksel gerçekliğin çözülmesi ve sanal gerçeklik içerisindeki hayatın çözülmesi söz konusudur. Bu olay artık birbirinden ayrılmayan kimyasal bir çözülme olarak görülür. Sosyal hayatın kendisi imgelerin taklidine dönüşür. Yönlendirici modellerle ve hazırda tutulan simülasyon modelleriyle özdeşleşmenin cinneti içerisinde bulunan her şeyden söz edilebilir. Fiziksel gerçeklik imge biçiminde imge dünyasıyla üretilen özellikleri

kabul eder. Dünya benzerliğe göre ölçülür ve bu benzerlik imgelerle elde edilir. Kopya ve orijinal, illüzyon ve gerçeklik, kurgu ve gerçeklik, hayal ve gerçeklik, rüya ve gerçeklik, doğru ve yanlış, bilinç ve bilinçsizlik, güç ve güçsüzlük, uyumak ve uyanmak, halüsinasyon ve gerçeklik, olası olan ve olası olmayan, düşünülebilen ve düşünülemeyen, güven ve güvensizlik, hareket ve hareketsizlik, kural ve kuralsızlık bir daha uzlaşmayacak bir şekilde parçalanır. İmge dünyası ve dışarıdaki imge gerçekliği de bu şekilde parçalanır. Her şey uzlaşmaz olur. Böyle bir durum da kodun egemenliğinin karakteristik bir etkisi olarak görülür çünkü bu kod nötrleştirme ve farksızlık esasına dayanır. Ayrımların birbiri içerisine geçmesi sabit bağların acı çekmesi, gerçeğin ve akılcı olanın acı çekmesi ve farksızlığın baş döndürücü etkisi anlamına gelir.

Tersine çevrilebilirlik aynı zamanda dijital ve sanal durumların tek bir kavramla tanımlanamamasına ve açıklanamamasına da neden olur. Bu durumda kişinin sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olay da net bir şekilde tanımlanamaz ve açıklanamaz çünkü sanal gerçeklik romanda Yaegher'in de belirttiği gibi gerçek ve gerçek olmayan, uyumak ve uyanmak, orijinal ve kopya, düzen ve düzensizlik (kaos), ilkelik ve teknoloji gibi çift karşıtlıkların birbiri içerisinde eridiği bir yerdir. Bunlar arasında her zaman farklılıklar daha doğrusu küçük nüanslar vardır ama bunların arasında ortaya çıkan şeyler her zaman bir hiçliği yani tekrardan kendilerini işaret ettiği için kişi tarafından kolaylıkla açıklanamaz. Kişi için sanal gerçekliği deneyimlemek tuhaf, korkunç, komik ve kaotik olmasına rağmen gerçektir ve aslında

gerçekten daha gerçektir. Rüyanın asıl olana ve gerçeğe dönüştüğü yer olan sanal gerçeklik gerçek olurken herhangi bir öncüyü maddeye bağlı olarak taklit etmez aksine herhangi bir maddesel referansı olmadan yani imgeler ve görüntülerle kendisini kendisinden yani bir hiçlikten oluşturur daha doğrusu simüle eder ve bu nedenle de asıl ve gerçek olan tekrardan kendisi olur. Başta gerçeklik olmak üzere dijitalleşen ve sanallaşan durumların açıklanamama nedeni de buradan kaynaklanır.

„Ja“, antwortete Yaegher verwirrt. „Nein. Es war eher...absurd. „Er sah nachdenklich von einem zum anderen. „Verstehen Sie es war nicht wie die letzten Male. Es war nicht wie die letzten Male. Es war entsetzlich und sehr realistisch, aber zugleich auch fast komisch. Ich ...ich weiß nicht, wie ich es ausdrücken soll.“ Er brach hilflos ab. Es hatte einen Unterschied gegeben, aber wusste einfach nicht, wie er ihn in Worte kleiden sollte. Der Traum war so echt und realistisch gewesen wie seine Vorgänger, aber er hatte...ein anderes Niveau gehabt. Irgendwie war er... „...primitiver“, sagte er laut“ (Hohlbein, 2014b: 321-322).

Romanın bir bölümünde de Stefan Borghorst, Yaegher'e Evelin Freytag'ın kaçırılmadığını aksine sadece arabasına binip otelden uzaklaştığını söyler. Yaegher'e otel odasındaki televizyon ile ilgili küçük sürprizi yani deneyimlediği sanal gerçekliğe ait olayı da Evelin Freytag'ın hazırladığını söyler. Stefan Borghorst, Yaegher'in deneyimlediği bütün bu olayların Evelin Freytag tarafından hazırlandığını iddia eder. Bu durumu şaşkınlıkla karşılayan Yaegher'in üzüldüğünü gören Stefan Borghorst da ona ne hissettiğini anladığını söyler. Yaegher, Evelin Freytag'ın kendisini kullanmış olduğuna inanamaz. Bu olayın sonrasında Yaegher deneyimlediği şeyin yani sanal gerçekliğin illüzyondan ve gördüğü rüyadan farklı olduğunu

anlamaya başlar ama henüz bunun ne olduğunu açıklayabilecek durumda değildir.

„Aber darum geht es nicht“, flüsterte Yaegher. „Sie verstehen nicht, was wirklich geschieht. Ich verstehe es ja selbst nicht. Aber es ...es sind nicht nur Illusionen. Und es passiert nicht nur, wenn ich träume“ (Hohlbein, 2014b: 307).

Yaegher romanın sonuna doğru hala tanımlanamayanın dünyasından kaynaklanan bir şeyi tanımlamak için hiçbir kavram bulamaz çünkü Yaegher dijital ve sanal durumlarla yeni yeni tanışmaya başlar ve bütün bunlar ona yabancı gelir. Burada tanımlanabilen dünya ile fiziksel dünya kastedilirken, tanımlanamayan dünya ile de sanal dünya kastedilir.

„[...] Yaegher spürte es, ehe er es wirklich sah, und sein Schrei ließ Leismann mitten in der Bewegung erstarren, ehe Yaegher bewusst begriff, was da vorging. Leismanns Kopf, Schultern und Arme befanden sich bereits ein Stück außerhalb des Zuges und sie begannen sich aufzulösen. Vielleicht war es das falsche Wort, mit großer Wahrscheinlichkeit sogar, aber Yaegher fand keine Begriffe, um etwas zu beschreiben, das aus der Welt des Unbeschreibbaren stammte“ (Hohlbein, 2014b: 382).

Yaegher dijital ve sanal durumları tersine çevrilebilirlik etkisinin sonucu olarak tanımlayamaz ve açıklayamaz. Bunun için de aşağıdaki başlıkların her birinde ayrıntılı bir şekilde değinildiği gibi bu durumu öncelikle farklı alanlardan bildiği kavramlarla ve daha sonra da alanında uzman kişilerle bir araya gelerek yaptığı ortaklaşa çalışmalarla tanımlamaya ve açıklamaya çalışır.

3.4.4.1 Sürrealist Görüşün Dijital ve Sanal Dönüşümü

Yaegher dijital ve sanal durumlar içerisinde deneyimlediği olaylar sırasında bu durumlarla sürrealist görüş arasında bağlantı kurulabileceğini işaret eder ama aslında Yaegher böyle bir bağlantının farkında değildir ve bu durumlarla deneyimlediği olayları sadece daha önce bildiği bir kavram olan sürrealist örneklerle açıklamaya çalışır. Buna bağlı olarak sürrealist görüşlerin dönüşüm geçirdiği yer ise dijital ve sanal durumlar temelinde ortaya çıkan olanaklardır.

Yaegher'in romanda sürrealist örnekten ve tanınmayacak dereceye gelene kadar parçalanmış televizyon yani sıfır medya bilgisayar imgesinden bahsetmesi sürrealist görüş ve sanal gerçeklik arasında bağlantı kurulabileceğini kanıtlar niteliktedir. Çünkü hem sanal gerçekliğe hem de sürrealist görüşlere dayandırılarak üretilen imgenin orijinal olduğundan söz edilemez ama orijinal olmadığından da söz edilemez. Dolayısıyla sürrealist görüşler çağdaş sanat içerisinde her geçen gün biraz daha gelişen sanal gerçeklik ile yeniden canlanır. Belirsiz ve bilinmeyen gerçeklik düzlemlerine doğru giden bir seyir ortaya çıkar. Bu durum en iyi gösteren şey ise sanal dünyanın gerçekliğidir. İmgenin dijital olarak işlenmesi sınırsız bir imkân sunduğu için güvenilen motiflere yabancılaşma ya da bunları sürrealist kolajlarda birleştirme ortaya çıkar. Tarihsel sürrealizm ise bu duruma karşı çıkar çünkü estetik araçların bu şekilde hesaplanabilen bir kullanım alanı bulması sürrealizmin ifade gücünün azalmasına neden olduğu düşünülür. Bu durumda bilgisayar oyunlarının ve internetin ticari olarak kullanılması sanata olan ilgiyi teknikle sınırlandırır.

Burada daha çok insanın görme alışkanlıklarıyla izlenebilen bir oyun söz konusudur ve bu oyun da görsel yanımlara neden olur. İmgenin teknik olarak oluşturulması saklı tutulur ya da imge çok yönlü bir şekilde parçalanmış olarak ortaya çıkar. Yüzey ise tamamen düz bir şekilde düzenlenir ama orijinalin karşısında duran bilinen değişiklikleri uygular. İzleyici de bu imgenin önünde yanılığa uğrar ama burada ne bilinen resim ne de eksik bir yapı gösterilir çünkü her şey mükemmel derecede aynıdır yani yeni bir orijinaldir.

Yaegher, Fred Issler'in izlediği video film ile bağlantılı olabilecek ölüm nedeninin ne olduğuna dair içerisinde barındırdığı şüpheyile ilgili bilincinde eş zamanlı olarak iki şey düşünür. Bunlardan birincisi Fred Issler'in apartman dairesindeki televizyonu ve avukat Dr. Rugner'in evinden gizlice aldığı videokasetidir. Daha sonra bu kaseti laboratuvarında incelemeye başlayan Yaegher video oynatıcısının içerisinden takırtılar ve çatırtılar geldiğini duyar. Ekran üzerinde düzenli zaman aralıklarında elektrik akım gücünün parladığı renklerden ve dalgalardan oluşan neredeyse sürrealist bir örnek görülür. Ekranı dikkatli bir şekilde bakıldığında renklerin isteğe göre dağılmadığı fark edilir ve bütün bunlar tanınmayınca kadar sonsuz sayıda parçalanmış bir televizyon imgesine aittir.

“[...] auf dem Monitor erschien ein fast surrealistisches Muster aus Farben und Streifen, in dem in regelmäßigen Zeitabständen weiße Störimpulse aufblitzten. Wenn man genau hinsah, konnte man erkennen, dass die Farben nicht willkürlich verteilt waren. Vielmehr gehörten sie zu einem bis zur Unkenntlichkeit verzerrten Fernsehbild“ (Hohlbein, 2014b: 136).

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın bir bölümünde bir caddede bulunur ve tam arabasına bineceği sırada bir motosikletin patladığını görür. Patlama aralıksız diğer araçlarda da gerçekleşir. Patlamanın etkisiyle her taraf ateş içerisinde kalır ve her taraf oldukça sıcaktır. Etrafta bulunan her şey patlamadan zarar görür. Patlamanın etkisiyle savrulan milyonlarca küçük parça havayı doldurur. Yangın Yaegher'in binmek üzere olduğu arabaya kadar ulaşır ama Yaegher bütün bu olumsuzluklara rağmen arabayı çalıştırıp oradan uzaklaşmayı başarır. Bu arada Yaegher bedeninde oluşan yanıklardan dolayı çok fazla acı çeker ve dokunduğu her şey yangından dolayı eriyerek yok olur. Diğer şeyler de erir, kararır, küle döner ve çok eski zamanlardan kalma bir şeylere benzer. Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği patlamanın ortaya çıktığı, sonrasında yangının meydana geldiği ve her şeyin harabeye döndüğü olayı sürrealist bir imgeyi deneyimlemekle açıklar çünkü henüz deneyimlediği şeyin ne olduğunu yeni bir kavram ile açıklayacak durumda değildir.

“Es war ein unheimliches, fast surrealistisches Bild, selbst für einen Alptraum zu schlimm. Der ganze Asphalt war geschmolzen, und die brennenden Wagen begannen langsam in der schwarzen Masse zu versinken, wie bizarre Urzeittiere, die in einem Teersee ertranken. Vielleicht würde in Zehntausenden von Jahren tatsächlich ein Archäologe kommen und sie ausgraben, und Menschen würden die liebevoll restaurierten Wracks in einem Museum bewundern können, so wie sie heute die Dinosaurierskelette betrachteten, die aus anderen, älteren Teerlöchern stammten“ (Hohlbein, 2014b: 284).

3.4.4.2 Bilinçsizleştiren Gerçekliğin Etkisi

Bilinç ve bilinçsizliğin birbiri içerisinde eridiği yer dijital ve sanal durumlardır. Bunlar kişi için bilinçli bir şekilde deneyimlenebilecek durumlar değildir ve kişi bu durumlar aracılığıyla deneyimlediği olayların sonunda bilinçsizleşir.

Dijital ve sanal durumlarla bilinçsizlik arasında kurulan bağlantıya çalışmasında yer veren Heyde'ye (2005: 211-212) göre ara mekân, bilinçsiz mekândır. Karakter burada olaya rastgele dâhil olur, etrafında olup biten şeye karşı da kördür ve düşüncesini kaybettiği gibi yolunu da kaybeder. Kendi kendisini hâkim olamayacak karakter yabancıya yönlendirmesine güvenir. Bu durumda bilinçsizlik giderek daha da fazlalaşır. Kimliğini, yönlendirmeyi ve eylem yetisini kaybeder. Beden ve etrafını çevreleyen mekân birbiriyle uyumlu hale gelir. Bu noktada karakter tepki verebilir ama eylemde bulunamaz. Uyandıığında ise rüya ve gerçeklik arasındaki sınırlar ortadan kalkar. Görür, duyar, koklar ve kendisine doğru yaklaşmakta olan silüetleri hisseder ama onlarla iletişime geçemez. Her sorudan kaçır ve mücadeleye girmez. Her zaman hedefini kaybetme tehdidinin etkisi altındadır. Karakter bilgi almayı denediğinde ise çözülmeye başlar. Değişen bakış açılarıyla başka bakış açıları oluşturmada başarılı olamaz. Bu durumda iç ve dış bakış açısı aynı derecede geçerli olur. Karakter anlam veren olay olarak eylemde bulunmaz, aslında anlam ve duyu ile bağlantılı olmadan hareket olarak davranış izlenebilir. Nesnenin gerçek olmayan varoluş biçimi tanınabilir ve varoluş kategorileriyle ele alınmaz. Bu durum felsefi söylemde sanallık olarak adlandırılır. Yol bu şekilde sanal dünya

içerisindeki sanal yola dönüşür. Yeni başka bir dünyaya ulaşmak için bu yol geçilir. Ara mekân, mekânın eşiğine dönüşür. Statüsüzün ara mekânında karakter ne buradadır ne de oradadır.

Yaegher'in içerisinde bulunduğu bilinçsizlik durumunda da dijital ve sanal durumlar ile bilinçsizlik arasında bağlantı kurulabilir. Bu bağlamda deneyimlediği olay sırasında video oynatıcısını elinde tutan Yaegher durdurma tuşuna basar ve bir dakikadan daha uzun süredir boy heykelini izler. Bunun kalitesi işlemde olan imgeninkinden daha kötüdür ve bu imgede Yaegher'i rahatsız eden bir şeyler vardır. Bu şey gizemli yüz içerisinde, yanlış renklerde ya da tuhaf kulislerde bulunamayacak bir şeydir. Yaegher burada daha önce izlediği imgenin dönüşmeye başladığını hisseder ama ortaya çıkan bu yeni imgenin arka planında nelerin olduğunu henüz tam anlamıyla ortaya koyabilecek durumda değildir. Bu durumdan Yaegher'in neden korktuğu ise belirsizdir yani burada nedensizlik söz konusudur. Bu korku ona gösterilen şeyden kaynaklanmaz aksine bu imgeler Yaegher'in içerisindeki bir şeylere dokunur, onun bilinçli bir şekilde hareket etmesini engeller.

Yaegher gördüğü imgenin burada olduğunu bilmesine rağmen bu imge onu giderek daha derinden etkilemeye başlar. Bu şeyi içgüdüsel olarak hisseden Yaegher'e bu durum oldukça yabancı gelir ve aynı zamanda bu şey zihninin bir bölümünü kendisinin düşmanına dönüştürür. Hiçliğin ya da sonsuza kadar devam eden boşluğun dünyası olan sanal dünya içerisinde hiçbir şeyin nedeni yani kanıtlanabilecek maddesel ya da bağlantılı bir arka planı yoktur. Yaegher'in kendisi ve izlediği imge

arasındaki etkileşim derecesinin sıfır noktasına inmesi Yaegher'in zihninde mücadele etmek zorunda kaldığı iki farklı dünyanın ortaya çıkmasına neden olur. Bunlardan biri fiziksel dünya diğeri ise sanal dünyadır ama Yaegher'in burada deneyimlemeye başladığı şey bu iki farklı dünyanın birbiri içerisinde erimesiyle ortaya çıkan farksız gerçekliktir. Bu gerçeklik Yaegher'in bedeninin ve zihninin derinliklerine kadar etki eder ve onu bilinçsizlikle karşı karşıya getirir. Ortaya çıkan bu gerçeğin Yaegher'e yabancı gelmesi ise dijitalleşen ve sanallaşan durumların sürekli olarak yeni ile işlem görmesinden kaynaklanır. Bu durumda yabancı gelen her şey aslında yenidir.

“[...] Es war etwas ungemain Beunruhigendes an diesem Bild, etwas, das nicht in diesem unheimlichen Gesicht, den falschen Farben oder der bizarren Kulisse zu finden war. [...] Völlig grundlos, nicht wegen dem, was es zeigte, sondern einfach durch die Tatsache, dass es da war. Die Bilder schienen etwas in seinem Inneren zu berühren, das sich seinem bewussten Zugriff entzog. Und obwohl er jetzt wusste, dass es da war, schien es einen immer stärker werdenden Einfluss auszuüben. Ganz instinktiv spürte er, dass er etwas berührt hatte, das er besser nicht kennenlernen sollte, einen Teil seines Geistes, der möglicherweise zu seinen eigenen und schlimmsten Feind werden konnte“ (Hohlbein, 2014b: 138).

3.4.4.3 Yön Kaybettiren Gerçeğin Etkisi

Bilinçsizleşmesine neden olan olayın ardından Yaegher, Martin Klemm tarafından bürosunda bilinçsiz bir şekilde bulunur ve buna bağlı olarak Yaegher kendisine ne olduğunun farkında değildir. Martin Klemm onu bulduğunda cinnet geçiren birisi gibi bağırıp çağırır. Yaegher'in bu duruma gelene kadar gördüğü her şey birbirine girer. Bilinçsizlik ve cinnet sanal gerçeklik içerisindeki ikili karşıtlıkların birbirine

girmesinin sonucu olarak ortaya çıkan farksızlıktan yani hiçlikten kaynaklanır. Bu nedenle Martin Klemm'in Yaegher'e sürekli olarak ne oldu sorusunu sorması üzerine Yaegher hiçbir şey cevabını verir. Aslında Yaegher sanal gerçeklik içerisinde çok şey denemiştir ama bunları bir başkasına anlatacak kadar birbirinden ayırt edemez. Ellerini ve parmaklarını havaya kaldırarak gerçekten orada olduğunu hisseden Yaegher bu soruya yönümü kaybetmiş olabilirim ifadesini de cevap olarak ekler çünkü sanal gerçeklik içerisinde kişi hem gerçekten buradadır hem de oradadır. Ama bu ikili karşıtlık arasında ayırım yapamadığı için yönünü kaybetmekle tehdit edilir. „Nichts“, sagte Yaegher hastig. [...], dass sie noch vollständig und wirklich da waren, [...] „Nichts. Ich ...muss irgendwie die Orientierung verloren haben“ (Hohlbein, 2014b: 186).

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olay sırasında her şeyi aynı olarak görür, bir şeyleri gerçekten yapıp yapmadığından emin değildir ve yönünü kaybetmekten de korkar. Yaegher rüyasında Steiger ile kavga eder ve Steiger duvarları sonsuzluk olan bir hapishaneye kapatılır ve herhangi bir yere ulaşmadan milyonlarca yıl yürümesi gerektiğini bilir çünkü burada herhangi bir yer yoktur ve her yer de herhangi bir yer olur. Yaegher burada benzerlikler ve farklılıklar, gerçek ve gerçek olmayan arasında ayırım yapamaz. Burada aynı zamanda sonsuzluk ve hapishaneden aynı anda bahsedilmesi de aslında çelişkili bir durum olarak kendisini gösterir çünkü sanal dünya Yaegher'in de işaret ettiği gibi fiziksel mekâna sahip değildir. Sanal dünyanın daire şeklinde oluşan sonsuzluğu içerisinde belirli bir hedefe

ulaşmak söz konusu değildir. Her yerin, herhangi bir yer olduğu sanal dünya içerisinde aslında belirli bir yer yoktur. Bu durumda yön kaybetmek ise kaçınılmaz olur.

“[...] Der Anblick war überall gleich; er war nicht einmal sicher, ob er wirklich eine, eine halbe oder vielleicht auch anderthalb Drehungen gemacht hatte. Gleichzeitig wurde ihm voller Schrecken klar, dass er die Orientierung verloren hatte. [...] Er war gefangen, eingesperrt in einen Kerker, dessen Mauern die Unendlichkeit waren. Er wusste, dass er eine Million Jahre laufen konnte, ohne irgendwo anzukommen, weil es hier kein Irgendwo gab, weil überall ein irgendwo war. Er...” (Hohlbein, 2014b: 299).

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayda CRAY adlı bir tür bilgisayarın içerisinde amiri Stefan Borghorst ve Profesör Leismann ile birlikte bulunduğu sırada ilahi güç olarak gördüğü sanal gerçekliğin gerçekten orada olduğunu ve gerçek olduğunu düşünür. Bu nedenle Yaegher düşünülebilenin dünyasına yani fiziksel dünyaya tekrardan döndüğünde ise yolunu bulamayacağını ya da yolunu bulmak istemediğini ifade eder. Yaegher yukarıda sanal gerçeklik içerisinde yön kaybetmekten bahsederken, fiziksel dünyada da yönünü kaybedecek olmaktan bahsetmeye başlar ve ayrıca yönünü bulamamış olmayı da arzular.

„[...] , aber sie war da, und sie war sogar äußerst real: dass er nämlich den Weg zurück gar nicht mehr finden würde, wenn er sich zu lange in der Welt des Denkbaren auffielt. Oder dass er sie dann vielleicht auch nicht mehr finden wollte“ (Hohlbein, 2014b: 370).

Romanda sanal gerçeklik içerisinde deneyimlenen olayın sonunda Yaegher, amiri Stefan Borghorst ve Profesör Leismann'ın birlikte yaptıkları yolculuk karanlık hiçliğin içerisinde hızlı bir şekilde devam

eder. Bu hiçliğin içerisi insanların duyu organları ile tanıyamayacağı nesnelere doludur. Bu durumda yolun her zaman gitmesi gerektiği yere doğru gitmediğinin farkında olan tren de gideceği yönünü değiştirir. Bu bağlamda sonsuz karanlık içerisinde ve maddeyi temel alan referanstan yani sabit temelden yoksun hiçlik içerisinde her zaman belirli bir yöne doğru gitmek mümkün değildir çünkü dinamik olarak hareket eden hiçlik içerisinde anı anına değişen yönler söz konusudur.

„Die Fahrt wurde immer schneller, eine rasende Jagd durch ein wirbelndes schwarzes Nichts, das nicht leer war, sondern voller Dinge, die zu erkennen den Menschen mit ihren Sinnen unmöglich war. Trotzdem spürten sie, dass sich etwas änderte. Der Weg führte nicht mehr dorthin, wo er immer hingeführt hatte und wo er hinführen sollte, und der Zug spürte es ebenfalls und reagierte darauf. Er veränderte sich“ (Hohlbein, 2014b: 380).

3.4.4.4 İradesizleştiren Gerçekliğin Etkisi

Dijital ve sanal durumları deneyimleyen Yaegher bilinçsizleştiği için yönünü kaybeder ve bunun yanı sıra da deneyimledikleri ile mücadele edemeyecek kadar güçsüzmeye de başlar. Bu nedenle Yaegher romanda yanan adamla karşılaştığı olay sırasında yanan adamın kendisine yaklaşmasına ve saldırmamasına karşı koyamayacak güçtedir aslında kendisini tamamen güçsüz hisseder. Burada dijital ve sanal durumlar ve güçsüzlük arasında bağlantılı kurulabilir. Strehle'ye (2012: 51-152) göre simülasyona bağlı başta gerçeklik olmak üzere dijitalleşen ve sanallaşan durumların büyüdü dünyası içerisinde gizemli, anlaşılabilir ve baştan çıkarıcı olan şeyler bulunur. Bu bağlamda her yerde bulunan tersine çevrilebilirlik esası üstesinden gelinemeyen bir kural olarak ortaya çıkar. Bu kural dünyanın başkaldırısını garanti eder.

Burada nesnelere tamamı tek anlamlı olmaktan uzaklaşır. Bunun yerine ise radikal illüzyon ve nesnenin yabancılığı geçer. Özne burada güçsüzdür ama tersine çevrilebilirlik oldukça fazla etkilidir ve dünyanın sonunda uçurumun önünde duran insanları kurtarır.

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği bu olaydan sonra tam olarak bayılmaz ama bilincini kaybetmek üzeredir, aslında bilincini de tekrardan kaybetmez ve buna rağmen tekrardan uyanamayacağını düşünür. Böyle bir şey olduğunda Yaegher çaresizce savunmaya geçer. Bayılmak ve ayılmak, bilinç ve bilinçsizlik, uyumak ve uyanık olma, güç ve güçsüzlük arasında ortaya çıkan sallantılı ara durumlar içerisinde bulunan Yaegher bütün bu olanlara karşı çaresizce mücadele etmeye çalışır. Aslında Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın yoğun etki derecesi karşısında mücadele edecek bir güce sahip olmadığını da farkındadır.

“[...] Er war nicht ohnmächtig geworden, aber in einen Zustand gefallen, der einer Bewusstlosigkeit so nahe kam, wie es nur ging. Dass er das Bewusstsein nicht wirklich verloren hatte, lag vermutlich nur an der Tatsache, dass etwas in ihm wusste, dass er nicht noch einmal aufwachen würde, wenn das geschah, und dass er sich mit verzweifelter Macht dagegen wehrte. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 255).

Yaegher aynı zamanda yol üstünde uğradığı bir eczaneden bedenindeki yaralar için ağrı kesici ve uyanık kalmak için de başka bir ilaç ister. Eczacı da yarasının kötü olduğunu ve hastaneye gitmesi gerektiğini söyler. Eczacı ağrı kesici ve uyanık kalmak için bir şeyler vermeme konusunda ısrarcı olmasına rağmen Yaegher istediği ilaçları almayı başarır. Yaegher'in eczaneden aldığı bu ilaçlar çok fazla etki göstermez

ama Yaegher bunları almazsa daha fazla acı çekeceğinin de farkındadır. Yaegher'in sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olay sırasında hem bedensel hem de zihinsel olarak zarar görmesi ve yukarıda da bahsedildiği gibi bu zararlara karşı mücadele edecek gücü kendisinde bulamaması onun eczaneden bu ilaçları almasına neden olur.

““Ich weiß“, antwortete Yaegher. Er hatte Mühe, so zu tun, als fasse er die Freundlichkeit des Mannes als das auf, was sie war. „Ich werde zum Arzt gehen, sobald ich kann. Aber im Moment geht es einfach nicht.“ Ganz bewusst legte er eine Pause ein und tat dann so, als wäre ihm nachträglich noch etwas eingefallen. „Noch etwas. Ich brauche irgendeinen Wachmacher. Koffeintabletten vielleicht.“ „Schmerzmittel und Wachmacher?“ Der Apotheker riß verblüfft die Augen auf. „Das schließt sich praktisch gegenseitig aus. Also wirklich... Ich meine, es geht mich nichts an, aber-“,“ (Hohlbein, 2014b: 257-258).

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayı cehennem gibi bir hayalden başka bir şey olarak görür ama elinde bu durumu sonlandırma fırsatı yoktur. Beyninin içerisinde kontrolsüz bir şekilde hareket eden şey yatışana kadar ya da kendiliğinden durana kadar beklemek zorunda olduğunu bilir. Daha sonra Yaegher kendisini tekrardan gerçeklik içerisinde bulur ve Yaegher'in içerisinde bulunduğu bir önceki gerçeklik ise ona kâbusu tekrar tekrar yaşatan bir gerçekliktir. Fiziksel gerçeklik ve sanal gerçeklik arasında gidip gelen Yaegher yukarıda da bahsedildiği gibi sanal gerçekliği deneyimlemeyi sonlandırmak ve ona karşı mücadele etmek için oldukça güçsüzdür. Bu güçsüzlüğünün nedeni aslında sanal gerçekliğin kontrol edilemez olmasından kaynaklanır. Eylemde bulunan kişiyi tamamen kontrol altına alabilmesine rağmen rüyanın deneyimlenmesine yardımcı olan

sanal gerçekliğin kendisinin rüyada olduğu gibi kontrol edilemez bir tarafı vardır.

“[...] Er wusste jetzt, dass es auch diesmal nichts anderes war als eine höllische Vision, aber das änderte nichts; er hatte keine Möglichkeit, sie zu beenden. Er musste einfach abwarten, bis das außer Kontrolle geratene Etwas in seinem Gehirn sich ausgetobt hatte und es von selbst aufhörte, und er musste versuchen, so lange am Leben zu bleiben. [...] Die Vision erlosch. Von einem Sekundenbruchteil auf den anderen fand sich Yaegher in der Wirklichkeit wieder. [...] Allerdings war es eine Wirklichkeit, die selbst schon wieder etwas Alptraumhaftes hatte“ (Hohlbein, 2014b: 285, 288).

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın bir başka bölümünde ise TNT-İletişim Ağının yayın odasında bulunur. Burada sanal ekranlardan olumsuz etkilenen Yaegher'in etrafında bulunan şeyler dönmeye ve düşmeye başlasa bile Yaegher bütün gücüyle görünen şeye karşı mücadele etmeye çalışır çünkü burada deneyimlediği şey ile ilgili biraz da olsa bilgi sahibi olmuştur ama bunun da yeterli olmadığını daha sonra görecektir. „[...] Es fiel ihm jede Sekunde schwerer, die Monitore anzusehen. Alles in ihm schrie danach, sich herumzudrehen und davonzustürzen, aber er zwang sich mit aller Gewalt, dem Anblick standzuhalten“ (Hohlbein, 2014b: 354).

Yaegher sinyalleri hissetme konusunda amiri Stefan Borghorst ve Profesör Leismann'dan daha duyarlı olmasına rağmen sanal ekranlarla deneyimlediği sanal gerçekliğe karşı kendisini savunup savunamayacağını bilemez çünkü her defasında denemesine rağmen tekrardan savunmasız kalır. Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın sonuna doğru kendisi için kötü, yıkıcı ve vahşi olan şeyin hala orada olduğunu görür. Bu şey zincirlerini büyük bir

kuvvetle çekerek daha da kuvvetlenir, çoğalır ve geriye doğru değil de ileriye doğru adım atan bir gelecek olur. Madde ve enerjiye hâkim olmadığı için elle işaret edilemeyen bir varlığa dönüşür. Ayrıca kendi içerisinde verdiği sessiz mücadele iki yaratık arasında gerçekleşir ve hangi tarafın zafer kazanacağı ise bilinmez. Yaegher için bu şey adlandırılmayacak kadar yabancı bir nesnedir ve bunun içerisindeki hayvandan daha kötü olup olmadığını da bilmez ama Yaegher kazanamayacağını farkındadır.

Yoksunluktan ve hiçlikten üretilmesi nedeniyle kötü, yıkıcı ve vahşi olumsuz olanın gücüne sahip olan sanal gerçeklik her zaman daha fazla kuvvetlenmeyi, artmayı ve ilerlemeyi hedeflediği için gelecekteki dünyanın gerçekliği olarak kabul edilecek durumdadır. Bu nedenle sanal dünyanın gerçekliği kişiye geleceği şimdiden göstererek aslında bir gelecek olur. Maddeye dayanan bir temelden de yoksun olan sanal gerçeklik somut olarak elde edilen bir varlığa sahip olmadığı gibi fiziksel gerçeklik (varlık) ve kendisi (sanal varlık) arasındaki mücadeleyi yani bir tür meydan okumayı da hiçbir zaman sonlandırmaz. Böyle bir meydan okuma durumunda da fiziksel gerçekliğin mi yoksa sanal gerçekliğin mi zafer kazanıp kazanmadığı bilinmez. Bu nedenle Yaegher tam da bu noktada kazanamayacağını düşünür çünkü henüz gerçekliğin hangi tarafında olduğunu ayırt edebilecek durumda değildir ve bundan dolayı da güçsüzleşir. Yaegher aynı zamanda kendisine yabancı gelen sanal gerçekliği (varlığı) herhangi bir şekilde adlandıramadığı için yani neyle mücadele etmesi

gerektiğini bilmediği için de güçsüzdür. Sonuç olarak Yaegher'i güçsüzleştiren şey belirsizliktir.

“Yaegher sagte auch jetzt noch nicht. Er lauschte in sich hinein. Dieses Wilde, Böse, Zerstörerische war noch immer da, stärker und heftiger an seinen Ketten zerrend denn je, aber daneben war plötzlich noch etwas anderes, nicht nur die Bestie, sondern etwas Zukünftiges, als hätte er nicht nur einen Schritt zurück getan, sondern zugleich einen ebenso großen nach vorne. Er hatte sich zu einem Wesen weiterentwickelt, das nicht länger auf seine Hände angewiesen war, um Materie und Energie zu beherrschen. Und zugleich spürte er, wie in seinem Inneren ein lautloser Kampf zwischen diesen beiden Geschöpfen entbrannte. Er wusste noch nicht, welche Seite den Sieg davontragen würde, das Ungeheuer oder dieses andere, fremde Ding , für das er keinen Namen hatte, von dem er sogar nicht einmal wusste, ob es nicht vielleicht schlimmer war als das Tier in ihm. Aber eines wusste er mit unerschütterlicher Sicherheit: dass er, Yaegher, nicht der Sieger sein würde“ (Hohlbein, 2014b: 399-400).

Sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın sonunda bütün bedeni ve sesi titreyen Yaegher'in içerisindeki baskı giderek daha da dayanılmaz bir hal alır ama Yaegher buna karşı mücadele etmek ister ama yapamaz çünkü hızlı bir şekilde ortaya çıkan öfkenin sessiz bir şekilde patlamasıyla ruhunun içerisindeki canavarın serbest bırakıldığı görüşündedir. Bu durumda sanal gerçeklik sesin ve sessizliğin birbiri içerisinde eridiği bir yerdir. Sanal dünyada aslında çok büyük seslerin derin sessizliği yani bir tür dinginliği ve sakinliği söz konusudur. Yaegher tarif edilemez büyüklükteki yıkıcı gücü yani sanal gerçekliği Evelin Freytag'ın yanındaki geniş omuzlu silüete yönlendirir ve buna hiç kimse karşı koyamaz.

“[...] Seine Stimme schwankte. Er zitterte am ganzen Leib. Der Druck in seinem Inneren wurde unerträglich, aber er kämpfte nicht mehr dagegen an. Er wollte es. Und er tat es. In einer

einzigem, lautlosen Explosion rasender Wut entfesselte er die beiden Ungeheuer in seiner Seele und lenkte ihre ganze, unvorstellbar groÙe, zerstörerische Kraft auf die breitschultrige Gestalt neben Evelin wie einen unsichtbaren Blitz mentaler Energie von der Zerstörungskraft einer Atombombe, der nichts widerstehen konnte“ (Hohlbein, 2014b: 413).

3.4.4.5 Uyuyarak Sanal Gerçekliğı ve Uyanarak da Fiziksel Gerçekliğı Deneyimlemek

Dijital ve sanal durumları deneyimlemenin bilinçsizleştiren bir tarafının olduğundan bahsedilmesi, bu tarafın aynı zamanda uyutan bir taraf olduğuna da işaret eder. Bu bağlamda Yaegher uyumak ve uyanık olmak yani sanal gerçekliğı ve fiziksel gerçekliğı deneyimlemek arasında ortaya çıkan sallantılı bir durumu deneyimler.

Yaegher romanın bir bölümünde birden bire uyanır ama bu uyanmayı fiziksel gerçeklikten başka bir gerçekliğe (sanal gerçeklik) kayıp gitme olarak ele almaz çünkü kendisini illüzyon ve rüya deneyimlemiş gibi hissetmez. Bu durumda Yaegher'in burada uyuması sanal gerçekliğı deneyimlediğı zaman dilimini gösterirken, uyanması fiziksel gerçekliğe döndüğü anı gösterir. Böylece illüzyon ya da rüyanın deneyimlendiğı yer sanal gerçeklik olur. Bu arada Yaegher'in gördüğü ışık saçan siluet de ortadan kaybolur. Yaegher önünde duran Martin Klemm'i tekrardan görünce ve sesini de tekrardan duyunca kendisini güven içerisinde hisseder. Bu noktada Yaegher'in sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediğı olayla olan bağlantısını kaybettiğı ve fiziksel gerçeklikle tekrardan bağlantı kurduğı gösterilir. Yaegher aynı zamanda deneyimlediğı sanal gerçekliğe karşı kendisini oldukça yabancı

hissettiği için fiziksel gerçekliği hala güvenilen tek bir gerçeklik olarak görür.

“[...] Es war ein plötzliches Erwachen gewesen, kein Hinübergleiten aus einer Wirklichkeit in die andere, da war nicht das Gefühl, eine Illusion oder einen Traum erlebt zu haben. [...] und vor ihm stand Martin, dessen Gesicht aufgehört hatte zu brennen und dessen Stimme ihm jetzt wieder vertraut war“ (Hohlbein, 2014b: 185-186).

Yaegher romanın bir bölümünde bürosuna filmi bıraktığı andan itibaren birkaç dakika içerisinde fiziksel gerçeklikle olan bağlantısını kaybeder ve daha sonra kendisini korku filminin kâbus dolu dünyası içerisinde yani sanal dünyada yeniden bulur. Sanal gerçeklik karıştırılmış ve arttırılmış gerçeklikten farklı olarak kişinin gerçeklikle olan bağlantısını tamamen kaybetmesine neden olur. Ama buna rağmen sanal gerçeklik fiziksel gerçeklikle doğrudan bağlantılı olmazsa bile fiziksel gerçeklik dayanılmaz olduğunda gerçek, sanal olur. Bu durumda et ve kandan oluşan bedenden uzaklaşmaya ve çift koddan oluşan karakterleri benimsemeye duyulan bir özlem ortaya çıkar. “[...] Es war nicht so wie am Vormittag, als er oben in seinem Büro den Film eingelegt und für ein paar Augenblicke jeden Bezug zur Realität verloren hatte, nachdem er sich in der Alptraumwelt des Horrorfilms wiederfand. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 177).

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın bir bölümünde uyanmayı başardığında sanal gerçekliğin ve ortaya çıkardığı tehlikelerin de kendisinden uzaklaştığını dile getirir. Yaegher’e göre uyanmak sanal gerçeklik ile olan bağlantısını kaybetmek anlamına gelir. Yaegher romanda bu durumu da şu şekilde ifade eder: „[...] Aber

er wusste auch, dass er ihnen entgehen konnte, wenn es ihm gelang, wieder aufzuwachen“ (Hohlbein, 2014b: 200).

Yaegher her defasında içerisinde bulunduđu cinnetten kendisini kurtarmaya çalışır. Yaegher'in parmaklıkları kavrayan elleri buradaki metallerin bir parçasına dönüşür. Parmaklıkların içerisinde geçen bedeninin atomları ise tamamen birbirinden çözülmez. Yaegher'in cildinin bir bölümü pas ve ince çatlaklardan oluşan renklerle kaplıdır. Daha sonra Yaegher'in kendisi de ete ve parçalanmış kanlı bir cilde dönüşür. Yaegher'in elleri çözülmez bir şekilde parmaklıklara tutunur. Uçurumdan yukarı doğru çıkan sıcaklık giderek daha da artar. Yaegher bu parmaklıklardan kendisini kurtaramazsa öleceğinin farkındadır. Ellerindeki et çok inceldiği için elleri parmaklıklardan yavaş yavaş çözülmeye başlar. Sıcaklığın ulaştığı parmaklıklar da ete dönüşür. Bedenindeki acıyı hisseden Yaegher birden bağırmaya başlar. Yaegher tekrardan uyandığında her şeyin geçtiğini görür ama gerçekliğin diğer tarafında çektiği acının neredeyse tamamını burada da çekmeye başlar.

Yaegher'in sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği bu olay kesitinde demir parmaklıklara tutunması fiziksel gerçeklik içerisindeki dayanak noktası olarak görülebilir ama Yaegher'in sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın etkilerinin bu demir parmaklıklara kadar ulaşması sanal gerçekliğin onun üzerindeki bedensel etkilerinin fiziksel gerçeklik içerisinde de devam ettiği anlamına gelir. Burada gerçekliğin diğer tarafıyla kastedilen şey sanal gerçeklik olarak ele alınırken, gerçekliğin bu tarafı ifadesi de fiziksel gerçeklik olarak ele alınır. Yaegher'in burada uyanmış olması da artık sanal gerçeklik ile olan

bağlantısını kesmesi ve fiziksel gerçeklik içerisinde de sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın tehlikelerden uzak kalması için yeterli değildir.

“Seine Hände hielten nicht einfach das Geländer umklammert. Sie waren irgendwie...damit verbunden, zu einem Teil des Metalls geworden, als hätten sich die Atome seines Körpers und die des Geländers für einen Moment durchdrungen, ohne sich wieder ganz voneinander zu lösen. Ein Teil seiner Haut bestand aus Metall, rostig und von haarfein gesprungener Farbe bedeckt, die hier und da abblätterte. [...], verwandelte es sich in Fleisch und zerrissene, blutige Haut. [...] Es war vorbei. [...], und auch der Schmerz war nicht ganz auf der anderen Seite der Realität zurückgeblieben:[...]“ (Hohlbein, 2014b: 201).

Bütün bunlara rağmen Yaegher yine de uyuduğunda sanal gerçekliğin içerisinde deneyimlediği olaya tekrardan dalacağına inanır. Bu nedenle gerçekliğin diğer tarafında yani sanal gerçeklik içerisinde bulunan uçuruma yuvarlanma korkusu taşıyan Yaegher gözlerini kapatmaya cesaret edemez ve bu durumu da romanda şu şekilde ifade eder: “Yaegher sank erschöpft über dem Lenkrad zusammen. Aus Angst, wieder in den Abgrund auf der anderen Seite der Wirklichkeit zu stürzen, wagte er nicht, die Augen zu schließen, [...]“ (Hohlbein, 2014b: 206).

Yaegher romanın sonuna doğru da her şeye rağmen gerçekliğin diğer tarafına yani sanal gerçekliğe yaptığı ziyaretlerin hiçbirinin sonuçsuz kalmayacağına inanır. Yaegher sanal gerçeklik içerisinde hiçliği hissettiğinin farkındadır ama sanal gerçekliğe geri döndüğünde daha büyük bir ödülle mükâfatlandırılacağı görüşündedir. Burada fiziksel gerçekliğin öteki tarafı olarak ele alınan sanal gerçeklik her zaman

farklı yeniliklerle ortaya çıkacağına vaadinde bulunduğu için kişi tarafından arzulanan ve güvenilen bir gerçeklik halini alır.

„[...] Keiner seiner Besuche auf der anderen Seite der Wirklichkeit war folgenlos geblieben. Solange er hier war, spürte er nichts, aber es konnte sein, dass er bei seiner Rückkehr feststellen musste, dass der Preis diesmal ein wenig zu hoch gewesen war“ (Hohlbein, 2014b: 370).

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın sonuna geldiğinde, bu ana kadar soyut düşünceler içerisinde sallanıp durduğunu ve bu soyut düşüncelerin arkasındaki anlamı kelimelere dökülecek durumda olmadığını ifade eder. Ayrıca evrenin büyüklüğüne ve arkasındaki düzene saygı duyan Yaegher bütün bunlardan yola çıkarak bir sonraki durağın gerçeklik yani gerçekliğin bu tarafını işaret eden fiziksel gerçeklik olduğunu söyler. „Also gut“, sagte er. „Haltet euch fest. Nächster Halt: WIRKLICHKEIT“ (Hohlbein, 2014b: 379).

Sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olay sırasında uyanık kalmaya çalışan Yaegher bu kez de Evelin Freytag ve Stefan Borghorst ile bulunduğu restoranda yine anlayamadığı o korkunç durumun içerisine girer. Böyle bir durumda ona her şey bozulmuş ve eski görünür. Mekânın üzerinde bulunan, gri ve bir perde gibi ağır olan toz tabakası üzerinde örümcek ağı kuruludur. Masanın üzerinde ise çürüğe benzeyen zombi biçiminde ölümler vardır. İskeletten oluşan bu varlıklar mavimsi ve siyahlaşan gözlere sahiptir. Bu yaratıkların yedikleri her şey kendi boş bedenleri içerisine, yani sandalyelere ve mekâna da düşer. Yaegher gözünü açtığında durum daha da kötüleşir. Kulağına kahkahalar, bardak ve çatal sesleri gelir. Yan masada bulunan ölü kadın Yaegher’in bakışını algılar ve ona güler. Bu karşılaşma kuru bir ceset

derisiyle gerçekleşir ve kadının yüzünde şeytani bir sürüngen gülümsemesi vardır. Böyle bir durum içerisinde bulunan Yaegher kendi kendisine uyanması gerektiğini söyler. Garson hesabı getirmek için masaya gelir ve masanın üzerindeki pas tutmuş gümüş tablet ortalıkta iğrenç bir şekilde dönüp duran kahverengi örümceklerle doludur. Kurtlar yırtık firakların kolundan dışarıya doğru sürünür. Diğer kurtlar ise yüzünde ve boş göz çukurları içerisinde dolaşır. İçerisinde örümceklerin dolaştığı kafatasının sağ tarafı saman kurusu gri bir saçla örtülüdür ve böyle boş kemikler görülebilir. Hesabı getiren garsonun yüzü ağırlığa dayanabilecek durumda değildir ve bu nedenle sağ yanağı yırtılarak bir kâğıt parçası gibi yuvarlanır, alt çenesine düşer ve Yaegher'in elinin yanında masada parçalanır. Kemik parçaları ve dişler parçalanmış örtü üzerine saçılır. Yaegher'e bakan herkesin onun acı acı bağırdığını ve havaya sıçradığını görür. Yaegher'in oturduğu sandalye de devrilir ve kırılır. Ölü misafirler sohbet etmeyi ve yemeyi durdurur ve hepsi Yaegher'e bakar. Garson da yüzünde şaşırılmış bir ifadeyle geri döner. Bu arada bağırmaya devam eden Yaegher masaya doğru sendeler. Orada oturan ve kenarı çatlamış bardaktan bira içen iskelet sandalyeden ayrılır ve altçene kemiği olmadığı için sesi tiz çıkan garson bağırmaya başlar. Restoran içerisinde çıldırmış gibi dolaşan Yaegher'i başta garson olmak üzere hiç kimse durduramaz. Düşe kalka caddeye kadar çıkan Yaegher ölülerin dolaştığı yaya kaldırımı ve otoyol üzerinde bilinçsizce bağırmaya devam eder. Burada bulunan evler yıkıntılarla doludur, eskidir, çürümüştür, çatıları çökmüştür, etrafta kir, toz ve döküntüler vardır. Cantları aşınmış paslanmış arabalar Yaegher'e doğru gelir ve iskelet şeklinde oturan Yaegher ise sigara içer. Kendisine

dođru gelen paslı arabadan bir anda kurtulur ama bu arabadan sonra gelen araba da bir öncekiyle çarpışır. Arabalar Yaegher'in gözünün önünde parçalanır ve frenlerinden gıcırdayan sesler gelmeye başlar. Sonraki gelen arabadan kıl payı kurtulan Yaegher kaldırım taşına fırlatılır ve burada küçük bir iskelet çocuk gibi görünür. Yönlendirme sütunlarına dođru atlayan Yaegher beyaz kemik girdabında çözülür. Buradan arabasıyla ayrılan Yaegher kendi kendisine uyan ve uyanık kalmaya çalış diye bađırır. Yaegher'in bu şekilde bađırmasının nedeni hissettiđi acıların ve çektiđi işkencelerin dayanılmaz olmasıdır ve Yaegher çok kötü bir durumdadır. Ama Yaegher tanıdıđı gerçeklikle tekrardan yüzleşir. Deneyimlediđi diđer kâbusun geri gelip gelmediđini denemek için gözlerini kapatır ve bu kâbus geri gelmez.

Mekân, fiziksel gerçekliđin ve sanal gerçekliđin birbiri içerisinde eridiđi yer olan Emniyet Müdürlüğüne ait bir binada bulunan bodrum katından sonra bu kez de bir restoran olarak ortaya çıkar. Yaegher fiziksel gerçeklikten tanıdıđı gerçeklik olarak bahseder ve bu durumda onun tanımadıđı gerçeklik ise sanal gerçeklik olur. Restoranın fiziksel gerçeklik tarafında bulunan misafirlerin ve garsonların normal olarak davrandıđı somut yeni bir mekân söz konusudur. Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediđi olayın etkisinden uyandıđında burayı net olarak görür. Restoranın sanal gerçeklik tarafında ise burada bulunan misafirlerin, garsonların ve hatta nesnelerin bile olađandışı görüldüğü soyut eski bir mekân söz konusudur. Burası aynı zamanda Yaegher'in uykuda olduđu taraftır. Yaegher bu iki gerçeklik içerisinde birinden diđerine geçip geçmediđini gözlerini kapatarak ve açarak

anlamaya çalışır. Yaegher'in sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın etkisi oldukça kuvvetli olduğu için çıldırtan durumlardan, bilinçsizlikten, dayanılmaz acı ve işkencelerden, uyuma ve uyanma arasında denge kurulamaması gibi durumlardan bahsedilir. Sanal gerçekliğin tarafında her zaman ölmeye ve yok olmaya devam eden bir dünya imgesi üretilir. Bu durumda yeni ve eskinin birbiri içerisinde çözüldüğünden yani eridiğinden bahsedilebilir. Böylece iki farklı dünyanın farksız gerçekliği aracılığıyla bu dünyaların yeni ve eski durumu eş zamanlı olarak deneyimlenir.

„[...] Die Welt, die draußen vor der Windschutzscheibe einen irrsinnigen Tanz aufführte und dann schaukelnd zur Ruhe kam, war wieder die Wirklichkeit, die er kannte, eine Welt mit lebenden Menschen, intakten Häusern und Autos, die auf Rädern aus Gummi fahren und nicht auf nackten Felgen. [...] Aber der Alptraum war nicht zurückgekommen, als er es schließlich tat. Wozu auch? Die Wirklichkeit war schlimm genug“ (Hohlbein, 2014b: 253).

Daha sonra Yaegher bedenine bakar ve bir şeylerin normal olduğunu görür. Bu nedenle de Yaegher yaşadığı şeyin hiçbir zaman gerçek olmadığını düşünür. Yaegher yaşadığı olayı kendisinin gördüğü bir rüya olarak değerlendirir ve daha sonra da uyanma zamanının geldiğini söyler. Yaegher burada sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olay sırasında gerçek ve rüya arasında ayırım yapamaz duruma geldiğinde fiziksel gerçeklikle bağlantı kurabilmesi ve sanal gerçeklik ile olan bağlantısını da kesmesi için uyanması gerektiğini düşünür. “Seine Hand war ganz normal. Sie bestand aus Fleisch und Blut. Dies war nicht die Wirklichkeit. Sie war es nie gewesen. [...] „Dies hier ist mein Traum. Und nun wird es Zeit, aufzuwachen“ (Hohlbein, 2014b: 413-414).

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olay sırasında bir silüetle karşılaştığı anda yine korkmaya devam eder ama Yaegher her durumda neredeyse dikkatinin bir kısmını fiziksel gerçekliğe doğru yöneltir ya da her zaman içerisinde yer aldığı şeye döner ve böylece sanal gerçekliğin daha derinlerine dalmayı engellediğini düşünür. Yaegher burada deneyimlediği sanal gerçeklik içerisinde dengede kalabilmek için fiziksel gerçeklik ile olan bağlantısını tamamen koparmaz ve bu durumu romanda şu şekilde ifade eder: “[...] Erschrocken wandte er einen Teil seiner Aufmerksamkeit wieder die Wirklichkeit –oder was immer ihren Platz eingenommen hatte- zu und hörte auf, tiefer zu sinken“ (Hohlbein, 2014b: 298).

3.4.4.6 Hayal ve Rüeyayı Gerçeğe Dönüştüren Gerçekliğin Etkisi

Yaegher yaşadığı olayda ilk olarak sanal gerçekliğin gerçek dışı olan tarafına dikkati çeker. Bu bağlamda fiziksel gerçeklikte maddesel biçimde var olma ve gerçeklikle bağlantılı olma söz konusudur. Gerçek dışı durumda ise gerçeğe uymayan kullanım örnekleri vardır. Hayal, sanal ve gerçek dışı da fiziksel gerçekliğin karşıt kavramları olur. Ama sadece gerçek dışı olmak sanal gerçekliğin gerçeklik ölçütünü tek başına belirleyemez çünkü sanal gerçekliğin hem gerçek hem de gerçek olmayan tarafı vardır. Bu konuda Baudrillard (1993: 261) sanal ile ilgili yaptığı tespitlerde sanalın ne gerçek ne de gerçek dışı, ne içkin ne de duyular üstü, ne içerisi ne de dışarıyı olduğunu ortaya koyar. Bu durumda sanalın, bütün belirlemeleri ortadan kaldırdığını ifade eder.

Yaegher izlediği filmi rüya olarak değil de gerçek olarak görür çünkü yüzündeki ve gömleğindeki kan gerçektir. Bu durum aynı zamanda

hayalin ve rüyanın gerçeğe dönüştüğü yer olan sanal gerçekliği işaret eder. Alet bozulduğu için ekran kararır ama burada kaybolmayan tek bir şey vardır o da Yaegher'in elindeki kandır ve bu nedenle Yaegher'in her tarafı kan kokar. Böyle bir durum da sanal gerçekliğin kişi üzerindeki somut etkisinin gerçekliğini ortaya koyar. Bu açıdan bakıldığında sanal gerçeklik hayal ve rüyanın gerçek olmak adına ortadan kaybolduğu ama gerçekliğin seviyesinin de maddesel temelden uzaklaştığı gerçekliğin gerçekliğidir. Yaegher her ne kadar yaşadığı şeyin rüya değil de gerçek olduğunu belirtse bile böyle bir şeyin gerçek olmayacağını ve gerçekten deneyimlenemeyeceğini düşünmekten de kendisini alıkoymaz çünkü sanal gerçeklik hayal ve rüyanın gerçeklikle birleştiği yani birbirini içerisinde eridiği bir yerdir.

“Selbst der Film gab jetzt zu, dass die Bluthochzeit nur ein Alptraum gewesen war, aus dem die Hauptdarstellerin gerade mit einem Schrei erwachte, aber für Yaegher war es kein Traum, das Blut auf seinem Hemd und seinem Gesicht war echt, er konnte die Nässe fühlen, den schweren, warmen Geruch, die klebrige Feuchtigkeit, die langsam an seinem Gesicht und Hals herunter und in seinen Kragen lief. Er spürte, wie sich etwas in seinem Inneren zusammenzuziehen begann, wie eine Stahlfeder, die mehr und mehr belastet wurde, bis sie zerbrechen musste. [...] Das ist nicht wahr, dachte er hysterisch. Ich erlebe das nicht wirklich” (Hohlbein, 2014b: 141).

Yaegher'in bulunduğu mekân tamamen kararmadan önce ışık ona oldukça göz kamaştırıcı görünür ama bu ışık merdivenlerin nereye doğru götürdüğünü bulmak için yeterli değildir. Yaegher deneyimlediği sanal gerçekliğin gerçek olmadığına hala ısrar eder. “[...] Ich erlebe das nicht wirklich, dachte er, das ist nicht wahr. Ich –, (Hohlbein, 2014b: 180).

Her defasında sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın gerçek olmadığını düşünen Yaegher bunun bir tür hayal ya da sanrı olduğunu öne sürerek bilincini tamamıyla saran korkuyu bastırmaya çalışır. Yaegher burada da sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın gerçek ve hayal olup olmadığı ile ilgili ayırım yapamaz. Yaegher içerisinde bir o yana bir bu yana sallandığı gerçekliğe yani hayal olarak gördüğü dünyanın tehlikesine yanan bacağını kanıt olarak gösterir. Bu durumda sanal gerçeklik içerisinde olayın sabit durarak değil de bir o yana bir bu yana sallanarak yani dinamik bir şekilde deneyimlenebileceği işaret edilir. Sanal gerçeklik içerisinde olayın deneyimlenmesi uzay boşluğunda hareket eden nesnelere benzer.

“Das geschieht nicht wirklich! dachte er. Es ist eine Vision. Der Gedanke half ihm, die Angst niederzukämpfen, die wie eine schlammige braune Flutwelle über sein Bewusstsein hereinbrechen wollte. Es war nicht wirklich. Er war sich der Gefahr bewusst, in der er schwebte. Sein verbranntes Bein bewies, dass die Gefahren dieser Traumwelt real waren.“ [...] Nein! dachte Yaegher fast hysterisch. Das! Ist! Nicht! Wahr! [...] Nein! dachte Yaegher. Er schloss die Augen und dachte, jedes Wort bewusst und übermäßig betont artikulierend: Das! Ist! Nicht! Wirklich!“ (Hohlbein, 2014b: 200,201,249).

Yaegher’in sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayla ilgili görüşünü bildiren başka bir karakter ise amiri Stefan Borghorst’tur. Ona göre de Yaegher’in deneyimlediği olay gerçek değildir. Stefan Borghorst aynı zamanda videolarla ilgili yaşanan olayların zararsız olabileceğinden ve şu ana kadar her şeyin sadece bir kuramdan ibaret olduğunu söyler. TNT-İletişim Ağı gibi televizyon kanallarının bu videolarla ne yaptığı ile ilgili kanıtlarının olmadığını da ekler. Stefan Borghorst’un bu ifadeleri kendisinin henüz sanal gerçeklik ile ilgili

dođru bilgiye sahip olmadıđını gsterdiđi gibi dijital ve sanal durumlara geiř evresini de gsterir.

„„Vorausgesetzt, Sie wissen berhaupt, dass das, was Sie erleben, nicht die Wirklichkeit ist“, sagte Borghorst ruhig. [...] „Vielleicht ist es ja alles ganz harmlos“, sagte Borghorst. „Bisher ist es lediglich eine Theorie. Wir haben keinen einzigen Beweis, dass diese Fernsehleute etwas mit den Videos zu tun haben““ (Hohlbein, 2014b: 323).

Stefan Borghorst da romanın sonuna dođru sanal gereklik ierisinde deneyimlenen olayın ierisine dahil olur ve o da Yaegher gibi deneyimlediđi sanal gerekliđin gerek ve hayal olup olmadıđı ile ilgili ayırım yapabilecek durumda deđildir. Stefan Borghorst yukarıda Yaegher’in deneyimlediđi sanal gerekliđin gerek olmadıđını dřunmesine rađmen romanın sonuna dođru deneyimlenen sanal gerekliđin hayal olmadıđını ifade etmeye ve bundan korkmaya bařlar.

Yaegher sanal gereklik ierisinde deneyimlediđi olayın bir bařka blmnde de deneyimlediđi tehlikeli olayın olduka gerek olduđunu ifade eder. Profesr Leismann’ın kendisine anlattıklarını hatırlayan Yaegher bu kbusun ierisinde lmeyi hayal ettiđi anda leceđinin ya da bunun en ktsn deneyimleyeceđinin de farkındadır. Burada sanal gereklik ierisinde hayalin gerek ve hatta gerekten daha fazla gerek olabildiđi iřaret edilir. “[...] Die Gefahr war so real, als wre sie echt. Er hatte nicht vergessen, was Leismann ihm erzhlt hatte. Wenn er sich in diesem Alptraum einbildete zu sterben, dann war er tot. Oder Schlimmeres“ (Hohlbein, 2014b: 285).

Yaegher’in amiri Stefan Borghorst ise bunun sadece Yaegher’in ryası olduđunu sylese ve kendilerine zarar vermeyeceđini dřunse bile onlar

gerçekten buradadır ve buldukları ortam da içerdiği tehlikeler kadar gerçektir. İçerisinde buldukları taraf yani sanal gerçeklik tarafı romanda ilahi gücün yıkıcı ve karanlık tarafı olarak ele alınır. Böyle bir gücün oluşturmak ve iyileştirmek için değil de yıkmak ve yok etmek için kullanıldığı düşünülür. Bu durumda sanal gerçeklik bir şeyleri hiçlik oluşturarak üretir. Rüyanın gerçeğe dönüştüğü yer olan sanal dünya maddeden yoksun olmasına rağmen maddeden kaynaklanan fiziksel dünya kadar varlığını gösterebilecek durumdadır ve aynı zamanda fiziksel dünya ve ötesindeki tehlike ya da zararları hissettirdiği ölçüde de gerçek olur.

„[...] Sie waren wirklich hier. Ihre Umgebung war so real wie die Gefahren, die sie beinhaltete, und vielleicht hatte er die Macht eines Gottes, aber wenn, dann war es nur die dunkle, destruktive Seite dieser Macht- die Macht, zu zerstören und zu vernichten, nicht die, zu schaffen und zu heilen“ (Hohlbein, 2014b: 369).

Profesör Leismann ise alıcı tarafından televizyona gönderilen verilerin kendilerine zarar vermeyeceğini düşünür çünkü veriler işlenmeden önce bilginin doğruluğunu inceleyen kontrol mekanizmalarının olduğundan bahseder. Bu durumda bir şeyleri birbirilerine karıştırmamayı ümit eden Profesör Leismann buradaki silüetleri tuhaf ve çok güzel yaratıklar olarak görür ve bu nedenle de onlara acı çekirtmek istemez çünkü Profesör Leismann canlı olan her varlığa karşı derin bir saygı duyar. Profesör Leismann her şeyin oldukça fazla hayal içerdiğini, burada en değerli zamanlarını korkarak geçirdiğini, heyecanlandığını, macera yaşadığını ve ister rüya olsun isterse de gerçek bunun inanılmaz bir şey olduğunu ifade eder. Sanal gerçekliğin oluşturulduğu temelin işleyişini yavaş yavaş anlamaya başlayan

Profesör Leismann burada rastladığı silüetleri canlı bir varlık olarak ele alır ve aynı zamanda diğerleri ile birlikte deneyimlediği sanal gerçekliği henüz gerçek ve gerçek olmayan olarak ayırt edememesine rağmen daha önceki düşüncelerinin aksine gerçek olarak ele alma eğilimi içerisindedir.

„[...] „Außerdem ist das alles hier viel zu fantastisch, als dass ich kostbare Zeit damit verschwenden könnte, Angst zu haben. [...] „Das ist das größte Abenteuer meines Lebens, verstehen Sie nicht? Ganz egal, ob ich das nun träume oder wirklich erlebe, es ist unglaublich!“ (Hohlbein, 2014b: 374).

Yaegher de sanal geçeklik içerisinde deneyimlediği olayın son bölümlerinde canlı varlık ve yaratma üzerinde durur. Bu bağlamda Yaegher bir zamanlar imgenin gerçekliğinin gerçekten olan şeylerle ilişkilendirildiğinden bahseder ve ona göre bu imgeler canlı olduğu için gerçek olarak ele alınır. Burada elektrikli hareketlenmelerin ya da bilgilerin olup olmadığı ve hayal ürünü olup olmadığı herhangi bir rol oynamaz. Yaegher dünya olmayan bu tuhaf yerin içerisinde her şeyin canlı olduğunun farkına varır. Ona göre burada varlık ve canlı arasında herhangi bir ayrım yoktur ve her ikisi de aynı anlamda kullanılır. İnsanın böyle bir varoluş için sorumlu tutulup tutulmamasında da herhangi bir ayrım yapılamaz. Burada ilahi gücün elindeki gücün elde edildiğinden bahsedilebilir. Evrendeki her insan yani düşünen her varlık dijital ve sanal durumlar sayesinde herhangi bir şey yaratabilecek durumdadır. Aynı zamanda yaratmak ilahi güçten başka bir şey değildir ve açılanamayacak kadar da değerlidir. Dolayısıyla ilahi güçle ilişkilendirilen böyle bir güç yani sanal dünyanın yaratma gücü de açıklanamayacak bir sorumluluk anlamına gelir ama bunun farkında

olan henüz çok az insan vardır. Bütün bunlar incelendiğinde sanal dünya içerisinde yaratılan varlıkların canlıymış gibi görünmesi Yaegher'in sanal gerçekliği fiziksel gerçeklikle eşdeğerde tutmasına neden olur. Bunun sonucu olarak yaratma üzerinde de düşünmeye başlayan Yaegher aynı zamanda ilahi gücün doğallığının ve biricikliğin en yeni teknolojinin çeşitli yaratıcı güçleriyle eşdeğerde tutulduğuna da dikkati çeker.

„Das Bild [...] –damals waren es Bilder gewesen, Bilder von sterbenden Menschen zwar, aber eben nur Bilder. Dies hier war Realität. Und irgendwie...lebten sie. Es spielte keine Rolle, ob es sich um elektrische Impulse oder bloße Informationen oder vielleicht wirklich nur um eine Ausgeburt seiner Fantasie handelte. [...], seit sie diese bizarre Nicht-Welt zu erkunden begonnen hatten, war, das alles lebte. Es gab keinen wirklichen Unterschied. Existenz war gleichbedeutend mit Leben, und es machte überhaupt keinen Unterschied, ob sich der Mensch einbildete, für dieses Existieren verantwortlich zu sein. [...], er hätte hier die Macht eines Gottes. Er hatte sie, aber nicht nur er, sondern jeder Mensch, jedes denkende Wesen im Universum, das in der Lage war, irgend etwas zu erschaffen. Denn schöpfen bedeutete nichts anderes als genau dies – etwas Göttliches, unvorstellbar Kostbares zu tun. [...], welche unvorstellbare Verantwortung diese Macht zugleich auch bedeutete, und wie wenig sich die meisten Menschen darüber im klaren waren. Und wenn, wie wenig es ihnen bedeutete“ (Hohlbein, 2014b: 385).

Yaegher romanın bir bölümünde Steiger adlı silueti görür. Sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği bu olayın her durumda gerçek ve gerçek olmadığı (hayal ya da rüya) konusunda kafa karışıklığı yaşayan Yaegher, Steiger'i de içerisinde bulunduğu dünya gibi hayal ürünü olarak görür ve onun gerçek olmadığını düşünür. Bu nedenle de Yaegher gerçekten hayalinde var olan şeyin kendisini etkileyemeyeceğini düşünür. Ama bir olay olarak deneyimlenen sanal

gerçekliğin Yaegher'in burada ifade ettiğinin aksine fiziksel gerçeklikten daha gerçek olan bir tarafı vardır. Bu durumda sanal gerçeklik aynılığın ya da benzerliğin sıfır noktasında yaratılan mükemmel bir gerçeklik olarak görülür. Bu nedenle sanal gerçekliğin Yaegher'i hem fiziksel hem de zihinsel olarak somut bir şekilde etkileme olasılığı da vardır. Yaegher ise burada sanal gerçekliğin bu tarafını görmezden gelir. “[...] Er war nicht echt. Er war ebenso ein Produkt seiner Fantasie wie diese ganze Welt hier. Aber wenn es war, wenn dies alles hier wirklich nur in seiner Einbildung existierte, dann konnte er es vielleicht...beeinflussen“ (Hohlbein, 2014b: 295).

3.4.4.7 İllüzyonun İllüzyonu Tarafından Üretilen Gerçekliğin Etkisi

Dijital ve sanal durumların illüzyon ile nasıl bir ilişki kurduğunun sorgulanması söz konusudur. Bu sorunun cevabı ise illüzyonun kendisini iki katına çıkararak bu durumlarla sıkı bir bağlantı kurmuş olmasıdır. Bu bağlamda sanal gerçeklik gerçeği ve illüzyonu birbirine bağlar ve bir deneyim mekânı kurar. Sanal gerçekliğin teknolojisi gerçek dünyanın illüzyonunu üretir. Bilgisayarda üretilen illüzyon gerçekliğin yerine konan kurgusal bir dünyadır. Böylece sanal gerçekliğin illüzyona dayandığı ve aynı zamanda bilinen illüzyonlardan da daha güçlü illüzyonlar ürettiği de söylenebilir. Bu nedenle sanal gerçeklik illüzyonun ve kurgunun ötesindedir. Bir tarafta sanal gerçeklik ve illüzyon arasındaki bağlantı bu şekilde değerlendirilirken diğer tarafta da sanal gerçekliğin sadece doğal ve yapay olan arasındaki ayrımı ortadan kaldırmadığı aksine bilinen film medyasını kullanabilen

ayrımı yani illüzyon ve kurguyu da ortadan kaldırdığı düşünülür. Bu bağlamda sanal gerçeklik ne illüzyondur ne de kurgudur. Sanal nesnelere aldatıcı değildir aksine bunlar gerçekten algılanabilir, manipüle edilebilir, değiştirilebilir ve kontrol edilebilir. Ayrıca öznelere de sahip olabilir. Bu nesnellik ise ne rüyaya ne de halüsinasyona uygundur. Sanal nesnelere kurgusal değildir ve burada başka bir şeyi temsil eden gerçek nesnelere söz konusu değildir. Sanal nesnelere kendisinden başka hiçbir şeyi temsil etmez ve bu nedenle sanal nesnelere kendisi dolaylı olarak referanstır (Kruse, 2004: 137). Her iki taraf üzerinde de inceleme yapıldığında sanal gerçekliğin illüzyon ve kurguyla olan ilişkisi illüzyonun illüzyonu ve kurgunun kurgusu olarak değişiklik gösterir yani burada bu kavramların gücünün sanal gerçeklik içerisinde ikiye katlanması söz konusudur. Ayrıca illüzyon ve kurgunun tamamen ortadan kaldırılması söz konusu değildir. Sanal gerçekliğin saf bir illüzyon ve kurgu olduğu söylenemediği gibi olmadığı da söylenemez.

Sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın imkânsız olduğunu düşünen Yaegher bunu bazen film olarak ve bazen de illüzyondan farklı olmayan bir şey yani tam bir illüzyon olarak görür. Bu şeyin kendisinin aklının sesi olduğunu bilir ama bunu kanıtlayabilecek durumda değildir. Yaegher deneyimlediği bu şeyi görür, duyar, koklar ve hisseder. Bu tür duyu belirtileri Yaegher'e mantıksal düşüncesinden daha kuvvetli gelir. Yaegher bağırır, kendisini oraya buraya fırlatır ve gözlerinin önünde kollarını açar. Yaegher her ne kadar beş duyu organı ile sanal gerçekliğin etkilerini hissetse bile ve sanal gerçeklik

teknolojisi akla dayanan bir mantıkla ortaya çıkartılmış olsa bile sanal gerçeklik içerisinde deneyimlenen şeyler ona göre mantıksal olarak açıklanamayacak niteliktedir. Çünkü sanal gerçeklik olası olmayan, sihir, büyü, rüya, hayal, kâbus, cinnet, baştan çıkarma vb. gibi olağanüstü güçlerle de işbirliği içerisinde.

“Das kann nicht sein! dachte Yaegher. Das ist völlig unmöglich. Es ist ein Film! Illusion! Nichts als Illusion! Aber das war nur die Stimme seines Verstandes, und obwohl er sehr genau wusste, dass sie recht hatte, nutzte dieses Wissen ihm jetzt nichts. Zugleich sah und hörte und roch und fühlte er, und diese Sinneseindrücke waren im Moment einfach stärker als sein logisches Denken. Er schrie auf, warf sich herum und zu Boden und riss schützend die Arme vor das Gesicht“ (Hohlbein, 2014b: 141).

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın bir başka bölümünde gördüğü, duyduğu ve hissettiği şeyden bağımsız olan düşüncesinin ikiye bölündüğünden bahseder. Bu tür ikiye bölünme fiziksel gerçekliği ve sanal gerçekliği işaret eder. Bu durumda Yaegher mantıksal gerekçelendirmeye ihtiyaç duymadığı için bir şeylerin nedeni de her zaman belirsiz kalır. Bu bağlamda insana ait duyu organları fiziksel gerçeklik içerisinde bir şeyleri somut olarak algılar. Sanal gerçeklik içerisinde ise bir şeyler maddeden kaynaklanan bir referansı olmayan göstergeler yani imgeler ve görüntüler sayesinde soyut olarak algılanır. Somut olarak algılanan belirli olanı işaret ederken soyut olarak algılanan ise belirsiz olanı işaret eder. Bu iki durumu da aynı anda algılamaya çalışan insana ait duyu organları yanılmaya başlar. Bu yanılmanın sonucu olarak somut ve soyut, belirli ve belirsiz, mantık ve büyü birbirine karışır ve bu durumda herhangi bir mantıksal gerekçelendirme de yapılamaz. Başta Yaegher'in deneyimlediği sanal

gerçeklik üzere diğer dijitalleşen ve sanallaşan durumlar da bu tür bir karışımdan ortaya çıkar.

„[...] Sein Denken hatte sich irgendwie zweigeteilt. Da war das, was er sah, hörte und fühlte, und parallel und unabhängig davon das, was er wusste, ohne dass es irgendeiner logischen oder sonstigen Begründung bedurfte. Sie würden nicht warten. Aus irgendeinem Grund, der ihm nicht klar, konnten sie nicht warten“ (Hohlbein, 2014b: 360).

Romanın bir bölümünde Profesör Leismann sanal gerçeklikle ilgili bilimsel açıklamalarda bulunurken Yaegher de sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın mükemmel bir illüzyon olduğunu ifade eder. Yaegher'e göre sanal gerçeklik, gerçeklikten ayırt edilemeyen bir illüzyondur. Bunun üzerine Profesör Leismann da Yaegher'in sanal gerçeklik içerisindeki gerçeklik ve illüzyon ile ilgili söylediklerini onaylayarak sanal gerçeklik içerisinde mükemmelleşen illüzyonun gerçeklik olarak görüldüğünü ifade eder. Bu durumda sanal gerçeklik içerisinde gerçekliğin ve illüzyonun karşı karşıya getirilmesi söz konusu değildir aksine bunlar birbirinin içerisinde erir. Gerçekliğin kendisi illüzyon evresi olarak ortaya çıkar ve gerçeklik illüzyon olurken illüzyon da gerçeklik olur. Bu durumda illüzyon ve gerçeklik arasında net bir ayırım yapmak da imkânsızlaşır ve aynı zamanda illüzyonun illüzyonunun gerçeklik ürettiğinden de söz edilebilir.

„[...] Sie hätten die totale Illusion. Eine Illusion, die so perfekt wäre, dass Sie sie-,“-nicht mehr von der Wirklichkeit unterscheiden können“, murmelte Yaegher. [...] Leismann nickte. „Für Sie wäre es die Wirklichkeit“ (Hohlbein, 2014b: 265).

Yaegher, yanan adam ile karşılaştığı olayda bütün bu olanların gerçek olmayacağını ve bir illüzyondan ibaret olduğu düşüncesindedir. Yaegher gerçek olması imkânsız olan böyle bir durumdan uyanması gerektiğini ifade eder. Yaegher'in hissettiği illüzyon o kadar mükemmeldir ki kendisini ölüme götüreceğini düşünür ve artık bunun kesin olduğuna inanır.

“(Nicht wahr! Das war alles nicht wahr! Es war -) [...] (nur eine Illusion) [...] (Er musste aufwachen! Das geschah nicht wirklich! Aber er-) [...] (-er würde trotzdem sterben, wenn-) [...], (-er in dieser Illusion starb, denn sie war zu perfekt, der Tod, den sie brachte-) [...] (-war endgültig)“ (Hohlbein, 2014b: 184-185).

3.4.4.8 Halüsinasyon Olarak Deneyimlenen Halin Gerçeklik Etkisi

İmge ve halüsinasyon arasındaki ayırmda imgenin hayali temeli söz konusu değildir çünkü imge ve hayal bedeni olmayan ve dokunulamayan bir bedendir. Ayrıca ilişkilerden daha fazlasıyla bağlantılıdır. Bu daha çok bir uyuşmazlıktır ve eksik bir genişlemedir. Ne gerçek ne de hayali nesnelere ya da nesne fantasmaları halüsinasyon imgesinden oluşmaz. Burada imgenin zihinsel doğası değil de deneyimin dünyasında referansı olmayan soyut ve sanal imgeler söz konusudur. Bu imgeler tamamen uygun biçimde gerçeğin olasılığı ile bağlantılıdır. Halüsinasyon imgesi ile karakterize edilen şey herhangi bir karşılık bulma, olası ya da sanal karşılık bulma problemini ortaya koyma konusundaki radikal imkânsızlıktır. Halüsinasyon bedeni olmayan imge olarak tanımlanır. Bu imge sonsuzluk üzerinde belirlenir, bulunması ve algılanması mümkün olmayan nesne olarak kalır. Bu nesne olası olmayan bir nesnedir. Bu nesne tarafından değişik bir

tanımlama verilebilir çünkü bunlar mantığın ve deneyimin parametrelerine göre formüle edilmez. Halüsinasyon imgesi deneyime ulaşmaz. Bu ulaşamama durumu özdeşleşmeyen ya da yanlışlatmanın bir sonucu olduğundan değil de aksine hayali temsilin zamanı ve mekânı içerisinde kabul edilmediğinden kaynaklanır. Halüsinasyon imgesi beden, sanallık ve güncellik olmayan bir imgedir. Halüsinasyon fiziksel dünya içerisinde referansı olmadan yeniden üretilmeyi yasaklayan imgedir. Halüsinasyon gerçekliğin yeniden üretimi içerisinde kaydettiği bir durumdur. Kişi eylemde bulunur, yaşar, algılar ve hisseder gibi görünür ama aslında olayı olmayan büyük belleğin mikroskobik ve algılanamayan olaylarını tekrar eder. Bunların fantasması da verilerde ve işlemlerde saklı kalır. Bu veriler ve işlemler de uygulayan özne aracılığıyla doldurulabilir. Dünyanın kendisi bir halüsinasyondur ve saf bir optik imgeye dönüşmüştür. Bu imge bedenden çözülmüştür, tükenmez ve deneyimlenemezdir. Halüsinasyon hayalin yansıması olmadan bu şekilde ortaya çıkar (Fahle ve Engell, 1997: 317-318).

İmgeler sanal ve güncel arasındaki birliğin gerçek ve hayal yani gerçeklik, hatıra ve halüsinasyon arasındaki ayrımı yasakladığı yerde bulunur. Bu durum öznenin oyunu olarak görülür. Bu oyun sadece kristal imge içerisinde şimdiki zamandaki geçmişi, rüyadaki belleği ve gerçeklikteki halüsinasyonu eş zamanlı olarak ortaya çıkartır. Sanal ve güncel arasındaki durumun sonucu kristal imge içerisinde beden imgesini ve bedeni çevreleyen imgeler arasındaki bağlantıların yok olduğunu gösterir. Böyle bir durum hayalin öznelliği ön plana

çıkartılarak yapılır. Zamanın düşüncesi kristal gibi saftır. Geçmişin, şimdiki zamanın ve gelecek zamanın farklı bölgelerinde ve katmanlarında filizlenir, kökenden gelir ve genişler. Bu da imgenin dünyadan uzaklaşmasına neden olur. İmge sensomotorik bağlantılar tarafından dünyadan çözülür. Geçmiş ve gelecek halüsinasyona dayanan bir şimdiki zaman içerisinde çözülmeye uğrar. Gerçeklik şimdiki zaman içerisinde zamanın kristali olur ve bu kristal potansiyel beden olmadan filizlenir. Kristal imge, gerçeğin hayale ve dünyanın cama benzeyen bedene dönüşmesini de kapsar. Böyle bir şeye de artık hiç kimse güvenemez. Bedenlerin kendisi aksiyonla, rüyanın ve hayalin yansımalarıyla bir ilişki kurmadan zamanın kristaline dönüşür. Buradan ortaya çıkan sonuç ise kurgunun statüsünün aşılmasıdır yani yanlışın arada bulunan gerçekliğinin ortaya çıkmasıdır. Arada bulunan gerçeklik yanlışlatılmış mekân ve zamansal ilişkilerden oluşur. Güncel ya da sanalın karşılıklı hareketliliği ile kurulan hayali ilişki içerisinde bulunur. Buradan da yanlışlatılmış anlatı ortaya çıkar. Bu anlatı içerisinde doğru ve yanlış, gerçek ve halüsinasyon birbirinden ayırt edilemez. Aksiyondaki her aksaklık tanımsal olarak ortadan kalkar. Bütün bunlar sadece beden ve algılama arasındaki sensomotorik bağlantıların parçalanmasına dayanmaz aksine aynı mekân içerisindeki çift varoluş gösteren nesnelere gerçek dışı olmasına ve algılamanın halüsinasyon ile aşılmasına neden olur. Algılama imgesi güncel nesne olduğunda, zaman imgesi geçmiş ve şimdiki zamanın olayını böyle olarak açıklar. Burada imgelerin mekân ve zamanıyla ilgili herhangi bir bağlantı kurulmaz. Bu şey bedeni olmayan nesnedir ya da nesnesi olmayan imgedir. Aynı zamanda düşüncenin ve halüsinasyonun

otomatıdır. Bu otomat beden ve kavramı olmayan imgelerdeki kendisine has yeteneksizliği yeniden tanır (Fahle ve Engell, 1997: 315-316).

Yaegher'in deneyimlediği olay kesitinde de sanal gerçeklik ve halüsinasyon arasında bağlantı kurulabilir. Burada işaret edilen dijital halüsinasyon bilgisayar tarafından üretilen sanal gerçeklikten oluşur ve halüsinasyon kendisini ilaç etkisinin ve trafik kazasının sonucu olarak ortaya çıkan halüsinasyon gibi görüntünün şimdiki zamanı ve görüntünün algısı gibi gösterir (Weiler, 2017: 134). Eski halüsinasyon teknikleriyle rekabet içerisinde olan sanal gerçeklik kişiyi fiziksel gerçekliğe yabancılaştırılmaz çünkü bu bağlamda fiziksel gerçeklik yok sayılır. Kişi burada sadece bir halüsinasyon olur. Sanal ve arttırılmış gerçeklik yani sembol imge başlangıçtır. Bunun devamından gelen şey ise arttırılmış bilinçtir yani genişletilmiş bilinçtir. Bu durumda şeylerin ağı unutulur, bunun yerine bağlanmış duyuların ağı geçer.

Sanal gerçekliğin üretildiği yer olan sanal dünyada aktif bir özdeşleşme ve karşılıklı bir isteklilik talep edilir. Amerikan bilim kurgu yazarı William Gibson da “Neuromancer” (1984) adlı romanında sanal alanı karşılıklı istekliliğe bağlı bir halüsinasyon olarak görür. Bu tür bir halüsinasyon karşılıklı anlaşma olarak da bilinir. Yönlendirilebilir sanal dünyanın gerçekliği olan sanal gerçeklik içerisinde etki yönünden kuvvetli olaylar deneyimlenir. Böylece simüle edilmiş gerçeklik yani sanal gerçeklik içerisinde sanal dünya halüsinasyondan oluşur. Ama buradaki halüsinasyon ses, imge, resim, hayal biçimindeki kişisel halüsinasyonlardan farklıdır. Sanal gerçeklik içerisinde deneyimlenen

olayın halüsinasyon olarak kendisini göstermesi psiko-aktif içeriklerle değil de sanal gerçekliğin içerisinde aktif olarak dalmayla gerçekleşir (Funk, 2011: 98-99).

Yaegher burada üç yıl önce geçirdiği trafik kazasının sonucundaki gibi bir tür halüsinasyon deneyimlediğinin farkındadır. Yaegher böyle bir durumu öğrencilik yıllarında sadece bir kere denediği uyuşturucu sigaranın etkisi altındayken de deneyimlemiştir. Bu durumda bir ya da iki nefesten sonra kendisini tanımadığı bir gerçekliğin içerisinde bulur. Onun gözünde bütün renkler başkadır, bütün sesler korku saçar, nesnelere parçalanmaya başlar ve bütün bunlar dile getirilemeyecek durumdadır. Bütün bunlardan sonra Yaegher yönünü kaybeder ve kendisini bir cadde üzerinde bulur. İnmeye başlayan Yaegher tanımadığı bu caddeye nasıl ve neden geldiğini hatırlamaz. Ama Yaegher'in şu anda içerisinde bulunduğu durum geçirdiği trafik kazasından sonra ortaya çıkan halüsinasyondan ve 12 yaşında uyuşturucu etkili sigara içmesinden sonra deneyimlediği gerçeklikten oldukça farklıdır. Yaegher şu anda deneyimlediği şeyle hiçbir şey elde edemez ve hissettiği şey tamamen tuhaf bir duygudur. Gördüğü ve deneyimlediği hiçbir şeyin gerçek olmadığını hisseder. Var olmayan ve girişleri değişen bodrum katı artık onun için halüsinasyondan daha fazlası değildir.

“[...] Yaegher hatte [...] in seinem [...] Leben Halluzinationen gehabt:[...] und sich nach zwei oder drei Zügen in einer Realität wiedergefunden, die er vorher nicht gekannt hatte und die näher kennenzulernen er auch um nichts in der Welt beabsichtigte. Alle Farben waren anders gewesen, alle Geräusche furchteinflößend, und die Umrisse der Dinge hatten begonnen, sich zu verzerren;

es war furchtbar gewesen, ohne dass er es in Worte fassen konnte. In den Gesichtern der Menschen, die ihm begegneten, hatte ein unsagbarer Schrecken gelegen [...]. Er hatte sich nach zwei Stunden wimmernd und völlig desorientiert in einer Straße wiedergefunden, in der er nie vor gewesen war, und ohne sich erinnern zu können, wie er dorthin gekommen war oder warum. [...] Aber was er jetzt erlebte, das hatte nichts mit diesen beiden Erfahrungen [...] Es war ein vollkommen absurdes Gefühl. Er spürte, nein, er wusste, dass das, was er sah, nicht die Realität sein konnte. Nichts von alledem, was er erlebte, geschah wirklich. Er war weder mit dem Aufzug fünf oder auf mehr Etagen tief in einen Keller hinuntergefahren, der gar nicht existierte, noch hatte sich der Gang zur Registratur auf so unheimliche Weise verändert. Es war eine Halluzination, mehr nicht“ (Hohlbein, 2014b: 176, 177, 178).

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın bir başka bölümünde de artık halüsinasyon olmayan aksine halüsinasyondan daha kötü bir halüsinasyonun içerisine girdiğinden bahseder. Bu durum halüsinasyonun kişinin sanal gerçeklik içerisine dalmasıyla dönüşüm geçirdiğine işaret eder. „[...] Er befand sich [...] wieder vollständig in der Halluzination, die gar keine Halluzination war, sondern etwas ungleich Schlimmeres“ (Hohlbein, 2014b: 200).

Yaegher videokasetlerin izleyicisini halüsinasyonun değil de başka bir gerçekliğin içerisine girdiği sonucunu çıkarır. Yaegher’e göre bu tür bir gerçeklik korkunç, tuhaf ve bütün hayatı tehdit edici bir olgudur ama içerisinde büyüdüğü gerçeklik yani fiziksel gerçeklik kadar da gerçektir. Burada sanal gerçekliğin fiziksel gerçeklik kadar gerçek olabildiği işaret edilir ama sanal gerçeklik oluşum şekli bakımından fiziksel gerçeklikten farklıdır. Fiziksel gerçeklik somut madde ile işlev görürken sanal gerçeklik somut maddesi olmayan referanslarla yani imgelerle ve görüntülerle işlev görür. Buna rağmen sanal gerçeklik etki

bakımından oldukça kuvvetli olduğu için fiziksel gerçeklik kadar gerçek olduğundan söz edilir. Buna bağlı olarak halüsinasyon da fiziksel gerçeklik ve sanal gerçeklik içerisinde farklı bir şekilde ele alınır. Halüsinasyon fiziksel gerçeklik içerisinde kişisel olarak deneyimlenirken sanal gerçeklik içerisinde karşılıklı anlayış ve isteklilikle deneyimlenir. Fiziksel gerçeklik içerisinde psiko-aktif içerikler söz konusuysen, sanal gerçeklik içerisinde dalma eylemiyle deneyimlenebilen içerikler söz konusudur. Yaegher'in de halüsinasyon değil de başka bir gerçekliğin içerisine girdiğinden bahsetmesi de aslında halüsinasyonun sanal gerçeklik içerisinde bu şekilde gerçekleşen dönüşümüne kanıt olarak gösterilebilir.

„[...] Vielleicht war seine Theorie falsch, und die tödlichen Videos entführten ihre Betrachter gar nicht in eine Halluzination, sondern tatsächlich in eine andere Wirklichkeit, die anders, bizarr, erschreckend und vielleicht lebensbedrohlich war, aber auf ihre Weise ebenso real wie die Realität, in der er aufgewachsen war. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 206).

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın (patlama ve yangın) fiziksel gerçeklik içerisinde olmadığını görür. Yaegher bu olay sırasında telefon kulübesinde bulunur. Daha sonra buradan çıkan Yaegher deneyimlediği olay için Evelin Freytag'ı da uyarmak ister ve onun kaldığı otele gider. Bu otel odasında tekrardan halüsinasyonun tuhaf dünyasına düştüğünü hisseden Yaegher ilk saniyelerde oldukça bilinçlidir ama yine de böyle bir olayı deneyimlemek onun için kolay değildir. “[...], wieder in die bizarre Welt der Halluzination abgestürzt zu sein, vom ersten Sekundenbruchteil an bewusst. Es half nichts. Es machte es nicht einmal leichter” (Hohlbein, 2014b: 292).

Karanlık ve تنها yer Yaegher'e sıkıcı ve tuhaf görünür. Burada gerçekleşen şey sadece hiçliktir. Zaman da oldukça yavaş hareket eden bataklığın dalgasına karışır ve Yaegher bu durumda içerisine yerleşen tehlikeden uzak durmak için halüsinasyonu deneyimleyecek bilinçte olup olmadığını sorgular. Sonsuz karanlık içerisinde ıssız bir yer olan sanal alan içerisinde her şey bir hiçlik aracılığıyla deneyimlenir. Burası aynı zamanda dijitalleşen ve sanallaşan durumlar içerisindeki zamanın da akışkanlığa bağlı olarak çözülmeye başladığını gösterir. Yoksunluk, olumsuzluk ve dengesizlik gibi kavramların bu şekilde ortaya çıktığı yer olan sanal alan içerisinde kişinin bilinçli bir şekilde halüsinasyonu deneyimlemesi mümkün değildir. Bu durumda ortaya çıkan bir başka yoksunluk ve olumsuzluk da bilinçsizliktir.

“[...] So bizarr diese schwarze Öde auch war, war sie doch zugleich auch langweilig. Nichts geschah, sah er davon ab, dass von Zeit zu Zeit eine Woge träger Bewegung über den schwarzen Morast lief. Reichte es vielleicht schon, sich des Umstandes bewusst zu sein, dass er eine Halluzination erlebte, um die Gefahr zu bannen, die ihr innewohnte?“ (Hohlbein, 2014b: 292).

3.4.4.9 Olasılık ve Hesaplanabilirlik Temelinde Deneyimlenen Gerçeklik Etkisi

Olası olan yani mümkün olan, maddeden kaynaklanan fiziksel dünyanın ve kişinin kendisine has yeteneklerinin elverdiği ölçüde elde edilir. Bu durumda aslında maddeden kaynaklanan fiziksel dünyanın var olması demek kişinin kendisine has yetenekleriyle her şeyi başarabileceği anlamına da gelmemelidir. Bu durumda kişi henüz fiziksel dünyadayken bile bir şeyleri başaramayabilir. Olası olmayan ise maddeden kaynaklanan fiziksel dünyanın ve kişinin kendisine has

yetenekleriyle yapabileceği şeylerin ötesinde bulunan taraftır. Ama sanal gerçeklik olası olmayanı yani imkânsız olan şeyi olası hale getirir. Düşünülebilen durumda kişi düşündüğü şeye fiziksel dünyada rastlar ve rastladığı bu şey onun için düşünülebilen bir şeydir ama fiziksel dünyada düşünmediği şeye sanal dünyada rastlandığında yani kişi hayal ettirildiğinde ve bu hayalin de gerçekleştirildiğinde ya da geçekten daha ötesi olduğunda sanal dünya düşünilemeyen düşünülmediği yer olarak ortaya çıkar.

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayda CRAY adlı bir tür bilgisayara rastladığı sırada diğerleriyle birlikte içerisinde bulunduğu tehlikenin farkına varır, kendisini hiçliğin içerisinde sallanıyor gibi hisseder ve bulunduğu yerden çıkmak için çaba sarf eder. Bu nedenle romanda Yaegher, amiri Stefan Borghorst ve Profesör Leismann'ın artık olası olanın ve olası olmayanın dünyasında değil de düşünülebilen ve düşünilemeyenin dünyası içerisinde hareket ettikleri bildirilir. Birbirine karşıt olarak görülen bu kavramların özellikle de olumsuz taraflarının sanal gerçeklik içerisinde üst bir derece elde ettiği söylenebilir çünkü burada olası olmayan ve düşünülmeyen gerçekleştirildiği gibi bunların ötesinde de gerçekleştirmelerden söz edilebilir. Bu durumda sanal gerçeklik romanda belirtildiğinin aksine hem olası olanın ve olası olmayanın hem de düşünülebilen ve düşünilemeyenin geçerlilik kazandığı bir ortam oluşturur. „[...] Sie bewegten sich schon längst nicht mehr in der Welt des Möglichen oder Unmöglichen, sondern in der des Denkbaren und Undenkbaren. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 364).

Yaegher hala televizyon olarak adlandırmaya devam ettiği CRAY adlı bir tür bilgisayarın diğer tarafında onları bekleyen insanların ellerine düşmemek için ileri teknoloji kâbusundan yani sanal gerçeklikten kurtulmak ister. Çünkü Yaegher ve diğerleri fiziksel dünyadaki insanların hayal ettiği gerçeklik yani hayalin gerçek olduğu sanal gerçeklik içerisinde bulunur. Bu durumda ekranın bu tarafı fiziksel gerçeklik olurken diğer tarafı da sanal gerçeklik olur. Aynı zamanda Yaegher ve diğerleri içerisinde buldukları durumun nasıl bir şey olduğunu da anlamış durumdadır.

„[...] - in der Welt draußen, deren Bewohner sich tatsächlich einbildeten, sie wäre die Realität, [...], diesem High-Tech-Alptraum irgendwie zu entkommen, ohne den Männern, die zweifellos auf der anderen Seite des Fernsehschirmes auf sie warteten, [...]“ (Hohlbein, 2014b: 365).

3.4.4.10 Korku Uyandıran Ortamların Gerçeklik Etkisi

Yaegher sanal gerçekliğin derin etkilerini üzerinde hissetmeye başladığında bunlardan korkulan ya da çirkinleşen olarak bahseder. Burada sanki korku filmi izlemediğini düşünür ama bu filmde hem çok korkar hem de izlediği görüntü ona çok çirkin gelir. Yaegher filmi durdurduğunda ve geri sardığında elleri titremeye başlar. Yaegher bir defa bile hareket etmiş olsa çok fazla enerji sarf ettiğini hisseder. Yaegher videokasetin bir şekilde durmasını bekler ama kaset durmaz. Giderek daha da kötüleşen ve temeli olmayan derin bir korku hisseder ve derin derin nefes alır. Yaegher giderek daha fazla korkmasına rağmen ekrandaki filmde de gözünü ayıramaz. Neredeyse bedenindeki bütün kaslarla bu filmi izlemeye bağlanır. Acıdan kalbi hızlı hızlı

çarpmaya başlasa bile parmakları kapatma düğmesine dokunamaz ve neredeyse korkudan çıldıracak seviyeye gelir. Bu korku özellikle de ekrandaki görünen imge kapatıldıktan sonra ortaya çıkar ve ona odanın her bir köşesi daha önce burada olmayan gölgelerle dolu gibi gelir. Bütün bunlar güneş ışığında ise görünmeyen bir karanlık gibi durur ve bu durum Yaegher'in nefes almasını zorlaştırır. Aynı zamanda düşüncelerini de boğucu bir toz bulutu kaplamış gibidir. Yaegher sanal gerçekliği kesintisiz deneyimlemekle birlikte korkuyla karışık bir heyecan yaşar. Bu nedenle de bedeni neredeyse hareket edemeyecek kadar yorgun düşer ve belirsizliğe doğru sürüklendiğini hisseder ama buna rağmen sanal gerçekliği deneyimlemeyi sonlandırmak istemez çünkü sanal gerçeklik kişiyi bağımlılık derecesinde etkiler. Bütün bunlar göz önünde bulundurulduğunda sanal gerçeklik içerisinde çok iyi işlev gören ortamlardan birisi de korku uyandıran ortamlardır. Bunlar karanlık, yönünü bulamama ve dehşet veren film müzikleri sanal gerçeklik içerisinde birkaç kat daha korkutucu etkide bulunur.

“[...] Der Ton wurde klar: Er hörte hastige, schnelle Schritte mit einem sonderbaren Klang, wie in einer Höhle oder einem sehr großen Raum, und schnelle Atemzüge. Auch die Bildqualität verbesserte sich ein wenig, aber wirklich nur um eine Winzigkeit. Das Bild war nach rechts gekippt, und die Farben waren grell und liefen ineinander; im oberen Drittel des Monitors so schlimm, dass man einfach nur ein buntes Gewusel erkennen konnte, weiter unten konnte man zumindest ahnen, was eigentlich zu sehen sein sollte“ (Hohlbein, 2014b: 136).

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın sonunda bir trenden bahseder. Gerçek olarak ele alınan bu tren hiçliğin içerisinde döndüğü her tünelde, zamanın ve sonsuzluğun içerisinde yaptığı her hesapla bir parça gerçeklik elde eder. Düşünülebilenin dünyasından

gelen şeyler anlaşılabilenin dünyasına doğru götürülür. Bu şekilde gerçek olan düşünce heyecanlı ve büyüleyici olduğu kadar korkutucu da olur. Sanal gerçeklik içerisinde korku ve heyecan uyandıran ortamların ortaya çıkması aslında gerçeğe ne kadar yakın olduğuyla ilişkilendirilir.

„[...] Der Zug wurde ...wirklich. Mit jeder Windung, die er durch den Tunnel im Nichts raste, mit jedem Überschlag, den er durch die Zeit und die Unendlichkeit machte, gewann er ein Stück Realität. Ist es möglich, dachte Yaegher, dass ich etwas mitnehme, dass ich Dinge aus der Welt des Denkbaren mit hinüber in die des Greifbaren bringe und sie dadurch wirklich mache? Der Gedanke war erregend und faszinierend und furchtbar zugleich“ (Hohlbein, 2014b: 380).

Yaegher ateş saçan yani sanal gerçekliğin temelini oluşturan dolaylı ışığın yarattığı silütle yüzleştğinde ürperir ve kendisini buz gibi hisseder. Sanal gerçeklik içerisinde halüsinasyonun nasıl ele alındığını anladığından beri ilk defa kendisini tekrardan huzursuz hissetmeye başlar. Henüz hissettiği şeyi hem gerçek hem de gerçek olmayan bir korku olarak görür ama bunun hissedeceği daha derin korkuların ilk aşaması olduğunu düşünür. Bu bağlamda sanal gerçeklik aracılığıyla kişinin deneyimlediği olayların kişiyi korkutan, ürperten, huzursuzlaştıran ve paniğe sürükleyen bir tarafı vardır. Kişi en ileri teknoloji ile donatılan sanal gerçeklik içerisinde sınırsız imkânlar elde eder ve sanal gerçekliği deneyimlediği sırada ortaya çıkan bu duyguları hissetmesi kaçınılmaz olur. Aynı zamanda kişi sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olaylardan elde edeceği şeyin maddeden bağımsız bir hiçlik olduğunu bilmesine rağmen sanal dünyayı bu duyguların neden olduğu korkuyla keşfetmeye devam eder çünkü

burada aslında fiziksel gerçeklikten daha gerçek olarak deneyimlenen yoğun bir gerçeklik etkisi söz konusudur.

“[...] er begriffen hatte, dass er nur eine Halluzination war, begann er wieder Beunruhigungen zu fühlen; noch keine wirkliche Angst, aber die Vorstufe davon. [...]. Diesmal verstand er seinen Namen ganz deutlich, und diesmal war die Angst real, die er dabei empfand“ (Hohlbein, 2014b: 183).

Yaegher'in romanda kafasız adamla karşılaştığı sırada Mendel adlı karakter de oradadır ve kafasız adam yazı masasının önünde bir adım daha atarak Mendel'e doğru eğilir. Mendel'in ne yapıyorsunuz diye karşı çıkması üzerine Yaegher, Mendel'e keskin bir bakış fırlatarak cinnetin koridora doğru sürüklendiğini ama henüz tam olarak yok olmadığını gösterir. Bu noktada dijital ve sanal cinnetten bahsedilebilir. Sanal gerçeklik aracılığıyla başka bir dünyada olmak cinnet olarak görülür. Dışarıdaki koridor normal bir koridor olmasına rağmen burada ya da orada filme benzer bir kâbus mimarisini gösterir. Sanal gerçeklik burada ve orada olmayı oluşturur ve burada ve orada olma her zaman bir yanılsama olarak görülür. Bu durumda doğru olmayan bir açı, paslanmış dökme demir levhalardan yapılmış bir kapı ve hiçbir zaman verilmeyen bir giriş ortaya çıkar ama birkaç saniye sonra kâbusun geri kalanı da ortadan kaybolur.

“[...] dass sich der Wahnsinn zwar auf den Flur zurückgezogen hatte, aber noch nicht ganz erloschen. Der Korridor dort draußen war fast der normale Korridor, aber hier und da schimmerte die Alptraumarchitektur des Filmes noch durch: ein Winkel, der nicht stimmte, eine Tür, die plötzlich aus rostigen Gusseisenplatten bestand, ein Durchgang, den es gar nicht geben durfte. Aber nach einer weiteren Sekunde verblasste schließlich auch der letzte Rest des Alptrumes“ (Hohlbein, 2014b: 141-142).

Yaegher'in bu bölümde bahsettiği kâbus ve sanal gerçeklik arasında bir bağlantı vardır çünkü sanal gerçeklik teknolojisiyle sosyal bir kâbusa girilir. Yalnızlaşan ve acı çeken bir toplum sadece sanal gerçekliğin yapay dünyası içerisinde yaşar. Bu arada gerçek beden ise yavaş yavaş güçsüzleşir. Sanal gerçeklik çeşitli oyuncu işlevleriyle topluluk deneyimi oluşturur. Filmlerde yapay dünyanın geleceği üzerine bir ağ kurulur. Kişinin bedeni filmde sadece yaşamın korunmasına hizmet eder. Zihin ise sanal dünyalarda her zaman yollardadır. Sanal dünya gerçek hayat ve gerçek deneyimle tamamen yer değiştirmez. Bu düşüncelerin merkezi ise kâbusa izin verir. Burası kişinin güçsüzleşen bedeni ile bulunduğu gri bir dünyadır. Bu bedenler oldukça soluk renkte ve zayıf görünür. Aynı zamanda kirli daireler içerisinde de tükenirler. Bu durumda bulunan kişi ise gözüne sanal gerçeklik gözlüğünü takarak kanepede oturur.

3.4.4.11 Mekânsız, Zamansız ve Bedensiz Deneyimlenen Gerçeklik Etkisi

Sanal gerçekliği deneyimlemek hiçlik ve boşluğu deneyimlemek anlamına gelir. Hipergerçeklik olarak da adlandırılan sanal gerçeklik içerisinde dünyanın tanımsal eşdeğeri, gerçeklik için oluşturulmuş yapay ikizi olur. Gerçeklik genel bir illüzyon olarak ele alınır ve bu illüzyon eşdeğerinin imkânsızlığı nedeniyle doğrulanamaz olarak kanıtlanır. Kopya, hiçlik içerisinde başarısızlığa uğrar. Hiçlik burada kuantum boşluğuna benzetilir. Böylece hiçlik, pozitif bir hiçlik olarak var olur ve bu hiçlik var olanın olasılığını karşıt olarak kabul eder. Hiçliği her defasında bertaraf etmek isteyen kişi gerçekte hiçlik olan

şeyin içerisine acı verici bir şekilde saklanır. Bu durumun dijitalleşme ve sanallaşma evresi içerisinde bertaraf edilmesi amaçlanır. Gerçeklik, algılandığı gibi gerçekliğin sembolleriyle ve hiçlikle yer değiştirir. Sanal alan içerisindeki hiçliği açıklamak için en az bir renk pikselinin programlanması gerekir. Boşluk etkili olur. Aynı zamanda sanal mekân içerisinde her zaman bir şey oradadır. Gerçek hiçlik kendisine has kuralları takip eder, her zaman oluşmaya devam eder ve değerini hiçliğinden kaynaklanır. Böylece anti-madde tarafından arındırılan madde rastgele ve düzensiz olma ile cezalandırılır. Anti-gerçekten arındırılmış gerçek ise hipergerçek olur. Bu da gerçekten daha gerçek olur ve simülasyonun içerisinde ortadan kaybolur. Sanallık gerçekliği paramparça eder ve hiçlik ise burada parantez dışı bırakılır. Sanal alanın her yerinde hiçlik vardır. Hiçliğin deneyimlenmesi anlam, bilgi, mekân ve zaman değildir. Aslında Tanrı da değildir. Kişi hiçliğin deneyimini sanal alan içerisinde yanına alamaz ama üzerine yükleyebilir. Sanal alanda insanlar göstergeye dayanan sembollerle ve bir şeyle temsil edilir. Burada aslında, hiçlik, hiçlik ile ifade edilir. Sanal dünyanın 0 ve 1'den, hiçlikten ve bir şeyden kaynaklanması arka plana itilir. Böyle bir şey insanın bilinç evresi değildir aksine dijital hesaplama olayıdır. Hiçliğin deneyimleri gerçek dünyada kalır, bilgisayar ekranının önünde ilerleyemez, gerçek ve hesaplanamayana, sanal kimliğe ait olur (Reinders, 2006: 19-20, 198).

Deneyimlediği olay sırasında yukarıda anlatıldığı gibi sanal gerçekliğin hiçlik üreten tarafına dikkati çeken Yaegher yaşadığı şeyin ne olduğunu kavramaya çalışırken şaşkın bir şekilde elini yüzüne götürür. Her ne

kadar algılayamadığı bir hareket de olsa bunu yapmayı gerekli görür çünkü başka hiçbir şey yoktur. Böylece Yaegher kendisine has bedeninin maddeye sahip olduğunu görür ama aslında madde olarak görülen bu beden hiçlikten oluşur. Hiçlik tarafından üretilen her şey Yaegher'e gerçekmiş gibi gelir. Burada eksik olan tek şey buranın hiçliğidir. Yaegher kendi içerisinde tuhaf bir şeylerin olduğunu farkındadır ve bilinci ise yanlış gerçekliği yani sanal gerçekliği, gerçeklik olarak algılamaya oldukça uygundur. Bütün bunların hiçliğini burada deneyimlediğinin de farkındadır. Hiçlikten oluşan sanal gerçekliğin yolunun her zaman geriye doğru gittiğini yani tekrardan doğduğu şeye dönüştüğünü ifade eder. Bu durumda sanal gerçekliğin hiçlik ile kurduğu bağ sanal gerçekliğin dinsel boyutunu ortaya çıkarır. Buna göre ölmek yok olmaktır yani geldiğin şeye dönüşmektir ve bir hiçlik olmaktır. Bedensel olarak yok olmanın ötesinde de hiçlikten bir şeyler üretilmeye devam edildiğine inanılır. Tam bu noktada sanal gerçeklik de bu inanın teknik tarafından üretilen dinsel boyutu olarak görülebilir. Yaegher aynı zamanda yanılsama olarak gördüğü ve manyetikle sarılmış sanal gerçekliğin burada yani hiçliğin içerisinde filizlendiğini görür.

“Als er begriff, was es war, fuhr es sich verwirrt mit der Hand über das Gesicht, eine Bewegung, die er nicht einmal wahrnahm, die aber wohl nötig war in diesem Moment, denn wenn schon nichts anderes mehr, so hatte doch zumindest sein eigener Körper noch Substanz und war so etwas wie Wirklichkeit. Was jetzt auf einmal fehlte, war nichts von hier. Es war etwas in ihm. Etwas sehr Sonderbares war geschehen: Im gleichen Moment, in dem sich sein Bewusstsein entschieden hatte, nur noch die Wirklichkeit wahrzunehmen, die die falsche Wirklichkeit war, hatte er trotzdem mit großer Klarheit begriffen, dass er nichts von

alldem hier wirklich erlebte. Es war eine Illusion; Teil einer auf Zelluloid und, anschließend auf Magnetband gebannten Realitat, die den Weg zuruckgegangen und wieder zu dem geworden war, woraus sie geboren war: zu einem Alptraum. Er kannte sogar seinen Namen“ (Hohlbein, 2014b: 180).

Yaegher sanal gereklik ierisinde deneyimlediĐi olayın etkisinden kurtulmak isterken ışık saan bir siluete rastlamak ve korkutucu uuruma yuvarlanmak arasında seim yapmak zorunda kalır. Yaegher’in bu durumdan kendisine kalan Őey ise bir hiliktir. Yaegher bu durumdan kaamayacaĐının ve kamanın da mantıksız olduĐu düşüncesindedir ünkü gidebileceĐi bir yer yoktur.

“Yaeghers Gedanken arbeiten in Panik, trotzdem aber auf Hochtouren. Er hatte die Wahl, dem brennenden Mann zu begegnen oder in diesen entsetzlichen Abgrund hinabzustoerzen. Sonst blieb ihm nichts. Es gab keine Flucht. Es war sinnlos, wegzulaufen, weil es nichts gab, wohin er hatte laufen konnen“ (Hohlbein, 2014b: 184).

Burada kamanın sanal gereklik ierisinde deĐerlendirilmesi gerekir. Bu baĐlamda sanal gereklik ierisinde gerekliĐin oldüroldüĐünün düşünülmeleri bir intihar olarak ele alınır. Burada gerekliĐin etkisi gereklik iin büyük bir meydan okumaya dönüŐür. Sanal gereklik sadece devamından gelen göstergelerle tepkide bulunabilir. Burada gerekteki boşluĐu doldurmak hibir zaman gerekleŐmez. Buradan sürekli olarak öne doĐru kamaya alıŐmak her zaman yeni bir imgeyi ve görüntüyü ortaya ıkartır. Gereklik etkisinin giderek artması öne doĐru giden kör bir kaıŐa eŐlik eder. Sonuç olarak da ortaya paradoks etkiler ıkar. İmgeler sanal gereklik ierisinde deĐerinden ve inandırıcılıĐından ne kadar ok Őey kaybederse, imge dnyası da ne kadar fazla belirsiz olursa, imgelerin kendi tarafında o kadar fazla tek

anamlı olması gerekir. Bu bağlamda gerçek ölüdür ve yaşamaya devam eden şey ise gerçekçi göstergelerdir yani imgeler ve görüntülerdir.

Sanal gerçeklik içerisinde deneyimlenen olay sırasında Yaegher, Profesör Leismann ve Stefan Borghorst'un önünde bulunan mavi plastik bir duvar inleyerek parçalanır ve onlar bu sayede karanlık büyük bir tünelin içerisini görebilir. Bu duvar siyah ve neredeyse görünmez olmasına rağmen sürekli ve aralıksız olarak akan bir hareket içerisindedir. Aslında burada görüntü yoktur ama hiçliğin içerisinde oluşan ve saf enerjiden kaynaklanan parlak bir demet vardır. İkinci parlak ışık ise sağdan sola doğru yaklaşır. Ağır bir elektrik miktarıyla kayıp giden bir tren gibi futuristik dış görünüşü olan ince ve gümüş renkli bir araç onların önünde durur. Kapılar akıcı bir hareketle kayarak açılır ve burada hem insanlara hem de diğer silüetlere uygun olan metal banklar vardır ama bunlar bütün her şeyin hiçliğidir. Bunların her biri başka bir biçimde ve renktedir. Bunlardan birkaçı da birbirine geçmiş bir silüete ya da birkaç organa sahiptir. Diğerleri ise birbirine karıştırılmış ama birbirleriyle olan bağlantısını kaybetmeyen parlak rakamlardan oluşur. Bütün bunlar o kadar soyuttur ki Yaegher bunları tarif edemez.

Burada öncelikli olarak sanal gerçeklik içerisinde deneyimlenen her şeyin maddesel bir temelden yoksun olduğu işaret edilir çünkü dijital ve sanal durumlar her şeyden arındırılmış saf enerji olarak da adlandırılabilir dolaylı ışık tarafından üretilir. Bu durumda maddesel referansı olmayan imgeler ve görüntüler saydam bir şekilde hiçliği gösterir. Sanal gerçekliği deneyimlemek akışkanlığa bağlı dinamik bir

yapı içerisinde sürekli ve kesintisiz olarak gerçekleşir. Bu durumun temelini oluşturan şey ise sonsuz tünel ve derin karanlık etkisidir. Bütün bunlara bağlı olarak sanal gerçekliğin deneyimlendiği sırada birbirine geçme ya da karışma gibi durumlara rastlanır. Bu durumda bir şey, başka bir şeyin içerisinde erir ve bu tür erime durumunda ise bir şeyin başka bir şeye bağlanma olasılığı her zaman muhtemeldir. Böylece her an bağlanabilecek durumda olan herhangi bir şeyin bağlantılı ya da bağlantısız olduğundan bahsedilemez. Ayrıca her şey sahip olduğu tek bir şeyden başka farklı şeylere de sahip olur. Bunlar romanın bu bölümünde birden fazla organ ve siluet olarak ele alınır. Başta gerçeklik olmak üzere dijitalleşen ve sanallaşan durumların her birinde birden fazla şeye eş zamanlı olarak sahip olunur. Bütün bunlar herhangi bir fiziksel maddesel temelden yoksun olarak deneyimlendiği için soyuttur ve bu nedenle her birinden elde edilen şey tekrar ve tekrar bir hiçlik olur. Ayrıca bunların tamamı Yaegher'in diğer karakterler ile birlikte sanal dünya içerisinde olduğunu gösterir.

„[...] , denn die blaue Plastikmauer teilte sich jäh vor ihnen und gab den Blick auf einen gewaltigen, finsternen Tunnel frei. [...] Seine Wände, obwohl schwarz und beinahe unsichtbar, waren in beständiger, ununterbrochen fließender Bewegung, und es gab keine Schienen, sondern nur einen einzelnen, leuchtenden Strang, der im Nichts schwebte und aus purer Energie zu bestehen schien. Von rechts näherte sich ein zweiter, leuchtender Punkt –ein Zug, der mit einem dumpfen elektrischen Summen heranglitt und unmittelbar vor ihnen zum Stehen kam. Es war ein schlankes, silberfarbenes Gefährt von futuristischem Äußeren. Und es war nicht leer. [...] Die Türen glitten mit einer sonderbar fließenden Bewegung auf, und Yaegher sah, dass auf den verchromten Metallbänken ...Dinge saßen. Einige von ihnen hätte man für Menschen halten können, andere für Gespenster, aber sie waren nichts von alledem. Jedes hatte eine andere Form,

jedes eine andere Farbe. Einige glichen durchscheinenden Gestalten mit zu vielen oder zu wenigen Gliedmaßen, andere bestanden aus leuchtenden Ziffern, die wie von einem Orkan ununterbrochen durcheinandergewirbelt wurden, ohne jemals wirklich den Zusammenhalt zu verlieren, und wieder andere waren von so abstrakter Form, dass es Yaegher unmöglich war, sie zu beschreiben“ (Hohlbein, 2014b: 372).

Giderek daha da kötüleşen Yaegher'in önünde sonsuz geçitler ve yanlış geometriye göre yapılmış koridorlar durur. Sanal alan ve buna bağlı olarak da sanal gerçeklik Yaegher'in ifade ettiği sonsuz geçitler bağlamında ele alındığında Reinders'e (2006: 27, 100) göre sanal alan ve sanal gerçeklik sürekli devam eden bir varoluş ya da sanal sonsuzluk içerisinde bulunur. Sanal sonsuzluğa neden olan ilk şey sanal deneyimlerin teknik eş zamanlılığıdır. Reinders sanal sonsuzluğu bir de dinsel boyutuyla açıklamaya çalışır. Bu bağlamda insanlar doğadan ve maddeden sanal alandaki saf bilginin dünyasına doğru bir seyir izler. Sanal avangartlar kendilerini dinsel bir elit olarak yükseltir. İnsanların kesin bir şekilde ruhanileştirilmesi zahmete değer bir hedef olarak görülür. Bu hedef de sanal gerçeklik içerisinde gerçekleştirilebilir. Beden sanal alan içerisinde kolektif zekâdan ayrılır. Kullanıcının kendisini gerçekleştirmesi için bedene ihtiyaç duyulmaz. Sanal alan içerisinde her kim hareket ederse gerçek zaman hissini kaybeder ve sanal sonsuzluk içerisinde yaşamaya başlar. İnsanın umutla beklediği dünyevi olmayan dünya sanal olarak gerçekleşir. Gerçek beden zamansallığın fiziksel sefilliğini, sürekli zaman yapısını, geçmişin ve insan varlığının kırılabilirliğinin üstesinden geldiğinde bütün bunlar sanal alan ve sanal gerçeklik içerisindeki hayal ifadesine aktarılır.

Burada yanlış geometriyle kastedilen şey ise sanal gerçekliğin hesaplamalarla oluşan program metni ve geleneksel metnin soyut dönüşümü olarak ele alınan dijital metindir. Sanal gerçekliğin yanlış gerçeklik olarak görülmesi aslında yanlış geometriden üretilmesinden kaynaklanır.

“[...] Ein hohles Brausen und Wimmern; Wind, der sich in endlosen Gängen brach und an den Stützfeilern einer riesigen Halle, die einer falschen Geometrie gehorchte. Schritte und den Schrei einer Frau, weit, unendlich weit entfernt und voll von unsagbarer Angst. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 141).

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olay sırasında dijitalleşen ve sanallaşan durumlardan birisi olan zamanın da çözüldüğüne dikkati çeker. Dijital ve sanal durumlar içerisinde çözülen zaman artık sadece şimdiki zamanı işaret eden eşzamanlılık temelinde incelenmeye başlar. Bu durumda geçmiş ve gelecek zaman şimdiki zamanın içerisinde eşzamanlı olarak bir araya gelir. Sanal gerçekliği deneyimleyen kişi ise geçmiş ve gelecek bir şimdiki zaman içerisinde bulunur. Bu tür bir şimdiki zaman içerisinde aslında başlangıcı ve sonu olmayan bir zamandan, derinliği ölçülemeyen bir boşluk içerisinde var olan bir zamandan ve ne kadar hızla geçip gittiği belirlenemeyen bir zamandan aslında sadece şimdiki zamanı işaret eden eşzamanlılığın zamansızlığından bahsedilir. Dijital ve sanal durumlar içerisinde zamanın bu denli parçalanmasına neden olan şey ise dolaylı ışığın ışık hızıdır.

Hız ve zamanı birlikte ele alan Yaegher, amiri Stefan Borghorst ve Profesör Leismann için de deneyimledikleri sanal gerçeklik içerisinde zamanın hızlı bir şekilde geçtiğinden bahsederler. Zamanın bu kadar

hızlanmasına neden olan şey ise dijital ve sanal durumların ortaya çıkmasına aracılık eden dolaylı ışıktır. Söz konusu karakterler sanal gerçeklik içerisinde deneyimledikleri felakete dayanabilecekleri zamanın çok hızlı bir şekilde geçtiğini düşünür. Onlara göre sanal gerçekliği üreten ortam içerisinde kalmaya devam ettikleri sürece zaman çok hızlı geçer.

„[...] dass die Zeit abließ, in der sie die Katastrophe in der Wirklichkeit irgendwie aufhalten konnten. Schneller als diese Frist ließ ihre Zeit ab, hier zu bleiben. Sie sollten nicht hier sein. Nicht an diesem Ort und schon gar nicht in diesem Zug“ (Hohlbein, 2014b: 386).

Sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olay anında hız, sonsuzluk, dipsiz karanlık, dolaylı ışık ve eş zamanlılık temelinde zamanın çözüldüğüne dikkati çeken Yaegher trenin karanlıktan oluşan bir tünelden tasavvur edilemez bir hızla geçtiğinden bahseder. Bu tren sonsuzluk içerisinde kaybolan sarı ışıktan kaynaklanan şeritle yönlendirilir. Tasavvur edilemeyen gelecek içerisinde evrenin sonu gelse bile, güneş ve galaksiler sönsen bile, geride karanlık, boşluk ve fark edilmeden geçip giden zamandan başka bir şey kalmazsa bile durum bu şekilde gerçekleşir. Bu durumda saniyelerin ya da yüz milyarlarca yılın geçip geçmemesinin bir önemi yoktur. Yaegher her şey başlamadan önce bir öncesinin var olduğu ile ilgili tahminde bulunur. Ayrıca dün, bugün ve yarın arasında ayırım yapılamayacağından ve bunların hepsinin aynı olduğundan bahseder. Ona göre farklı görünen şey sadece zaman olarak adlandırılan büyük bir yanılsamadır.

„[...] Der Zug raste mit unvorstellbarer Geschwindigkeit durch einen Tunnel aus Schwärze, gelenkt von einem Band aus gelbem Licht, das sich wie ein verirrter Sonnenstrahl in einem Universum voller längst erloschener Sterne in der Unendlichkeit verlor. So ähnlich, dachte er, muss es sein, wenn in unvorstellbarer Zukunft einmal das Ende des Universums gekommen ist, wenn all die Sonnen und Galaxien längst erloschen sind wie ausgebrannte Kerzen und nichts mehr existierte als Dunkelheit und Leere und Zeit, die so unbemerkt verstreicht, dass es keine Rolle mehr spielt, ob eine Sekunde verstreicht oder hundert Milliarden Jahre. Vielleicht war es auch vorher so gewesen, bevor alles begann, und vielleicht gab es auch gar keinen Unterschied, und gestern und heute und morgen war dasselbe, nur unterschiedlich erscheinende Facetten der einen, großen Illusion, die Zeit hieß“ (Hohlbein, 2014b: 378).

Sanal gerçeklik içerisinde başı ve sonu belli olmayan sonsuz derinlikten bahsedilebilir. Kişi sanal gerçeklik içerisinde bu sonsuz derinliğe rahatlıkla dalabilir. Mekâna dayanan derinlik etkisi sanal gerçeklik içerisinde simüle edilir. Bu sonsuz derinliğin belirli sabit bir temeli de yoktur. Bu nedenle dinamik bir temel üzerinde ortaya çıkan bir şeyler sürekli olarak herhangi bir yönden herhangi başka bir yöne doğru gider. Ayrıca bu noktada bir şeylerin ışık hızında aniden ortaya çıkması ve tekrardan hızlı bir şekilde ortadan kaybolması da söz konusudur. Sanal gerçeklik içerisinde bulunan her şeyi emici bir boşluğa doğru sürükleyen bir ortam sunar. Bütün bu durumlar her ne kadar ışıktan kaynaklansa bile kişinin üzerine karanlık gibi çöker. Böyle bir şey aslında sonsuz derinliğin ve boşluğun aynı zamanda yön bulamamanın karanlığıdır yani belirsizliğidir ya da bilinmezliğidir. Arkasında kısa, tuhaf ve esrarengiz görünen ışıkla dolu bir girişte bulunan Yaegher de burada bulunan merdivenden temelini hiçbir zaman göremeyeceği bir derinliğe bakar. Bu merdivenler herhangi bir yerden başlar herhangi bir

yere doğru gider ama bu yerler algılanmayacak kadar uzaktadır yani sonsuzdur. Yaegher'in ayağını bastığı merdivenler bir anda ortadan kaybolur ve altında bulunan emici bir boşluk onun üzerine karanlık gibi çöker.

“Dahinter lag ein kurzer, von unheimlichem, merkwürdig krank aussehendem Licht erfüllter Gang, der zu einer zweiten viel steileren Treppe führte. Yaegher [...] blickte in eine Tiefe, die niemals einen Grund besessen hatte. Die Treppe führte in einer endlosen Hintereinanderreihung ungleicher Stufen in die Unendlichkeit. Vielleicht hörte sie auch irgendwo auf oder führte irgendwohin, aber wenn, dann geschah das in einer Entfernung, die nicht mehr wahrzunehmen war. [...] Entschlossen legte er die Hand auf das eiserne Treppengeländer und setzte den Fuß auf die erste Stufe, und im Bruchteil eines Augenblicks war die Treppe verschwunden, und Yaegher fand sich in einem ungeheuerlichen Dom aus erstarrter Schwärze wieder. Die saugende Leere, die gerade noch unter ihm gewesen war, bildete ein schwarzes Firmament über ihm“ (Hohlbein, 2014b: 181).

Dijital ve sanal durumlar içerisinde dünya ve insanın, nesne ve öznenin, gerçeklik ve aklın uyumsuzluğu ön plandadır. Bu durumda dünyanın mekânsızlığı insanlar üzerinde zafer kazanmış olur. İnsanlar bu noktada uçuruma düşmeden önce kendisini kurtarabilir. Bunun yapılabilmesi için de durulan yerin mekânsızlığa dönüştürülmesi gerekir (Strehle, 2012: 23). Yaegher de mekânı olmayan güçlü bir uçurumun kenarında durur ve bu uçurumun derinliklerinden çok sıcak bir fırtına ona doğru gelir. Yaegher uçurumun karşı tarafında bulunan sonu önceden tahmin edebilir ama bunun da gerçek olmadığından şüphelenir ve Yaegher'e göre bu durum mutlak boşluğun görünümüne katlanamayan zihnin bir ürünü olabilir. Burada muhtemelen var olan gökyüzü de görünmez olur. Yaegher'i yerle bir etmeyi ve parçalamayı bekleyen bunaltıcı bir boşluğun içerisinden kubbe çıkar. Yaegher'in bu durumda tutunduğu

ve aynı zamanda da bırakmadığı her şey canlı bir varlık gibi hareket etmeye başlar ve onu uçuruma doğru çeker.

“Yaegher stand am Rand eines gewaltigen, bodenlosen Abgrundes, aus dessen Tiefe ein kochendheißer Sturmwind zu ihm heraufheulte. Das gegenüberliegende Ende der Schlucht war nur zu erahnen; vielleicht war es nicht einmal wirklich da, sondern nur ein Produkt seines Geistes, der den Anblick absoluter Leere nicht ertrug. Auch der Himmel über ihm, falls es ihn denn gab, war unsichtbar: eine gewaltige Kuppel aus erdrückender Leere, die nur darauf wartete, auf ihn herabzustürzen und ihn zu zermalmen. Seine Hände lagen nicht mehr auf dem Lenkrad, sondern umklammerten ein schmales, rostzerfressenes Eisengeländer, von dem die Farbe in großen, hässlichen Flecken abblätterte. Das Geländer bewegte sich. Es zitterte nicht oder bog sich durch oder neigte sich unter seinem Gewicht dem Abgrund entgegen; es war in sich beweglich wie etwas Lebendes. Yaegher versuchte es loszulassen, aber das ging nicht. Seine Hände klebten wie festgeschweißt an dem Metall“ (Hohlbein, 2014b: 199-200).

Romanın başka bir bölümünde yanan adam atladığı beş ya da altı basamaktan sonra tekrardan ortadan kaybolur ve aynı anda tekrardan bir parça daha ortaya çıkar. Yaegher'in ağ tabakası üzerinde kenarı yeşille çevrilmiş ve tamamen soluk renkte olan bir kopya durur. Korkusu paniğe dönüşen Yaegher bağırmaya, etrafta dolanmaya ve koşmaya başlar. Olabildiği kadar hızlı hareket etmeye çalışan Yaegher bütün gücüyle kendisini arkaya fırlatmaya çalışır. Önünde sabit bir zemin yoktur, kapı ve merdivenler güçlü bir dairesel kuyu ortaya çıkartır. Bu kuyu da kırmızı renkte alev çıkararak soğuk ve ateşle güçlü bir uçurum ortaya çıkartır. Küçük ve açgözlü yüzbinlerce elin kendisini kavradığını hissediyor. Bunların tekerlekleri ve çıkıntıları da kalındır. Yaegher parlayan ve titreyen bir kitleyi ateş saçan ve toprağın derinliklerinde değil de devasa bir canlı varlığın içerisinde bulunan

şiddetli bir yarayla aynı kefedede tutar. Bunun altında herhangi bir şey olduğuna inanan Yaegher görmediği, duymadığı, dokunmadığı ya da koklamadığı bir şeyi daha net hissedebilir. Hissettiği bu şey oldukça güçlüdür ve bunun eski ya da yeni olduğu ise ifade edilemez. Sanal gerçeklik ortamı kişiye dolaylı ışıktan yaratılan silüetlerin hızlı bir şekilde ortaya çıktığını ve ortadan kaybolduğunu gösterir. Bu sayede sanal gerçeklik içerisinde dolaylı ışığın ışık hızı deneyimlenmiş olur. Hiçliğin, başı ve sonu hiçbir zaman belli olmayacak olan sonsuz boşluğun ya da Yaegher'in de ifade ettiği gibi uçurumun ya da kuyunun hüküm sürdüğü kara delik olarak görülen sanal gerçeklik somut bir sabit temel üzerine inşa edilmez. Bu durumda sanal gerçeklik içerisinde mekânın dinamikleşmesi söz konusudur. Bu nedenle Yaegher'in de işaret ettiği gibi sanal gerçeklik toprağın değil de dolaylı ışığın derinliklerine kök salan bir gerçekliktir.

„[...] Und auf eine völlig irrwitzige Art: Manchmal übersprang er ein paar Stufen, fünf oder sechs, verschwand dann wieder und tauchte noch in derselben Sekunde ein gutes Stück näher wieder auf, ein lodernder Schemen, der da war, noch bevor das grünumrandete Nachbild auf Yaeghers Netzhäuten, dort, wo es gerade noch gestanden hatte, Zeit fand, völlig zu verblassen. [...]“ Aus Yaeghers Angst wurde Panik. Er schrie auf, fuhr herum und rannte los, so schnell er konnte- und versuchte mit aller Macht, mitten in der Bewegung anzuhalten und sich nach hinten zu werfen. Vor ihm war kein fester Boden mehr. So plötzlich wie die Tür und Treppe hatte sich ein gewaltiger kreisrunder Schacht vor ihm aufgetan, ein gewaltiger Abgrund, von rotorangefarbenem, flammendem Licht und kaltem Feuer erfüllt, das wie mit hunderttausend winzigen, gierigen Händen nach ihm griff. Seine Räder waren wulstig und aufgeworfen, eine glitzernde, zuckende Masse, einer gewaltigen Wunde gleich, die Feuer blutete, als befände er sich nicht mehr in den Tiefen der Erde, sondern im Inneren eines ungeheuerlichen Lebewesens. Irgend etwas war dort unten. Etwas, das er nicht sehen und hören,

nicht berühren oder riechen konnte, dafür aber um so deutlicher fühlen. Etwas Gewaltiges. Etwas unsagbar Altes und Böses“ (Hohlbein, 2014b: 183).

Yaegher aynı zamanda başı ve sonu belli olmayan koridorlardan geçer ve karanlığın sonsuz derinliğini hissettiği bodrum katında da bulunur. Başı ve sonu olmayan koridor sanal gerçekliği test eden kişiye her zaman ileriye doğru hareket etme fırsatı verir. Aslında sanal gerçekliği test eden kişi daire içerisinde dolaşmasına rağmen kendisini ileriye doğru hareket etmiş gibi hisseder. Böylece sanal gerçeklik içerisinde kişiye sınırsız dünya duygusu vermek amaçlanır. Kişi uzak mesafeleri kendisine has hareket organlarıyla geçtiğine inanır. Çatlamalar ve kırılmalar merkezdeki ek bir koridorla simüle edilir. Sanal gerçekliğin deneyimlenmesi sırasında monitör yerine üç boyutlu gözlük, fare ve tuş yerine iki kontrolcü ve lazer kişinin hareketlerini ve kişiyi sanal olayın bir parçasına dönüştürür. Böylece kişi sadece bilgisayarın önünde oturmaktan daha fazlasını yapar. Yaegher'in durumunda olduğu gibi karanlık bodrum katlarında keşfe çıkar, bulmacaları çözer ve oyun otomatlarını çalıştırır. Yaegher de burada elindeki aleti çalıştırmak için çaba sarf eder. Kişi burada hayal dünyasında hareket eder, bir şeyleri öteler, nesnelere ve araçları çalıştırır. Sanal gerçeklik gözlüğünü takan kişi yazılım aracılığıyla yönlendirilen sistemi eş zamanlı olarak kullanır. Bu sistemde bir şeyler birbirlerinin içerisinde hareket etmez ve bu durumda sanal kapılar dolap olarak işlev görür. Aslında sanal gerçeklik içerisinde küçük bir mekânda hareket edilse bile uygulamada sonsuz büyük dünyaların içerisine girilir. Bu noktada bilim insanları kişinin algılamasındaki zayıf noktayı kullanır. Bilgisayar birbirinin üzerine yığılan koridorların ve mekânların sistemini üretir. Aslında bu

sistem fiziksel gerçeklüğün sisteminde geometrik olarak mümkün değildir. Böylece sanal gerçeklik içerisinde odadan odaya geçen labirente benzeyen bir koridor sistemi aracılığıyla gezilir ama bunlar aslında her zaman daire içerisinde bilgisayar tarafından tekrardan yönetilir. Sanal gerçeklik içerisinde her odanın dört kapısı vardır. Bu kapılar birbirine geçmiş koridor üzerinden başka bir mekâna götürür. Aynı zamanda hangi kapının hangi noktaya götüreceği ise önceden belirlenir. Odaların ve koridorların geometrik konumu da birbirine tamamen açık durur. Bu durum test alanında bulunan kişinin hangi gerçek pozisyonda olduğuna bağlıdır. Test eden kişi sanal kapıdan ilk olarak geçse bile koridorların gidiş yönü ve bir sonraki odanın durumu hesaplanır. Daha sonra test eden kişide sanal gerçeklik için geliştirilen koridor korkusu ortaya çıkar.

Sanal gerçeklik içerisindeki bir koridorda bulunan Yaegher'in de bu koridorların arkasında bulunan başka koridorların olmadığını görmesi sanal gerçeklüğün daire içerisindeki sonsuz koridoruna işaret eder. Yaegher bu durumu bir ressamın tek bir tuval üzerine renkli iki resim yapmasına benzetir ve bu resimler birbirini tamamen kapatmaz aksine biri diğerinin içerisine yansır. Burada tek bir tuval üzerine yapılan renkli iki resmin biri fiziksel gerçeklüğü, diğeri de sanal dünyanın gerçeklüğünü işaret eder ve bunlar birbirlerinin içerisinde eriyerek birbirine tekrardan geri yansır.

“Der Korridor dahinter nicht mehr der Korridor. Nicht mehr nur. Er war es noch, aber zugleich schien auch etwas Fremdes, Falsches zu sein, ein düsterer Keller volle Spinnweben und falscher Geometrie, als hätte ein Maler auf einer einzigen Leinwand zwei Bilder mit Farben gemalt, die nicht ganz deckten,

so dass das eine durch das andere hindurchschimmerte“
(Hohlbein, 2014b: 141).

Yaegher'in burada aynı zamanda örümcek ağlarıyla dolu olan ve oldukça fazla acı veren bodrum katından bahsetmesi sanal dünya içerisinde örümcek ağlarıyla sarılmış karanlık bir geçişten yavaş yavaş ilerlendiğini gösterir. Sanal gerçekliğin tekniği sayesinde birbirine sarılmış iplerden oluşan örümcek ağları örtüyle sarılı olan iplerle gerçek bir iğrenme faktörüne dönüşür. Yaegher buna rağmen izlemekte olduğu filmi devam ettirir. Aslında Yaegher filmi kapatmak ister ama bunu yapmayı başaramaz ve gizemli bir yüze sahip olan adam da Yaegher'e doğru hareket etmeye başlar. Bu adam panik içerisindeki koyu kırmızı saçlı olan kadını takip eder ve kadının bodrum katına girdiğini görür. Bodrum katında ise büyük bir masada oturan ve bulduğu her şeyi midesine indiren kilolu bir adam vardır. Her zaman yabancı, gizemli, gözlerden uzak, bilinmeyen ve karanlık bir yer olan bodrum katı Yaegher'in de ifadelerinde yabancı olanının, kendisini korkutanın ve çirkinliğin hüküm sürdüğü bir yer olarak ortaya çıkar. Bodrum katındaki kilolu adam ise sanal gerçekliğin her geçen gün yeni teknolojilerle donatılarak genişlemesi olarak yorumlanabilir.

“Trotzdem ließ er den Film nach einiger Zeit weiterlaufen. Der Mann mit dem unheimlichen Gesicht bewegte sich schnell, ohne jedoch zu rennen, den Korridor hinab. Er verfolgte eine junge Frau mit dunkelrotem Haar, die völlig in Panik zu sein schien, und hätte Yaegher nicht längst gewusst, dass er einem Horrorfilm zusah, dann wäre es ihm spätestens in dem Moment klargeworden, in dem die Frau in einen Kellerraum trat, in dem ein unglaublich fetter Mann an einem riesigen Tisch saß und Abfälle in sich hineinstopfte” (Hohlbein, 2014b: 138).

Emniyet Müdürlüğünün bodrum katında arşiv araştırması yapmak isteyen Yaegher bodrum katına indiğinde daire içerisinde bir kere döner ve burada etrafını dikkatli bir şekilde izler. Her ne kadar bodrum katı ona her zamanki gibi görünse de bir şeyler yine de başka bir şey olarak yani olduğundan daha başka bir şey olarak görünür. Bunun ne olduğuyla ilgili herhangi bir akıl yürütemez çünkü detayların içerisinde herhangi bir değişim yoktur yani başka bir biçimi ya da rengi kabul edecek hiçbir şey yoktur ve eksik olan ya da orada olmaması gereken hiçbir şey yoktur aksine bütün içerisindeki nesnelere değişimi gibi bir şey vardır. Yaegher gerçekliğin kâbusun ve cinnetin ikamet ettiği yöne doğru gittiğini görür ama bunun bir kâbus olmadığını ve kendisinin de çıldırmadığını ifade eder.

Yaegher'in içerisinde bulunduğu bodrum katının daire biçiminde olması sanal gerçekliğe ait mekânın sonsuzluğunun kaynağıdır. Sanal gerçeklik içerisinde bir şeyler başka bir şey gibi görünür ama bu şeyler bir bu kadar da aynı gibi görünür. Bu durumda sanal gerçeklik hem başka hem de aynı olan arasındaki ayrımı kendi içerisinde eriterek başka benzerliği ve benzer başkalığı üretir. Sanal gerçeklik içerisinde her zaman devam eden bir değiştirilebilirlik söz konusudur ama değişiklikler parça halinde değil de bir bütün şeklinde uygulanır. Aslında değişiklikler sanal gerçeklik içerisine sonradan eklenmesine rağmen ayırt edilemeyecek derecede ortamla özdeşleşir. Bu durumda Yaegher'in içerisinde bulunduğu bodrum katı hem fiziksel hem de sanal dünyanın gerçekliği içerisindeymiş gibi görünür. Burada sanal gerçekliğin gerçekliğe sıfır derecesinde yakın bir kopya üretmesi ve

kopyalamadaki mükemmelliği söz konusudur. Yaegher bu durumda ayırım yapmadığı gibi sanal gerçekliğin kâbus ve cinnet olup olmadığıyla ilgili de ayırım yapamaz.

“Yaegher drehte sich einmal im Kreis, wobei er sich sehr aufmerksam umsah. Der Keller schien wie immer, aber er schien eben nur so. Etwas war anders. Anders als sonst. Er konnte nicht sagen, was es war, denn es war keine Veränderung im Detail, nichts, was eine andere Form oder Farbe angenommen hätte, nichts, was fehlte oder nicht hätte da sein sollen, sondern etwas wie...eine Veränderung der Dinge im ganzen, als wäre die Wirklichkeit ein winziges bisschen mehr in die Richtung gerückt, in der die Alpträume und der Wahnsinn wohnen. Aber es war kein Alptraum, und er war auch nicht verrückt“ (Hohlbein, 2014b: 176).

3.4.4.12 Duyularla Algılanabilen Gerçeklik Etkisi

Yaegher deneyimlediği olayın içerisinde sanal gerçeklik ve insana ait duyu organları arasında bağlantı kurulabileceğini gösterir. Bu bağlamda sanal gerçeklik teknolojileri aşağıda da değinileceği gibi insana ait duyu organlarına her geçen gün kendisini yenileyen teknolojik gelişmelerle aşama aşama ulaşmaya çalışır. Sanal gerçekliğin insana ait duyu organlarıyla kurduğu ilişkiler yakından incelendiğinde, çeşitli aletlerle içerisine dalınabilen bir teknoloji olarak ortaya çıkan sanal gerçekliğin hem mükemmel olarak algılanmasında hem de gelişme göstermesinde insana ait duyu organları önemli bir rol oynar. Çünkü sanal gerçeklik insana ait duyu organlarına tamamıyla hitap ettiği ölçüde gelişme gösterir. Bu bağlamda sanal gerçeklik teknolojileri hem insanlığın hizmetine sunulan hem de insanlığı zihinsel ve bedensel olarak kuşatılması gereken bir kale gibi gören bir gelişmedir. Bu ikinci duruma

insanın bedeni ve ruhu tepkisiz kalamaz ve bu durumda ortaya çeşitli rahatsızlıklar da çıkar.

Gerçek dünyada insanın etrafı sabit nesnelere çevrilidir ama bu sabit nesnelere sanal dünyada yoktur. Sanal dünyada kişi yönlendirmelerin büyük bir kısmını duyu organları ile algılar. Böylece sanal dünya insana ait duyular etrafında inşa edilir. Bilgisayar tarafından üretilen gerçeklik olarak bilinen sanal gerçeklik kişinin farklı duyularını harekete geçirir ve gerçek zamandaki gibi bir etkileşime izin verir. Burada simülasyonlar doğal duyu algılamasına benzer olarak planlanır ve sanal gerçeklik duyu organlarının simülasyonu ile üretilir. Duyu organlarının etrafta dolaşmasıyla ve beyinle ilgili evrelerin doğrudan kavranmasıyla dolaylı gerçeklik üretilir. Gerçekliğin simülasyonu duyu organlarını harekete geçirir ve sanal dünyalara kapı aralar. Veri eldivenleri ya da veri takımı gibi giyilebilen teknolojiler sanal nesnelere maddeselliğin elde edilmesi için hizmet eder. Sanal gerçeklik içerisinde bilgisayar tarafından desteklenen bunlara benzer sistemler geliştirilir. Bu sistemler kişiyi bilgisayar tarafından üretilen üç boyutlu dünyanın içerisine yerleştirir. Üç boyutlu videolar insana ait duyuları cezbeder. Kişi kendisini insan olarak sanal gerçekliğin içerisindeymiş gibi hisseder. Video akıllı telefonda ya da bilgisayardan izlendiğinde oldukça gerçek olmasına rağmen sanal gerçeklik gözlüğüyle izlendiğinde bundan daha da gerçek olur. Buna bağlı olarak duyu organları sanal gerçeklik içerisine daha iyi dala bilir.

Sanal gerçeklik sistemlerinin gelişmesi ilk olarak görsel ve işitsel algılamaya imkân verir. İlk aşamada göz ve kulak dışında başka duyu organlarından söz edilmediği için simüle edilen ortamlar tamamen gerçek olarak etki etmez. Bu nedenle dokunma duyusu başta olmak üzere diğer duyu algılamaları üzerinde de araştırmalar tüm hızıyla devam etmektedir.

İnsan beyni binlerce yıldır görme duyusuna daha fazla güvenir ve bu nedenle insan beyni gözün görebildiği her şeye inanma eğilimindedir. Sanal gerçeklik de bütün mekânları görsel olarak deneyimleme fırsatı sunar. Gözler sanal gerçeklik seyahati sırasında sanal gerçeklik içerisindeki hareketi gördüğü için beyin bilgileri gerçek olay olarak işler ve bu bilgiler bedene verilmeye devam eder. Sonuç olarak bedensel hareket duygusu ortaya çıkar.

Sanal gerçekliğin işitsel olarak algılanması da kişinin dinleyerek sanal gerçekliğin içerisine dalmasına izin verir. Kişinin sesi ve silüetinin yanı sıra mekân da algılanır. Dalga alanı sentezi sanal ses mekânlarının üretilmesinde bir yöntem olarak ele alınır. Hoparlörlerin ve belirli algoritmaların sayıca fazla olmasıyla hayali ses kaynağının dalga alanı üretilir. Sesler mekân içerisindeki bir yeri elde eder ve böylece sanal mekânın kendisi işitsel olur. Bu işitsellik seslerin yayılmasını etkiler. Dalga alanı sentezinde sınırlandırmanın üstesinden gelinir. Sanal ses kaynakları mekânla birlikte serbestçe hareket eder ve mekânın derinliğine yerleştirilir.

Sanal gerçeklik içerisindeki dokunsal algılamayla da sadece bilgisayar tarafından üretilen fiziksel nesnelere yanı sıra bunlar eş zamanlı olarak hissedilir, biçim değiştirir ve hareket eder. Bu her ne kadar şu andaki teknik gelişmeler için zor gibi görünse de gelecekte mümkün olabilecek bir durumdur. İnsan algısının merkezini oluşturan dokunma duyusunun hissedilmesi bedeni çevreleyen deriyle sağlanır. Bu durumda deri insanın en büyük duyu organı olarak işlev görür. Bu nedenle bu konuyla ilgili araştırmaların çoğu sanal gerçeklik sistemlerinin duyu olarak algılanmasına yoğunlaşır. Günümüzde geliştirilmiş yeni araçların bir kısmı sanal gerçekliğin duyu olarak algılanmasına imkân sağlar. Bu sayede kişi sanal gerçeklik içerisinde hareket ederken sıcaklığı, soğluğu ve acıyı hissedebilir. Kişi sıcak ya da soğuk kaynaklara yaklaştığını ya da uzaklaştığını da algılayabilir. Kişi burada acıyı ani sancı şeklinde hisseder. Sanal dünyaya dalmanın artırılması amaçlandığında termo-gerçek düşünülebilir. Bu sayede kişi gerçek ortamı simüle edilmiş ortama daha derinden dalarak unutulabilir. Gerçek nesnelere ve kişilerle sanal gerçeklik içerisinde götürülür. Termo-gerçek ile ilgili çalışma henüz ilk örnek olarak görülür ama gelecekte ısı derecesindeki değişikliklerle sanal nesnelere dokunma simüle edilebilecektir.

Duyu organları ile algılanabilen bir gerçeklik olarak ele alınan sanal gerçekliğin insana ait duyu organlarını yanılgıya uğratması da söz konusudur. Sanal gerçeklik bir tarafta sahip olduğu ileri teknoloji sayesinde insana ait bir kısım duyu organlarını elde etmeye çalışırken, diğer tarafta bunlarla elde edilen şeyin aslında bir hiçlikten ibaret olması duyuların yanılgısına neden olur. Görüldüğü ama gerçekte

görülmediği için, duyulduğu ama gerçekte duyulmadığı için, dokunulduğu ama gerçekte dokunulmadığı için sanal gerçekliğin fiziksel gerçekliği içerisinde duyuşsal olarak algılanması bir yanılgıdır. Ama buna rağmen sanal gerçekliğin duyuşsal olarak algılanabilen etki derecesi mükemmel olarak nitelendirilebilir.

Aynı zamanda sanal gerçeklik ortamlarında çok sık ortaya çıkan etkiye tepki arasında geçen süre daha doğrusu verinin gecikmesi algılanan etkiyi de önemli ölçüde sekteye uğratar. Bu nedenle sanal gerçeklik teknolojisinin kullanılmasında en büyük meydan okuma hareket hastalığı olarak ortaya çıkar. Bu bağlamda ortaya çıkan baş dönmesini çoğu insan deniz tutması (İng. motion sickness) olarak bilir. Böyle bir durum da duyu organlarının yanılgıya uğramasıyla gerçekleşir.

Yaegher de sanal gerçekliği duyu organlarıyla algılamasına rağmen bunlara güvenip güvenememe arasında bocalar durur. Yaegher'in sisli hava akımı içerisinde sürüklenmesi deneyimlediği sanal gerçekliğin ne karanlık ne de aydınlık aksine alacakaranlık bir ortam oluşturduğunu gösterir. Sürüklenmek ise sanal gerçekliği deneyimleyen kişinin iki farklı dünyanın farksız gerçekliği içerisinde bocaladığını yani sallantıda olduğunu gösterir. Yaegher bu durumdan pek hoşlanmaz. Yaegher'in içerisinde bulunduğu gerçek olmayan bu tür bir dünya ona duyu organlarına güvenmemesi gerektiği ile ilgili bir şeyler söyler. Kendi etrafında dönmeye devam eden Yaegher hiçbir şey bulamaz ama en sonunda oradan çıkabileceğini düşündüğü bir kapı görür.

“Trotzdem war es nicht völlig dunkel. Ein blasser, rötlicher Lichtschein kam von irgendwoher und trieb in Schwaden wie leuchtende Schlieren in Wasser durch die Schwärze, und da war

ein Luftzug, der unregelmäßig seine Wange streichelte, er war sehr unangenehm. Ganz langsam drehte er sich einmal um seine Achse (jedenfalls wollte er das, aber es gab nichts, woran sein Blick Halt gefunden hätte, und irgend etwas sagte ihm, dass er seinen normalen Sinnen in dieser irrealen Welt besser nicht mehr so vorbehaltlos trauen sollte wie bisher), entdeckte nichts und drehte sich noch einmal herum, und als er auch die zweite Drehung fast vollendet hatte, sah er schließlich die Tür“ (Hohlbein, 2014b:181).

İnsana ait duyu organlarıyla giyilebilen teknoloji aracılığıyla deneyimlenen sanal gerçeklik fiziksel hareketsizliğin sanal hareketliliğe dönüştüğü bir ortam oluşturur. Böylece fiziksel dünya içerisinde insanların doğal hareketliliği geliştirilen yeni teknolojilerle aslında yapay bir hareketliliğe dönüşmüştür. Özellikle de gelişen teknolojinin yardımıyla fiziksel gerçeklik içerisinde hareket etmemeye başlayan insan imgesinin sanal gerçeklik içerisinde hareket etmesi söz konusudur. Bu durumda fiziksel gerçeklik içerisinde bulunan insan sadece zihinsel olarak hareket eder. Dolayısıyla burada ortaya çıkan en büyük yanılgı hareketsizliğin hareketliliği ile ilgilidir. Hareket ve hareketsizlik sanal gerçeklik içerisinde birbiri içerisinde erimiş durumdadır çünkü hareket sanal gerçeklik içerisinde mükemmel derecede simüle edildiği için gerçekte hareketli olmayan bir sanal hareketten (Alm. virtuelle Bewegung) bahsedilebilir. Sanal hareket kişisel hareketliliğin ağda mümkün olan hareketlilikle yeni olanaklar elde etmesinin sonucu olarak ortaya çıkar. Bu şekilde ortaya çıkan sanal hareketler de sanal hareketlilikle (Alm. virtuelle Mobilität) ilişkilendirilir. Sanal hareketlilikte de yukarıda bahsedildiği gibi fiziksel hareket gerçekleşmez.

Sanal gerçeklik içerisinde deneyimlenen sanal hareket ve fiziksel hareketsizlik arasında sendeleyeyen Yaegher de yanan adamı sadece bir saniye bile gözden kaybetmeden geriye doğru tökezlemesine rağmen yanan adam ona yaklaşır ve koşmamasına rağmen çok hızlı hareket eder. Koşmamasına rağmen çok hızlı hareket etmesi Yaegher'e özellikle de hareket ve hareketsizlik bakımından yanıltıcı bir şey olarak gelir.

„[...] Er stolperte rücklings davon, ohne den brennenden Mann auch nur eine Sekunde dabei aus den Augen lassen, aber der kam trotzdem näher, denn obwohl er nicht rannte, bewegte er sich doch sehr schnell“ (Hohlbein, 2014b: 183).

3.4.4.13 Sanal Gerçeklik ve Bilim Arasındaki İlişki Bağlamında Bilimin Nesnesi ve Aracı Olarak Sanal Gerçeklik

Dünyanın üç boyutlu görselleştirilmesine imkân veren sanal gerçeklik bilim ile kurduğu ilişki bağlamında ele alındığında bir oyuncaktan daha fazlası olarak işlev görür. Bu noktada sanal gerçeklik bilimde devrim niteliğinde değişikliklerin ortaya çıkmasına yardımcı olur. Sanal gerçekliğin bilim ile kurduğu ilişkinin iki farklı tarafı vardır. Bunların birincisi sanal gerçekliğin bilim olarak ele alınmasıdır, ikincisi ise sanal gerçekliğin bilimin aracı olarak görülmesidir. Bu durumda sanal gerçeklik bilimden fayda sağlarken bilim de sanal gerçeklikten fayda sağlamaya devam eder.

Bilimin nesnesi olarak görülen sanal gerçeklik kendi alanına özgü laboratuvarlarda üretilen bilimsel çalışmaların ürünü olan bir gerçekliktir. Bu nedenle sanal gerçekliğin kendisi bilim olur. Bilimsel çalışmalar temelinde icat edilen en yeni teknolojik yazılımlar ve aletler

geliştikçe sanal gerçeklik de kendisini kapsamlı bir bilim dalı olarak görmeye devam eder. Sanal gerçeklik bilim tarafından üretilen bir bilimdir. Bu bağlamda sanal gerçeklik bilimin bilimi olarak görülebilir.

Bilimin aracı olarak görülen sanal gerçeklik ise farklı bilim alanlarında bilimsel çalışmaların geliştirilmesine yardımcı olur. Bu noktada farklı bilim alanlarının çoğunun bilimsel çalışmalarını fiziksel gerçeklik içerisinde somut olarak kanıtlama çabası, sanal gerçeklik içerisinde soyut olarak kanıtlama çabasına dönüşür. Bilimsel çalışmalar henüz fiziksel dünyada uygulanmadan önce sanal gerçeklik içerisinde uygulanır. Bu sayede sanal gerçeklik bilimsel çalışmalar ile ilgili zararlı, tehlikeli ve riskli durumların önceden deneyimlenmesine imkân sağlar.

Sanal gerçeklik ve bilim arasında kurulan iki önemli ilişki incelendiğinde başta bilimsel çalışmaların bir ürünü olarak ve sonrasında da bilimsel çalışmalarda aracı rol üstlenen sanal gerçekliğin bilimsel çalışmalardaki gerçeklik ağırlığının sorgulanması gerekir çünkü sanal gerçeklik mantığa uygun (akıl) ve mantığa aykırı (büyü) olanın birleşiminde ortaya çıkan bir gerçekliktir. Bu durumda bilimde kullanılan en ilkel yöntemlerin yanı sıra en gelişmiş yöntemler de işaret edilir.

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayı incelemeye başlaması ara ara içerisine daldığı sanal dünyanın gizemli tarafına karşı bir merakının olmasından kaynaklanır. Bu bağlamda Yaegher bulunduğu otel odasında saniyeler içerisinde geçtiği kapıları tekrardan göremez ve bunun yerine sadece sonsuz çamur bir yüzey görür. Bu

çamur her yere yayılır. Yaegher burasının gerçek olmadığını ama yaptığı her şeyin gerçek olarak görüldüğünün farkındadır. Hem gerçeğin hem de gerçek olmayanın üstesinden gelebilen sanal gerçeklik her iki durumda da kendisini bulunduğu durumdan daha fazlasıyla gösterir. Ayrıca Yaegher gerçek olmayan gizemli dünyayı keşfetmeye başladığından beri ilk defa merakının korkudan daha çok olduğunu hisseder. Sanal dünya kişi tarafından keşfedilmesi gereken sonsuz bir yer olarak görüldüğünden dolayı korkunun yerini bir kâşifin merakı alır. Yaegher'in bulunduğu odanın büyüklüğü ile ilgili doğru bir bilgiye sahip olamadığından bahsetmesi de sonsuz büyüklükte bir oyun alanı olarak görülen sanal alan içerisinde deneyimlenen sanal gerçekliği işaret eder.

“Yaegher warf einen Blick über die Schulter zurück- die Tür, durch die er vor Sekunden erst gestürmt war, war verschwunden und hatte der gleichen, endlosen Schlammebene Platz gemacht, die sich überall erstreckte- machte einen Schritt und blieb wieder stehen. Dies hier war nicht die Wirklichkeit, aber die Bewegungen, die er machte, führte er sehr wohl wirklich aus. [...] [...] seit er begonnen hatte, die unheimliche Welt des Irrealen zu entdecken, war seine Neugier größer als seine Angst. [...] Er wusste nicht mehr genau, wie groß das Zimmer gewesen war, aber es auf keinen Fall sehr groß, vielleicht drei, vier Schritte in jeder Richtung. Er hatte nicht besonders viel Spielraum“ (Hohlbein, 2014b: 292).

Yaegher romanda deneyimlediği olayla ilgili her şeyin en gizemlisi yorumu yaparken aslında sanal gerçekliğin gizemli tarafının olduğunu ima eder. Sanal dünya gizem kavramının kendi içerisinde olduğu gibi fiziksel dünyadan farklı olarak sıra dışı bir güç barındırır. Sanal dünya her şeyden yoksun olarak her şeyi veren bir dünyadır. Bu bağlamda sanal dünya tarihsizlik, zamansızlık, mekânsızlık, maddesizlik,

bedensizlik, kimliksizlik gibi birçok kavramda olduğu gibi yokluk ekiyle işlev görür. Kişinin bu kadar fazla bir yokluktan bir şey elde edebileceğini düşündüğü dünyanın içerisine dalması ve buna bağlı olarak da sanal dünyanın gerçekliğini deneyimlemesi ona her zaman gizemli gelir. Çünkü sanal gerçeklik içerisinde net olarak açıklanamayacak, tanımlanamayacak ve kanıtlanamayacak olaylar deneyimlenir. Sanal gerçeklik içerisinde deneyimlenen şey kişi tarafından hiçbir zaman öngörülemez ve bu durumda kişi her zaman sonu gelmeyen bir belirsizliğe doğru sürüklenir ama buna rağmen Yaegher'in de romanda belirttiği gibi kişi bir şeyleri tamamen açık bir şekilde deneyimler. Belirsizliğe çağrılan ama bulunduğu noktadaki olayı da açıkça deneyimleyen kişi aslında hiçbir zaman keşfetmeyi tamamen sonlandıramayacağı gizemli yani sanal dünyanın kâşifi olur. “Vielleicht war das von allem das Unheimlichste. So unreal ihm seine Situation auch vorkam, so erlebte er sie doch vollkommen klar. [...]“ (Hohlbein, 2014b: 177).

Deneyimlediği sanal gerçekliği bilimin ürünü olarak gören ve bunun için bilimsel açıklama bulmaya çalışan Yaegher eğer kendisini çıldırtan bu kâbustan uyanmayı başaramazsa onu araştırmayı deneyeceğini dile getirir ama burada kalmak ve bir şeylerin olmasını bekleme düşüncesi onun hoşuna gitmez. Bu nedenle Yaegher içerisinde bulunduğu bu durumu bilimsel olarak araştırmak ister ve böylece sanal dünyanın söz konusu meraklı kâşiflerinden biri olur.

„Nun, wenn es ihm nicht gelang, aus diesem verrückten Alptraum zu erwachen, dann konnte er ebensogut versuchen, ihn zu erforschen. Ihm war zwar nicht sehr wohl bei dem Gedanken, aber die Vorstellung, einfach stehenzubleiben und darauf zu warten, dass etwas geschah, war ihm noch unangenehmer“ (Hohlbein, 2014b: 178).

Yaegher artık gördüğü ve deneyimlediği şeyden değil de aksine onu derinden etkileyen şeyin aklını kaybettireceğinden korkar. Bunun bir halüsinasyon olduğunu tahmin etmesine rağmen bunu neden deneyimlediği ile ilgili herhangi bir akıl yürütemez çünkü bu sorunun hiçbir şekilde cevaplandırılmayacağını düşünür. Bu nedenle Yaegher’de bu şeyi incelemek için bilimsel bir merak uyanır.

“Mit dieser Erkenntnis war auch seine Angst verschwunden; vielleicht, weil es gar nicht die Furcht vor dem gewesen war, was er sah und erlebte, sondern die viel tiefer sitzende Angst davor, den Verstand zu verlieren. Er wusste jetzt, dass er eine Halluzination hatte, und es spielte im Grunde gar keine Rolle mehr, warum er sie hatte; und sei es auch nur, weil er diese Frage im Moment ohnehin nicht beantworten konnte. Statt dessen verspürte Yaegher plötzlich eine fast wissenschaftliche Neugier“ (Hohlbein, 2014b: 181).

Yaegher hem deneyimlediği olaya hem de elinde bulunan ve bozuk zannedilen video oynatıcısını tamir ettirme ve videokasetlerini bilimsel olarak inceleme ya da inceletme çabası içerisinde. Bunun için ilk başvurduğu kişi elektrik mühendisi olan Martin Klemm adlı gençtir, ikinci kişi ise Martin Klemm’in önerdiği üniversitede profesör olan Leismann’dır. Martin Klemm, Profesör Leismann ve tıp doktoru olan eşi Agnes Fred Issler, avukat Dr. Rugner, Dr. Klaus Berthold ve Yaegher gibi karakterlerin sanal gerçeklik içerisinde deneyimledikleri olayların bilimsel tarafının araştırılmasından sorumludur ve bu nedenle farklı alanlarda uzman olan kişiler sanal gerçekliği işbirliği içerisinde

bilimsel olarak araştırır. Bu kişiler aynı zamanda sanal gerçeklik ve bilim arasındaki bağlantının nasıl kurulabileceğini de yaptıkları bilimsel çalışmalarla gösterir.

Martin Klemm romanda genellikle bir laboratuvarında ya da bilgisayar terminalinde bulunur. Yaegher ise bilgisayardan çok iyi anlamadığı için Martin Klemm'in buralarda ne ile uğraştığını bilmez. Bu durumda Yaegher dijital göçmen olarak da görülebilir. Martin Klemm, Yaegher'in kontrol ettirdiği kasetteki sinyalin Fred Issler'in geçirdiği trafik kazasından ölmediğinin kanıtı olarak gösterilebileceğini düşünür ama Martin Klemm yine de bu sinyalin üretime bağlı bir kusur olarak da görülebileceğini ifade eder. Bu nedenle Martin Klemm videokaset içerisinde oraya ait olmayan yanlış bir sinyal ya da arıza gibi bir şey olduğunu düşünür. Aslında bunun ne olduğuyla ilgili Martin Klemm de tam olarak bir şey bilmez ve bunun için Yaegher'e Profesör Leismann'ı önerir.

Yaegher bunun üzerine Profesör Leismann'ın bulunduğu üniversiteye gider ama onu orada bulamaz. Yaegher polis kimliğini göstererek orada bulunan kapı görevlisinden Profesör Leismann'ın özel adresini alır. Profesör Leismann'ın evine ulaşan Yaegher orada içtenlikle karşılaşır. Burada Profesör Leismann'ın tıp doktoru olan eşi Agnes Yaegher'in bedenindeki yaralarla ilgilenir ve hatta kangren olduğu için Yaegher'in kırık parmağını kesmek zorunda kalır. Yaegher videokasetleri ile ilgili başına gelen bütün olayları Profesör Leismann ve tıp doktoru eşi Agnes'e anlatır. Bu anlatılanların inanılmaz bir hikâye olduğunu dile getiren Profesör Leismann bu olaya inanıp inanmadığını söyleyemez

çünkü Profesör Leismann inandırıcı olan şeyin gerçek olması gerektiği görüşündedir. Bir bilim insanı olarak Profesör Leismann'ın bu şekilde cevap vermesi oldukça doğaldır çünkü bilimde de bir şey mantıksal kurallar çerçevesinde inandırıcı olduğu sürece doğrudur ya da gerçektir. “[...] Ebsowenig wie alles, was glaubhaft klingt, automatisch wahr ist” (Hohlbein, 2014b: 264).

Profesör Leismann Yaegher ve amiri Stefan Borghorst ile birlikte CRAY adlı bir tür bilgisayar içerisinde bulunduğu sırada yaşadıklarının hiçbirinin gerçek olmadığını söyler çünkü kendisinin bilim insanı olarak her şeyi anlamaya çalışmadığını ve imkânsız olan şeyleri de elediğini ifade eder. Bu durumda Profesör Leismann'ın bilimsel araştırmalara yaklaşımı sadece olası olanın ve düşünülebilenin ölçüsünde gerçekleşir çünkü elinde ancak bu şekilde bir gerçek kaldığını düşünür. Bu durumda sanal gerçekliğin bilimsel yapısının gerçek olmadığını öne sürerek onu bilimsel olarak açıklamaya gereksinim duymaz ve bu durumu romanda şu şekilde ifade eder:

„[...] Wie halten Sie als Wissenschaftler das überhaupt aus, Professor?“ „Eben so“, antwortete Leismann. „Als Wissenschaftler. Ich versuche nicht, alles zu verstehen. Ich versuche lediglich, das Unmögliche zu eliminieren. Wenn ich es konsequent genug tue, muss das, was übrigbleibt, die Wahrheit sein, so unglaublich sie auch scheinen mag“ (Hohlbein, 2014b: 372).

Yaegher'in sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olaya kuramsal açıdan yaklaşan Profesör Leismann böyle bir olayın gerçekte mümkün olup olmadığını bilmez. Bu durumun gerçeklik içerisinde her zaman böyle işlemediğini ve hiç kimsenin sonsuz hayatın sırrını ortaya

çıkartamayacağını düşünür. Bu noktada Profesör Leismann bilimin çalışmak ve sabırdan oluştuğuna da dikkati çeker. Bilim Profesör Leismann için para değil aksine çalışmaktır.

“[...] Nein. Das funktioniert in der Wirklichkeit nie so. Niemand entdeckt das Geheimnis des ewigen Lebens, [...]. Es gibt Zufälle, und manchmal kommt man tatsächlich einen gewaltigen Schritt weiter. Aber selbst dann ist das höchstens der erste Stein, der eine ganze Lawine nach sich zieht. Wissenschaft besteht aus Arbeit und Geduld und noch mehr Arbeit noch mehr Geduld“ (Hohlbein, 2014b: 267-268).

Yaegher, amiri Stefan Borghorst ile birlikte bir gece yarısı yardım istemek için tekrardan Profesör Leismann'ın kapısını çalar. Yaegher, amiri Stefan Borghorst, Profesör Leismann ve tıp doktoru eşi Agnes söz konusu videokasetlerin Fred Issler'in, avukat Dr. Rugner'in, Dr. Klaus Berthold'un ve Yaegher'in deneyimledikleri olaylara neden olup olmayacağı ile ilgili konuşurlar. Bu konuda Profesör Leismann'ın tıp doktoru eşi Agnes İncil'deki her şeyi, diğer kültürlerde buna benzer hikâyeleri ve Yunan mitolojisini araştırdığını söyler. Burada sanal gerçekliği anlamak için yapılan araştırmalar dinsel, mitolojik ve kültürel bir boyut kazanır.

“Beinahe alles, was in der Bibel steht, ist irgendwie wahr“, sagte sie. „Übrigens gibt es auch in anderen Kulturkreisen ganz ähnliche Geschichten. Nur sind die nicht so bekannt.“ Sie deutete auf die Bücher und Zeitschriften, die in unordentlichen Stapeln den Tisch und sogar den Fußboden bedeckten. „Ich habe mich ein bisschen kundig gemacht, seit Herr Yaegher das letztemal hier war. Es gibt Hinweise darauf, dass so etwas schon einmal passiert ist. Denken Sie nur an dir Gorgonen aus der griechischen Mythologie“ (Hohlbein, 2014b: 310).

Profesör Leismann ise sanal gerçeklik içerisinde deneyimlenen bu olayları anlaşılmayan doğal güçlerin bir etkisi olarak görür ve bu güçlerin teknik araçlarla da elde edilebileceği görüşündedir. Bu noktada sanal gerçeklik sahip olduğu en ileri teknoloji ürünleriyle fiziksel dünyanın doğasını kontrol altına alabildiği gibi aynı zamanda kendisini bunun üzerinde de görür.

“Sehen Sie, was meine Frau meint, ist, dass die Kräfte, die diese ... Veränderung bewirken, dieselben sind wie damals. Es ist schon einmal passiert, mindestens. Vermutlich sogar mehr als einmal. Vermutlich müssen ganz bestimmte äußere Umstände zusammenkommen, damit es von selbst geschieht, aber es kann geschehen. Und wenn es durch Zufall oder Zusammenwirken uns noch unverständlicher Naturkräfte geschehen kann, dann kann man es sicher auch mit technischen Mitteln erreichen“ (Hohlbein, 2014b: 310).

Bu videokasetleri izleyen Profesör Leismann ve tıp doktoru eşi Agnes bunların içerisinde diğerlerinin iddia ettiği gibi kendilerine tuhaf gelen bir şeyin olmadığını söyler. Ama Profesör Leismann iş arkadaşı Clemm'in bununla ilgili bir şeyler tespit ettiğini söyler. Yapılan bu tespit ise sanal gerçekliği işaret eden önemli bir gelişmedir. Bu tespite göre izlenilen şey televizyon üzerinde etkili değildir aksine hareket kamera üzerinden dolaylı bir yol ile değil de doğrudan verilir. Profesör Leismann ise bu teknolojinin henüz nasıl çalıştığını açıklayabilecek bilgi birikimine sahip değildir ve bu nedenle bunun içerisinde saklı bulunan teknolojiyi açıklayabilecek durumda da değildir. Burada sanal gerçekliğin dolaylı değil de doğrudan canlı bir aktarımla yayın yaptığını işaret edilir. Bu nedenle sanal gerçekliğin yayımlanma biçimi film, televizyon ve kamera yayınlarından farklıdır.

“Nein. Es ist etwas auf den Bändern. Mein Kollege Clemm hat so etwas ja auch bereits festgestellt. Es wirkt über den Fernseher, aber der Impuls muss offensichtlich direkt eingegeben werden, nicht über den Umweg über eine Kamera. Fragen sie mich nicht, wie es funktioniert. Die Technologie, die dahintersteckt, wage ich mir nicht einmal vorzustellen. Aber es funktioniert- wie es das Schicksal Ihres bedauernswerten Kollegen beweist“ (Hohlbein, 2014b: 312).

Amir Stefan Borghorst, Profesör Leismann’ın bilim insanı olduğu için ondan her şeyi açıklığa kavuşturmasını bekler ama Profesör Leismann da bilimin içerisinde de açıklanamayacak şeylerin olduğunu söyler. Profesör Leismann onların kendisine inanmayacakları hikâyeler de anlatabileceğini ama bunun için zamanının olmadığını dile getirir. Burada sanal gerçeklik içerisinde deneyimlenen olayın henüz bilimsel olarak açıklanabilecek bir olgunluğa erişmediği gösterilir.

„Und ich dachte, Sie wären Wissenschaftler“, murmelte Borghorst. „Das bin ich“, bestätigte Leismann ungerührt. „Und gerade deshalb weiß ich, dass es Dinge gibt, die wir nicht erklären können. Ich könnte Ihnen Geschichten erzählen, die sie mir einfach nicht glauben würden, aber ich fürchte, dazu haben wir im Moment kaum Zeit“ (Hohlbein, 2014b: 310).

Profesör Leismann bu videokasetlere sahip olan birisinin sınırsız gücü elinde bulundurduğuna inanır. Bu durum gerçekleştiğinde bu videokasetleri izleyen herkese arzulanan şeylerin kolayca dayatılabileceğinden söz eder. Bu videokasetlerin hiçbir şekilde korkunç olmaması gerektiği görüşündedir ve bunların sahip olduğu teknolojiyle dünyaya da hâkim olabileceğinden bahseder. Küçük oyunlarla hızlı bir şekilde para kazanma peşinde olanların varlığından söz eden Profesör Leismann bu videokasetleri hidrojen bombasından daha tehlikeli bulur ve bu şekilde halkın tamamına hükmedileceğini ve

halkın da kendisine hükmedildiği için mutlu olacağını ileri sürer. Bunun için sadece televizyona ve video oynatıcısının bulunduğu stüdyoya sahip olmanın yeterli olduğunu söyler. Televizyon sinyalleri bir anten üzerinden gönderilir ve bu süreç kablo ya da bunlara bağlı video oynatıcılarla gerçekleşir. Burada video üretimi ve video tüketimine bağlı olan bilindik gelişmelerden bahsedilmesine rağmen aslında romanda bu gelişmenin ileri aşaması olan sanal gerçekliğin deneyimlenmesi işaret edilir. Bu bağlamda sanal gerçeklik fiziksel dünyanın doğal gücünün üzerinde bulunan sınırsız bir güçtür. Buna bağlı olarak sanal gerçeklik başta fiziksel dünya olmak üzere insanların tamamı üzerinde egemenlik kuracak güce sahiptir. Ama insanlar bu şekilde egemenlik altına alınmaktan büyük bir haz duyar. Çünkü burada insanları bedensel ve zihinsel olarak tamamıyla kuşatan sanal gerçeklik gibi doğal gücün üstesinden gelmiş doğaüstü bir güçten bahsedilir. Sanal gerçekliğin endüstriyel ve ticari bir boyutu da vardır. Bunu da romanda TNT-İletişim Ağı adlı bir medya kurumu üstlenir.

“[...] “Wer immer diese Kassetten besitzt, verfügt damit über buchstäblich unbegrenzte Macht. Wenn das, was ihr Kollege Yaegher erzählt hat, der Wahrheit entspricht, können Sie jedem Menschen, der sich ein solches Video ansieht, Ihren Willen aufzwingen. Damit wir uns richtig verstehen –es muss kein Horror-Video sein. Sie können dieses Signal auf jede Videokassette aufbringen. [...],-dass Sie mit dieser Technologie im wahrsten Sinne des Wortes die Welt beherrschen könnten“, sagte Leismann. [...] Vielleicht glauben Sie ja noch immer, dass Sie es hier mit einem kleinen Ganoven zu tun haben, der eine Methode entdeckt hat, schnell an Geld zu kommen. Aber das ist es nicht. Diese Videos sind gefährlicher, als es die Erfindung der Wasserstoffbombe war. Sie können ganze Völker damit beherrschen, und die werden es nicht einmal merken. Im

Gegenteil – sie wären glücklich, von Ihnen beherrscht zu werden“ (Hohlbein, 2014b: 312-313).

Genellikle bilimsel çalışmalarla ilgilenen Profesör Leismann büyü ya da kara büyü gibi şeylere değil de mantığa inanır ve kendisine gökyüzü ve yer arasında daha fazla şeyin olduğunu söyleyen şeyin mantık olduğunu söyler. Mantığın insanlara her zaman şimdiye kadar öğrendiğinden daha fazla şey öğrettiğine inanır. Şamanlar ve büyücülerin topluluklara binlerce yıldır büyük bir ustalıkla bilim insanı olarak hizmet ettiklerinin de farkındadır çünkü büyüün o zamanlarda bilim olarak ele alındığına değinir. Profesör Leismann böyle bir durumda bugünkü teknolojinin şamanların bugünün de bilim insanı olduğunu gösterdiğini ileri sürer. Profesör Leismann'a göre güçlerin kullanılmasından başka bir şey olarak görülmeyen bilim ve büyü normal olarak insanların hizmetinde bulunmaz aksine farklı biçimlerden oluşur. Profesör Leismann kendisi gibi birçok bilim insanının taş devrindeki kabile büyücüsünden başka bir şey yapmadığını, ortaya çıkan şeyin ise içerisinde masal barındıran hikâyeler ve efsaneler olduğunu ve bu durumun da artık hem büyü hem de teknik olarak adlandırıldığını söyler. Bunların sadece gerçekleşen şeyde hiçliği değiştiren kelimeler olduğunu ifade eder.

Bu bağlamda bilimsel çalışmaların günümüze kadar belirleyicilerinin ne olduğunun sorgulanması gerekir. Bu sorgulamaların sonunda da Profesör Leismann'ın ifade ettiği gibi bilimsel çalışmalarda mantığın ve büyüün yeri hatta bunların birbirini yok saymadan birleşimi ortaya çıkacaktır. Bu durumda fiziksel dünyanın doğası her zaman bilimsel araştırmalar için ilham kaynağı olmuştur ve bir şeyler doğadaki şeylerin

taklit edilmesiyle icat edilmiştir. Burada bilimin kaynağı olarak görülen doğa bilimsel olarak okunmuştur ve taklit bilimsel arařtırmaların vazgeçilmez bir ögesi olmuştur. Bu arada doğaüstü güçler de bilimsel arařtırmaların yürütülmesinde önemli bir rol oynar. Bilimsel arařtırmalarla ilgili sorulara fiziksel dünyanın doğasında cevap bulunamadığında doğaüstü sihirli ve büyülü güçlere başvurulmuştur. Daha sonra eleřtiri ve sorgulama yetisinin kendisinde fazlasıyla bulunduğunun farkına varan insan aklını ve mantığını kullanmaya başlamıştır. Bu noktada insanda daha fazla bilimsel bir merak uyanmıştır ve insanın devrimsel olarak ortaya koyduğu bilimsel çalışmaların sayesinde makineler icat edilmiştir. Burada insan tarafından yürütölen bilimsel çalışmalara bu makineler destek vermiştir. Böylece insan ve makine birlikte bilimsel çalışma yürötmeye başlamıştır. Bu bilimsel gelişmelerden yıllar sonra bilimsel çalışmaları tamamen kendisi yüröten uzaktan yönlendirilen aletler icat edilmiştir. Burada insandan önce bilimsel bir keřif yapan bir alet söz konusudur. Zamanla insan da bunun nasıl yapıldığına akıl erdiremeyecek duruma geldiğinde bilimsel çalışmaların hem mantıksal hem de büyülü tarafı devreye girer. Mantığın ve büyüünün bilimsel çalışmalarda birbirinin içerisinde erimesiyle ortaya çıkan şey ise hiçliktir. Doğaüstü olandan ve doğadan ilham alınırken, insanın kendisi bilim yaparken bilimin bilim yaptığından söz edilmez. Ama insan bilim yaparken icat ettiđi makineleri kullandığı andan bugüne kadar olan zaman aralığında bilim olanın bilim yapması gibi bir durum ortaya çıkar. Ortaya çıkan şey ise bilimin bilimi (Alm. Wissenschaft der Wissenschaft) olmasının sonucu olarak bir hiçliktir yani aslında kara büyüdür ve bir o kadar da ilkeldir

ama buna rağmen en ileri teknoloji ile donatılmış bir gelişme de söz konusudur.

„Sie würden sich wundern, wenn Sie wüssten, auf wie viele Wissenschaftler das auch zutrifft“, antwortete Leismann. „Wir tun im Prinzip nichts anderes als ein Stammeszauberer in der Steinzeit, der seine Knochensplitter wirft und die Zukunft daraus liest. Nur dass unsere Knochen aus Silikon und Metall bestehen und etliche Millionen kosten.“ Er deutete auf Yaegher. „Es gibt zu viele Geschichten und Legenden, als dass sie alle nur bloße Märchen sein können. Sehen Sie sich an, was ihm passiert. Nennen Sie es Zauberei, wenn Sie wollen“, oder Technik. Das sind nur Worte, die nichts an dem ändern, was geschieht“ (Hohlbein, 2014b: 344-345).

Sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olaylar Yaegher’i öyle bir büyüler ve etkisi altına alır ki onun bu büyülü durumdan kendisini kurtarması neredeyse imkânsızdır. Yaegher’in içerisinde bulunduğu sanal gerçeklik bu bağlamda büyü (Alm. Zauber) ve büyülenme (Alm. Faszination) ile farklı bir ilişki kurar. Bu durumda Yaegher’in eş zamanlı olarak büyülenmesi ilk aşamada sanal gerçekliğin mantıksal olarak açıklanması zor olan sihirli güçlerin olağanüstü tarafını işaret eder. Bu sihre dair kişi tarafından bir şeyler hissedilir ama kişi bunun nasıl oluştuğunun hiçbir şekilde farkına varamaz. Sanal ortamın içerisine dalabilme büyülü bir kelimedir ve sanal gerçekliğin büyü de içerisine dalınabilmesinden kaynaklanır. Böylece sanal gerçeklik, gerçek gibi hissedilen deneyim etkilerini büyüler. İkinci aşamada ise sanal gerçeklikle birlikte işleme, tasarım ve nitelik büyülenir. Bu durumda sanal gerçeklik içerisinde büyülenmenin kaynağının ne olduğunun sorgulanması gerekir. Sanal gerçeklikten kaynaklanan büyülenme en başta alışılmış bir durum olarak görülen ikili

karşıtlıkların arasındaki farkın sıfıra indirilmesi ve bunların birbiri içerisinde eritilerek yok edilmesinden kaynaklanır. Örneğin gerçek dünyanın ve sanal dünyanın birbiriyle bağlantı kurduğu yerde büyük bir büyülenme ortaya çıkar ve buradaki büyülenme insanların sanal gerçeklik içerisinde olduğunu tamamen unutmamasından kaynaklanır. Bu bağlamda en ileri teknoloji ile işlev gören sanal gerçeklik sınırsız imkânlar sunar ve bu durum da büyülenme derecesini en üst noktaya ulaştırır. Kişinin beyninde sanal gerçeklik fiziksel gerçeklikten farklı değildir. Her ikisi de aslında özdeş olarak işlev görür. Deneyim durumu olarak ele alınan sanal gerçekliğin böyle bir büyülenme yaymasının nedeni de fiziksel gerçeklikten farksız gerçeklik üretmesidir. Bu durum duyu organlarıyla algılanan veriler içerisinde daha fazladır. Ama özel bir büyülenmeden kaynaklanan sanal ortamlar fiziksel gerçeklik içerisinde deneyimlenemez. Sanal gerçeklik içerisinde büyülenmenin çok fazla olduğuyla ilgili bir bilinç oluşturulur. Bu durumda yabancı dünyalara güvenle seyahat edilebilir ve beden hiçbir şekilde zarar görmez. Fiziksel gerçeklikte hiçbir zaman denenemeyecek şeyler sanal gerçeklik içerisinde kolaylıkla deneyimlenir.

“Der Anblick verursacht ihm im gleichen Maße Übelkeit, wie ihm der Film selbst angst machte. Und trotzdem faszinierte ihn beides gleichzeitig so sehr, dass es ihm fast unmöglich war, sich aus dem Bann zu lösen. Seine Hand zitterte vor Anstrengung, als er den Film anhielt und zurücklaufen ließ. Selbst diese winzige Bewegung kostete ihn große Kraft“ (Hohlbein, 2014b: 138-139).

Yaegher'in başta kendisi olmak üzere Fred Issler'in, avukat Dr. Rugner'in ve Dr. Klaus Berthold'un deneyimledikleri tuhaf olayı anlattığında ona hiç kimsenin inanmadığı için bu olayla ilgili somut

kanıtı ihtiyacı vardır. Sanal gerçekliğin deneyimlendiği bir olayla ilgili somut kanıt göstermek oldukça zordur çünkü sanal gerçeklik soyut olarak deneyimlenir ve bu nedenle kendisinin o olmadığını her zaman kolaylıkla gizleyebilir. Böyle bir durumun temelinde bulunan asıl neden sanal gerçekliğin maddesi olmayan referans yani imge ve görüntüyle işbirliği içerisinde olmasıdır ve aynı zamanda da ontolojik olarak belirlemelere yardımcı olan ikili karşıtlıkları çözülmeye uğratması ya da parçalamasıdır. Bu durumda sanal gerçekliğin hem o hem de o olabileceği yerde somut kanıtlar üretmek oldukça zordur.

“Vielleicht ist ja alles ganz harmlos“, sagte Borghorst. „Bisher ist es lediglich eine Theorie. Wir haben keinen einzigen Beweis, dass diese Fernsehleute etwas mit den Videos zu tun haben.“ [...] Wir brauchen einen Beweis, Professor“, sagte Borghorst eindringlich. „Nicht nur einen Verdacht. Ich kenne Leute, die uns vielleicht helfen würden, aber denen ich nicht mit einer haarigen Science-fiction-Geschichte kommen. Die verlangen handfeste Beweise“ (Hohlbein, 2014b: 323, 327-328).

Yaegher deneyimlediği sanal gerçekliğe ait olayın başka bir bölümünde de yine somut kanıt arayışı içerisindeydi. Yaegher deneyimlediği sanal gerçekliği henüz somut işaret vermediği için diğer insanlar tarafından önemsenmediğini düşünür ama aranan somut işaret ortaya çıktığında ise başta gerçeklik olmak üzere dijitalleşen ve sanallaşan durumlara herkesin riayet edeceğini düşünür ve bunu romanda şu şekilde ifade eder:

„[...] und dem er nur deshalb nicht auf der Stelle gehorchte, weil er noch keine konkreten Anweisungen gab. Aber wann immer sie kommen würden, würde jeder, der dieses Bild sah, sie auch befolgen. Das Signal war da, und es stieß die Türen zum Willen des Betrachters auf, um den Weg für alles vorzubereiten, was danach kam“ (Hohlbein, 2014b: 356-357).

3.4.4.14 Filmden ve Oyundan Farklı Olan Deneyimlemenin Gerçeklik Etkisi

Dijital ve sanal durumlar geleneksel film anlayışına devrimsel nitelikte bir yenilik kazandırır. Bu bağlamda öncelikle geleneksel film üretme ve izleme yöntemleri sanal gerçekliğin kullandığı aletlerle önemli ölçüde ilerleme kaydeder. Sanal gerçekliğin film ile kurduğu en önemli bağlantı noktası ise sanal gerçekliğin evrensel olarak üretilen ve izlenen bir film olmasıdır. Bu bağlamda sanal gerçeklik aslında geleneksel film anlayışının içerisindeki anlatıcı öğelerin tamamen çözülmesine neden olur ve ilk olarak senaryo, oyuncu, mekân, zaman gibi durumların çözülmeye uğraması söz konusudur. Bu durumda herkesin başına gelen olayların herkes tarafından mekânsız ve zamansız bir ortamda sanal olarak sahnelenebilmesi söz konusudur. Artık herkes senarist, yönetmen ve oyuncu olur. Baudrillard (1993: 263) bu konuyla ilgili olarak kişinin elindeki makinelerin tamamının ekran olduğundan, kişinin kendisinin ekran olduğundan ve kişilerin birbirleri ile olan ilişkilerinin de ekran olduğundan söz eder. Virilio (1992: 46) da insanların katodik vitrinlere hapsedilerek canlı sinemanın tele aktörüne dönüştüğünü daha doğrusu film olmanın aynı zamanda da ortak bir kader olmak olduğunu ifade eder.

Korkan, şaşırın ve kendi kendisine sınırlanan Yaegher merdivenlerin ve kayıt altına alınmış bir mekânın olmadığını görür. Kapının yanında sadece kapatma şalteri vardır ve burada deneyimlediği şey ona bir kayıt olarak değil de sanki bir filmin parçasıymış gibi görünür.

“Unsinn! dachte er verwirrt und erschrocken und ärgerlich auf sich selbst. Es gab ja keine Treppe. Es gab (das geschah nicht wirklich. Es war-) keinen Raum mehr unter der Registratur, so wenig, wie es neben der Tür einen Kippschalter gab. Es war (Teil des Films!) nicht die Registratur“ (Hohlbein, 2014b: 179).

Yaegher romanın bir başka bölümünde de sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayda bir şeylerin eksik olduğunu ileri sürer. Yaegher’e göre bu olay film izlemekten başka bir şeydir. Sanal gerçeklik maliyet açısından geleneksel filmde daha ucuzdur ama teknik olarak mükemmel olanı ortaya koyar ve hiçbir şekilde geleneksel film gibi belirli anlatıcı öğelerle sınırlandırılmaz. Sanal gerçeklik aynı zamanda sadece belirli bir seviyede kalmaz aksine birden fazla seviyede hareketli yani dinamik bir yapıya sahiptir. Bütün bunlar yakından incelendiğinde sanal gerçeklik mükemmellik ve eksiklik gibi iki karşıt kavramın birbiri içerisinde eridiği bir yer olur. „“Etwas fehlte“, erklärte Yaegher. [...] „Verstehen Sie, es waranders. Alsals sehe man einen anderen Filmeinen viel billiger gemachten ...technisch genauso perfekt, aberniveauloser“ (Hohlbein, 2014b: 322).

Yaegher önce izlediği filmin bir parçası olduğundan ve daha sonra da aslından bunun filmde daha başka bir şey olduğundan bahseder. Bu durumda film ve oyundan farklı olarak ele alınan sanal gerçeklik içerisinde dalınabilen bir mekân oluşturur. Yaegher bu durumu romanda başka dünyaya götürmek olarak dile getirir.

Sanal gerçeklik kişiye başka dünyada olduğu duygusunu verir çünkü sanal gerçekliğin kişiye vaat ettiklerinin başında onun başka yerde olmasını sağlamak bulunur. Kişiyi sanal dünyaya nakleden aletler kullanıldığında öznel olarak başka dünyada olma hissi dolaylı olarak

elde edilir. Bu aletler veri gözlükleri, kulaklıklar ve oyun kollarıdır. Veri gözlüğü kullanan kişi kafasını hareket ettirdiğinde imge de kendisiyle birlikte hareket eder. Bu sayede arkada ve yanda ne olduğu kolayca görülebilir. Oyun kolları artık sadece yönlendirmeye imkân vermez aksine dokunma hissi de verir. Tekniğin gerçek dünyayı yavaş yavaş sonlandırmasıyla birlikte yerine sanal duyu etkileri geçer. Neyi izlemek istediğine kendisi karar verebilen kişi aynı zamanda filmin rejisörüne dönüşür. Burada hareket edebilen ve eylemde bulunan kişi bir şeyleri üç boyutlu olarak deneyimler ve bu deneyim kişi için oldukça etkileyici olur. Kişi sanal gerçeklik sayesinde istediği her yöne doğru gidebilir ve aynı zamanda oturma odasının rahatlığının da hazzını alır. Sanal gerçeklik 360 derece dönen videolar sayesinde gidilecek yöne artı bir değer de kazandırır.

Sanal gerçeklik içerisine girmek demek aslında bu gerçekliğin içerisine dalmak anlamına gelir. Bu nedenle sanal gerçekliğin kullanılması film ya da oyun olarak değil de bir deneyim olarak görülür. Sanal gerçeklik oyundan daha fazlasıdır. Oyunlarda oyuncunun kendisi arabada oturur ya da fiziksel olarak avını takip eder. Etkileşimsel filmlerde de izleyici olayın bir parçasına dönüşür. Bu bağlamda sanal gerçekliğin deneyimlenmesine yardımcı olan teknik aletler ne kadar iyi olursa dalma da o kadar kuvvetli olur. Dalma ne kadar kuvvetli olursa, varlığın oluşması da o kadar mümkün olur. Varlık sanal gerçeklik içerisinde o kadar mükemmeldir ki gerçek dünyanın varlığını unutturur ve bilgisayar simülasyonu gerçeklik olarak algılanır. Bu durumda gerçek gibi görünen mükemmel bir simülasyon söz konusudur.

Yaegher sonuç olarak sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olayın artık korku filminden kaynaklanmadığının farkındadır. Deneyimlediği sanal gerçeklik onun içerisine girer ve içerisindeki bu şey harekete geçerek korkutucu imgeler üretmeye başlar.

“[...] Der Schmerz in seiner Hand ließ noch mehr nicht nach, und er hatte Angst wie nie zuvor im Leben. Was hatte er zu Borghorst gesagt? „...ich nehme an, dass die Wirkung nur allmählich nachlässt...“? Lächerlich. Das genaue Gegenteil war der Fall. Er wurde schlimmer. Und es war längst nicht mehr der auf Magnetband gebannte Horror des Films, den er erlebte. Etwas in seinem Inneren war in Bewegung geraten und produzierte eigene Bilder, die ungleich entsetzlicher waren“ (Hohlbein, 2014b: 255)

Yaegher'in içerisinde bir şeyler değişmeye başlar ve onun bu değişimi hem bedenseldir hem de içerisinde bir şeylerin büyüdüğünü hisseder. Oldukça sessiz ve acımasız ilerleyen bu durum onun elinde bulunan demir kadar da serttir. Yaegher bir an bu şeyin büyümediğini aksine uyandığını düşünür çünkü bu ona göre eski zamandan kalma ruhun bir parçasıdır. İnsanın artık insan olmaktan uzaklaştığını düşünen Yaegher insanı kanı çağıran ve kanla yaşayan vahşi, kötü ve parçalayıcı bir şey olarak ele alır. Hissettiği korkunun ikinci evresinde daha da kötüleşeceğini tahmin eder. Burada ilk kez hala ölmediği düşüncesiyle yüzleşen Yaegher kendisini ölümden daha kötü bir şeyin beklediğinin farkındadır. Yaegher aynı zamanda parçalanmış teninin altında tüylü bir canavar saklandığını, kana susamış bir halde olduğunu ve insan zekâsıyla donatıldığını ama bir makine kadar merhametsiz ve soğuk olduğunu dile getirir.

Dijital ve sanal durumların içerisinde fiziksel bedeninin içerisinde kendisine ait olmayan bir şeyler entegre edilir ve sonrasında da parçalanır yani doğal bütünlüğünü artık kaybeder. Bu durumda insandan farklı olarak görülen insan ve makine karışımından bahsedilebilir. Sonuç olarak da insan zekâsıyla donatılmış ama ya yarı insan ya da tamamen insan olmayan bir makine ortaya çıkar.

“Er begann sich zu verändern, nicht nur körperlich. Etwas wuchs in ihm heran, so lautlos und unerbittlich [...] und ebenso hart. Vielleicht wuchs es auch nicht, sondern erwachte, denn es war etwas Uraltes, ein Teil seiner Seele, der noch aus der Zeit stammte, in der der Mensch vielleicht nicht mehr ganz Tier, aber auch noch nicht wirklich Mensch gewesen war, etwas Wildes, Böses, Reißendes, das von Blut lebte und nach Blut schrie. Und diesem ersten, schreckerfüllten Begreifen folgte ein zweites, noch schlimmeres, als er sich nämlich zum erstenmal mit dem Gedanken konfrontiert sah, dass er vielleicht doch nicht sterben würde. Vielleicht war es gar nicht der Tod, [...], sondern etwas ungleich Schlimmeres. [...], ein Monstrum aus rostigem Rot, unter dessen zerbröckelnder Haut sich eine haarige Bestie verbarg, reißend und in irrsinnigem Blutdurst den Mond anheulend, mit der Intelligenz eines Menschen ausgestattet, aber gnadenlos und kalt wie eine Maschine“ (Hohlbein, 2014b: 281).

Sanal dünya ile sıfır noktasında etkileşim kuran Yaegher deneyimlediği sanal gerçeklik ile ilgili kafasında hala yanıt bekleyen bir takım sorular ve açıklanması gereken şüpheler olmasına rağmen artık sanal dünyaya uyum sağlama aşamasına gelir. Hayalin, rüyanın, kâbusun ve kurgunun gerçeğe dönüştüğü sanal dünya aslında ortaya çıkan bir yer değildir çünkü kişi referansı olmayan madde yani imge ve görüntü üzerine kurulan sanal dünyanın ortaya çıktığını hiçbir şekilde kanıtlayamaz. Bu şekilde yapılandırılan sanal dünyanın kendisini göstermesi gibi bir durum söz konusu değildir çünkü sanal dünya fiziksel dünya ya da var

olduđu bilimsel olarak kanıtlanan diđer gezegenlerden oldukça farklıdır. Bu noktada sorgulanması gereken bir başka durum ise kişinin mi sanal dünyaya entegre olduđu yoksa sanal dünyanın mı kişiye entegre olduđudur. Bu bağlamda fiziksel gerçeklik içerisinde doğmak maddesel olan fiziksel dünyaya gelmek yani var olmak anlamına gelir. Burada olumlu bir şekilde kurulan bir denge yani kişinin fiziksel dünyaya uyum sağlaması söz konusudur. Sanal gerçeklik içerisinde doğmak ise gerçekte ölmektir yani bir yok olmadır. Bu nedenle sanal dünyaya gelmek doğmak ve var olmak ile ilişkilendirilemez. Burada da olumsuz bir şekilde kurulan bir denge yani aslında hem uyum hem de uyumsuzluk söz konusudur. Madde temelli fiziksel dünyaya gelen kişi var olurken, maddesel temelli olmayan sanal dünyaya gelen kişi ise yok olur ama aslında bir o kadar da fazla var olur. Kişi doğduđu andan itibaren fiziksel dünyaya uyum sağlar ama fiziksel dünya kişiye uyum sağlamak zorunda değildir. Sanal dünya içerisinde ise hem kişi hem de sanal dünya birbirine karşılıklı olarak uyum sağlamak zorundadır. Her ne kadar temelinde olumsuzluđu bağlı bir uyumsuzluk bulunsa bile durum bu şekilde işler. Bu nedenle kişi ve sanal dünya birbiri içerisinde yok olurken var olan bir durum içerisinde bulunur. Yaegher ise sanal gerçekliğin içerisinde deneyimlediği olayın bu bölümünde uyum ve uyumsuzluk arasındaki dengenin bozulması sonucunda sanal dünyaya uyum sağlamaya başladığını gösterir.

“Er versuchte erst gar nicht, begreifen zu wollen, was wirklich geschehen war, aber er spürte immerhin, dass er irgend etwas verändert hatte. Plötzlich geschah es nicht mehr mit, sondern durch ihn, und auch wenn ihm dieser Umstand vielleicht gerade das Leben gerettet hatte, barg er Gefahren, die möglicherweise

genauso groß, wenn nicht größer waren als die, mit denen er bisher zu tun gehabt hatte. Wie zum Beispiel damit: dass er nie wieder hier herauskam, weil er selbst mitgeholfen hatte, dieser Alptraumwelt ein bisschen zuviel Realität zu verleihen?“ (Hohlbein, 2014b: 298-299).

Romannın ilerleyen bölümlerinde de sanal dünyaya uyum sağlamaya devam eden Yaegher kendisini ilk başta yanılgıya uğratan şeyi artık önceki gibi algılamamaya başlar. Yaegher’e göre her ayrıntı doğrudur, ortadadır ve her şeyden önce de olması gerektiği gibidir. Buna rağmen bu durum Yaegher’e gerçek olarak etki etmez çünkü Yaegher’in kendisi de en küçük ayrıntısına kadar gerçeğe sadık olan hipergerçek bilgisayar grafiklerinden biri olmuştur yani aslında kendisi de gerçek olmuştur. Bu durumda izleyici de imgeyi gerçeklik olarak tanımaya karşı koyamaz.

„Etwas an ihm hatte Yaegher die ganze Zeit über irritiert, aber was es war, das bemerkte er erst jetzt, nachdem es eben nicht mehr so war wie vorher. Er war nicht überzeugend gewesen. Jedes Detail stimmte, jede Kleinigkeit war da und massiv und genau so, wie sie sein sollte, und trotzdem hatte er irgendwie nicht echt gewirkt – er war wie eine jener hyperrealistischen Computergrafiken gewesen, wirklichkeitsgetreu bis ins allerletzte Detail, und trotzdem nicht vollkommen überzeugend, vielleicht sogar deshalb, weil sie zu echt war, so dass sich im Betrachter irgend etwas instinktiv dagegen sträubte, das Bild als Realität anzuerkennen“ (Hohlbein, 2014b: 380).

3.4.4.15 Akışkanlık, Biçimsizlik ve Kuralsızlık Temelinde Deneyimlenen, Kaydedilen ve Aktarılan Gerçeklik Etkisi

Dijital ve sanal durumlar (gerçeklik, madde, mekân, zaman, beden, kimlik) akışkan bir şekilde görselleştirilir ve deneyimlenir. Bu bağlamda akışkan sanal gerçeklikten, sanal mekândan, sanal zamandan,

sanal bedenden ve sanal kimlikten söz edilebilir. Bütün bunlar fiziksel dünyadaki maddesel temellerinden yani somut belirleyicilerinden uzaklaştıkları için akışkan hale gelir. Sanal dünyadaki akışkan halin temeli fiziksel dünyadaki maddeden kaynaklanan doğrudan yansıyan ışığın aksine herhangi bir maddeden yansımaya dolaylı ışıktan kaynaklanır. Bu durumda sanal dünya çok hızlı bir şekilde ortaya çıkartılan imgeleri çok hızlı bir şekilde aralıksız olarak göstermeyi hedefler. Burada hızlı ve aralıksız olanın temelinde akışkanlık bulunur. Aynı zamanda sanal dünya başta ikili karşıtlıklar olmak üzere diğer şeylerin de birbiri içerisinde eridiği akışkan bir ortam olarak ortaya çıkar. Sanal dünya içerisinde bir şeylerin akışkan bir şekilde gösterilmesi üç boyutlu sanal gerçeklik gözlükleri, veri takımları, veri eldivenleri, kafaya yerleştirilen ekranlar ve sanal ortamlar aracılığıyla gerçekleşir.

Akışkanlık aynı zamanda sanal dünyanın hem biçimsiz kalmasına yani belirli bir biçimden yolsun olmasına hem de kolayca biçimlendirilmesine imkân sağlar. Fiziksel dünyadaki maddeyi temel alan referanstan yoksun olduğu için sanal dünyanın belirli bir biçimi yoktur ama bu durum sanal dünyayı sınırlandırmanın aksine onu oldukça özgürleştirir çünkü sanal dünya her biçime ya da şekle kolaylıkla bürünebilen bir ortam olarak ortaya çıkar. Fiziksel dünyada maddeyi temel alan bir şekillendirme ya da biçimlendirme sanal dünya içerisinde etkili değildir.

Yaegher de sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olay sırasında sanal dünyanın akışkan ve biçimsiz tarafının farkına varır. Bu bağlamda

siyah ve kötü kokan bir çamurun içerisinde bulunan Yaegher'in gözlerinin önünde parlayan ve etrafa çarpan nesnelere biçimini ve büyüklüğünü sürekli olarak değiştirir. Bu nesne bazen biçimsiz, bazen insan bedeni gibi bazen de imkânsız bir nesne gibi yanlış ölçülerin, kafaların, yüzlerin, ağızların ve kör gözlerin çokluğunda ortaya çıkar. Yaegher bilincinin derinliklerinde gördüğü şeyi varlık olarak görmez. Bu tam tersine ona göre beden oluşturmaya çalışan korku dolu evrenin bir maddesidir ama Yaegher hızlı bir şekilde biçim değiştiren ve anında bir insana dönüşen nesneye bakarken korkar, iğrenir ve paniğe kapılır. Akışkan ve biçimsiz sanal dünya içerisinde bir şeylerin büyüklüğü sabit ölçülerle belirlenemez çünkü bunlar sürekli olarak değişmektedir. Bu durumda gösterilen şey bir anda başka bir şey gibi görünür. Bu nedenle anlık olarak gerçekleşen varlık ve yokluk arasındaki değişim sanal dünya içerisinde oldukça dengesizdir. Sanal dünya içerisinde bir şeylerin hızlı bir şekilde değişmesi de kendisine has çokluğu işaret eder. Yaegher'in korkmasına, iğrenmesine ve paniğe kapılmasına neden olan şey ise sürekli olarak devam eden değişime bağlı dengesizlik, akışkanlık, biçimsizlik ve çokluktur.

“[...], ein glitzerndes pulsierendes Ding, das sich ununterbrochen in seiner Form und Größe verwandelt, das manchmal fast formlos [...] war, manchmal fast wie ein menschlicher Körper aussah und dann wieder wie bizarres, unmögliches Ding mit zu vielen und falschen Gliedmaßen, zu vielen und falschen Köpfen, Gesichtern und Mündern und blind starrenden Augen. Auf einer tieferen Ebene seines Bewusstseins begriff Yaegher, was er da sah: Das war kein Wesen, kein Etwas, das vor ihm heranwuchs, sondern die schwarze Ebene selbst, die Substanz dieses Universums des Grauens, die einen Leib zu bilden versuchte. Aber zum allergrößten Teil empfand er nur Ekel und Entsetzen und Panik, während er das entsetzliche Ding anstarrte, das immer schneller

und schneller seine Form änderte- und dann ganz plötzlic zu einem Menschen wurde“ (Hohlbein, 2014b: 293-294).

Bu şekilde oluşturulan dijital ve sanal durumlar her ne kadar kendisine ait kuralları varmış gibi görünse de aslında kendisine has belirli ve genel geçer kuralları yoktur. Sanal dünya olarak ele alınan sanal alan somut fiziksel dünya ile karşılaştırıldığında olasılığa göre var olan bir yerdir. Sanal alan insana ait duyularla doğrudan değil de dolaylı olarak algılanır. Bu nedenle sanal alanın duyularla algılanmasına bilgisayar, ağlar ve ek donanımlar aracılık eder. Yapay olarak da adlandırılan sanal dünya fiziksel gerçeklik içerisinde değil de yapay gerçeklik içerisinde bulunur. Ama fiziksel gerçeklik ve sanal gerçeklik arasındaki ayrım fiziksel gerçekliğin yapılandırılmış sanal gerçeklikten daha doğal ve daha gerçek olduğunu göstermez. Fiziksel gerçekliğin imgesi kişinin algısını yapılandırır. Fiziksel gerçeklik ve sanal gerçeklik içerisindeki hayat kuram ve uygulama açısından birbirinden ayrılmaz bir şekilde birbirinin içerisine karışır. Fiziksel gerçekliğin algısı kendi kurallarına sıkı bir şekilde bağlıdır. Bu nedenle fiziksel gerçeklik içerisinde kişinin kurallar üzerinde hiçbir etkisi yoktur. Örneğin yerçekiminin etkisi fiziksel gerçeklik içerisinde değişmez. Bu durum kişi tarafından gerçekleştirilen sanal gerçeklik içerisinde ise başka bir şekilde olur. Sanal gerçeklik kendisine has kuralları takip eder ve bu kurallar maddesel temelden bağımsız olarak yapılandırılır. Örneğin sanal dünyadaki iletişim fiziksel gerçeklik içerisindeki iletişimden farklıdır. Sanal gerçekliğin içerisinde kendisine has kuralları takip eden fenomenler oluşur. Bu fenomenler iletişim ağının yapısı, iletişimin mekândan bağımsız olması, eş zamanlı olarak iletişimde bulunabilme

ve bedeninin soyutluđu olarak sıralanabilir. Bedenin soyutluđu iletiřim ierisinde rol deđiřiminin daha hızlı gerekleřmesine neden olur ve bu nedenle de sanal kolaylıkla takas edilebilir.

Yaegher de sanal gereklik ierisinde deneyimlediđi olay sırasında sanal dnyanın kendine has kuralları olduđunu fark eden bir karakterdir. Bu bađlamda yanan bir řehrin ierisinden gemek zorunda olan Yaegher deneyimlediđi sanal gerekliđin tehlikeli bir rya olduđunun farkındadır ve olası olmayan dnyanın yani sanal dnyanın kurallara gre hareket ettiđini ifade eder. Yaegher bu dnyanın ierisine bakacak durumda deđildir ünkü bu dnya ortaya ıkmadan nce her řey yođunlařır, byr ve siyahlařır ama birbirinin benzeri hibir řey oluřmaz. Burada oluřan řeyin aslında yeni bir orijinal olduđuna iřaret edilmektedir. “[...] hatte er auch gewusst, dass er trumte, und es war gefahrlich gewesen, aber es mochte sein, dass die Welt des Unmoglichen Gesetzmařigkeiten gehorchte, [...]. Aber nichts dergleichen geschah“ (Hohlbein, 2014b: 293).

Etrafindaki dairelerin giderek daha kk ve daha hızlı olduđunu gren Yaegher ince ve ıřıl ıřıl yanan bir bedeni tanıdıđını dřnr. atlayan ve daha sonra da ortadan kaybolan bu beden Yaegher’in sadece bedensel olarak deđil zihinsel olarak da gerilmesine ve kendisini ıldırmař gibi hissetmesine neden olur. Soyut bedenlerin hkm srdđ sanal dnya ierisinde bulunan Yaegher bunları deneyimlemiř olmasının sonucu olarak sanal gerekliđin ıldırtañ tarafına dikkati eker ünkü burada bir řeyler somut olarak elde edilemez. Bu durumda kiři hızlı bir řekilde gerekleřen var ve yok arasında gider gelir.

Herhangi bir kurala göre işleyen video dünyasının yani sanal dünyanın anlaşılmaz mantığını anlamaya çalışan Yaegher daha sonra bunu yakından inceleme fırsatı bulacağı konusunda ümitlidir. Sanal dünyanın yukarıda da belirtildiği gibi kendisine has kuralları olduğu doğrudur ama sanal alanın fiziksel dünya gibi kesin ve genel geçer kurallara göre işlediğinden bahsedilemez. Yaegher bu durumu romanda özellikle de “herhangi kurallar” ve “anlaşılmaz mantık” ifadeleriyle açıklar.

“[...] Yaegher spannte sich – nicht nur körperlich. Seine Gedanken rasten. Selbst diese Welt gehorchte irgendwelchen Gesetzen. Falls er sie begriff, falls es ihm irgendwie gelang, die vollkommen aberwitzige Logik dieser Videowelt zu durchschauen, dann hatte er vielleicht eine Chance, und- [...]“ (Hohlbein, 2014b: 293).

Dijital ve sanal durumlar içerisinde belirleyici bir rol oynayan akışkanlık, arşivlemeye dayanan geleneksel kaydetme yöntemlerinin de sınıvlaştırılmasına, çoklu ve parçalı bir şekilde soyut olarak biçimlendirilmesine neden olur. Bu durumda geleneksel kaydetme yöntemleri sanal kaydetme (Alm. virtuelle Registratur) yöntemleri ile yer değiştirir. Geleneksel kaydetme sırasında kâğıt gibi maddesel temelden kaynaklanan nesnelere kullanılırken, sanal kaydetme dijital belgelerle gerçekleşir. Kaydetmenin dijitalleşmesi ve sanallaşması elektronik olarak sunulan dosyalardan ve belgelerden oluşur. Bu durumda bodrum katındaki arşive inip tarama yapmak söz konusu değildir. Aynı zamanda geleneksel kitle medyaları aracılığıyla gerçekleşen aktarımın da dijital ve sanal durumlarla çözülmesi yani aktarımın dijitalleşmesi ve sanallaşması söz konusudur. Bu bağlamda canlı aktarım olarak ele alınan sanal gerçeklik gerçek ortamların 360

derecede üç boyutlu olarak gerçek zamanda yayımlanmasına imkân verir. Yaegher'in bulunduğu bodrum katında ise gerçekliği deneyimleyen gizemli bir değişim kapının arkasındaki alanı sınırlandırır. Bu kapı aktarılan dünyaya değil de tamamen başka bir dünyaya yani sanal dünyaya götürür ve burada dosyalarla, sayılarla ve kâğıtlarla herhangi bir ilişki kurulmaz.

“[...] Die unheimliche Veränderung, die die Wirklichkeit erlebt hatte, beschränkte sich auf den Bereich hinter der Tür, die jetzt nicht mehr im übertragenen, sondern im wortwörtlichen Sinne in eine andere Welt führte- nicht mehr in die der Akten und Zahlen und papiergewordenen Schicksale, sondern die des (Videofilms) Wahnsinns“ (Hohlbein, 2014b: 179-180).

3.4.4.16 Dolaylı Işık Temelinde Ortaya Çıkan Gölgelerin Gerçeklik Etkisi

Işık denildiğinde akla gelen ilk şey neredeyse dünyanın tamamını aydınlatan güneş ışığı gelir. Bu durumda güneş günün tek aydınlatıcısı olarak görülür. Dünyanın tamamının gecesinin aydınlatıcısı ise ilk olarak ay ve yıldızlardır. İnsanoğlu ateşi bulduğunda yani yanabilenin kimyasını keşfettiğinde ise en başta mağaralar olmak üzere bütün ortamların karanlığının aydınlatıcısı yanan ateşin ışığı olur. Yıllar sonra Edison'un elektrikli lambayı icat etmesi de karanlığı aydınlatan başka bir ışıktır. Açıklanan bütün bu durumlarda aydınlatma maddeden maddeye doğrudan yansıyan bir ışıkla gerçekleşir. Bu bağlamda güneşin, yıldızların, ayın, ateşin ve elektrikli lambanın aydınlattığı coğrafik yani dünyevi bir mekân vardır. Maddeye dayanan yılların zamanının ışığı ön plandadır. Doğrudan yansıyan bu ışıkla nesnelere, özneler ve güzergâhlar aydınlatılır ama hiçbir zaman mekân ve zaman

eş zamanlı olarak aydınlatılmaz. Burada ışığın konumunu belirleyen şey zaman ve mekân olur. Aydınlatma zamanı tarihsel sıranın geleneksel zamanına göre yavaş yavaş ve çizgisel olarak ilerler. Doğrudan yansıyan ışığın zamanında mevsimler meydana gelir, gece ve gündüz dönüşümleri ise düzenli olarak gerçekleşir (Virilio, 1992: 103-109).

Dolaylı yansıyan ışık ise doğrudan yansıyan ışıktan farklıdır. Işığın dolaylı saydamlığının öne çıkmasıyla ışık hızının ışığından bahsedilir. Yeni bir dünya görüşü sunan dolaylı ışık ile dünyaya tamamen yeni bir giriş sağlanır. Video kameralarla ve dünyayı saran veri ağlarıyla gerçek zamanda dünyanın sonunda gerçekleşen şeyi izleme ve bilme imkânı elde edilir. Dolaylı ışık video sinyallerinin ışıdığıdır. Bu ışık ile uydular üzerinden uzaklarda neyin gerçekleştiği izlenebilir. Böylece süreklilik ve an mümkün olur. Bilgisayar ise imgeyi ışık hızında inşa eder. İmge burada dürbündeki gibi ışıkla aydınlatılmaz aksine imge elektro manyetik dalgaların hızıyla inşa edilir. Işık hızı ışığın ışınını çözülmeye uğratar. Dolaylı ışık elektronların ve elektro manyetik ışık zerreciklerinin hızıyla kişilerin aydınlatılması anlamına gelir. Bu durumda dünyanın diğer ucunda gerçekleşen bir olay gözetleme uydularıyla çok kısa bir zaman içerisinde izlenebilir ve burada dolaylı ışıktan bahsedilir (Virilio, 1993: 12, 26). Bugün yavaş yavaş geçen zamana ışıklandırılmış zaman eşlik eder. Burada elektro manyetiğin ve yerçekiminin alanlarından kaynaklanan kısa zamanlar söz konusudur. Dolaylı ışık geometrik mekân içerisinde bulunur. Geometrik mekân, bakış açısına dayanan derinlik etkisi sayesinde yan yana bulunan

dünyaların imgesini sürekli olarak üretir. Burası gökyüzünün ötesinde bulunan bir mekândır. Burada dünyevi mekân ve dünyevi olmayan yokluk arasında gerçekleşen dönüşüm söz konusudur. Aslında dolaylı ışığın mekânı yoktur. Burada eksik maddenin karanlık egemenliğinden söz edilebilir. Bu tür bir egemenlik evrensel zamanla yani dışarıdaki dünyevi zamanla çalışır. Mekân ve zamansal varlık zamana kök saldığı için gezegenin mekânı içerisindeki aktivitelerin mekân ve zamansal varlığıyla hiçbir şekilde ilişki kurmaz. Dolaylı ışığın zamanı süre ve jeofiziğe dayanan genişlemeyle değerlendirilmez. Ne zaman (süre) ne de mekân (genişleme) ışık yani ışık hızının evren bilimsel değişkeni olmadan düşünülemez. Işık hızının mutlak sınırları mekânı ve zamanı eş zamanlı olarak aydınlatır. Dolaylı ışık içerisindeki en hızlı olan değişmezliği sürenin algısını ve dünyanın uzunluğunu gerektirir. Dolaylı ışıkla birden bire gerçekleşen kaydetme zamanı ışık zamanı olarak adlandırılır (Virilio, 1999: 12-13, 24-25, 44). Işığın zamanı ya da ışık hızının zamanı kişinin çevresini aydınlatır. Kişinin gözlerinde resim, heykel ya da tiyatroya benzeyen basit bir anlatım aracı görünmez aksine gerçek bilgi aracı gibi görünür. Buna bağlı olarak bilişim canlanır. Elektronik bilgisayardan bilgisayar grafiğine kadar geçen süre elde edilir. Ayrıca video sinyallerinin de dijitalleşmesi söz konusudur ve bunlar görmenin yüksek derecede çözülmesini destekler. Bunlarda bit/saniye tek bütünlüktür ve bu da haber ile sağlanan bilgi yığını olarak adlandırılır. Burada imge bilginin en gelişmiş biçimi olarak kalır. Geçmiş yılların, ayların ya da saatlerin sayısı zamanın gerçek ölçüsü olarak ele alınmaz aksine gündüzün ve gecenin dönüşümü, günlük düzen ve bu düzenin eksikliğidir. Gölge ve ışık zamanın bilgisinin

başında durur ve bu sürenin ölçüsü matematiksel olarak açıklanmaz ve değerlendirilmez (Virilio,1992: 107).

Sanal gerçeklik içerisinde üretilen şey bir gölgedir. Fotoğrafın gerçekliğin gölgesini belirli bir şekilde kopyaladığı kopya dijitalleştiğinde ise tamamen bir hesaplama işlemine yani sıfır ve birden kaynaklanan gerçekliğe dönüşür. Gölgenin sanal gölgeye dönüşmesiyle ileri teknolojinin gerçekliği de hızlanır. Bu durumda sanal gerçeklik, gerçekliğin gölgesinden başka bir şey değildir. Sanal gerçeklik içerisinde gölgelerin gerçekleştirilmesi söz konusudur. Dijital kopya bir gölge olur. Algı sanal gözlükle sınırlandırıldığında nesnenin simülasyonu yani gölgesi asıl gerçeklik olarak görülür. Gölgeler, üç boyutlu sanal anlatım yardımıyla bilgisayarda yapılan önceden hesaplamaların gerçeklik derecesinin görünürlüğünü artırır. Gölgeler arttırılmış gerçeklik içerisinde nesnelerin anlaşılmasında ve manipüle edilmesinde kullanıcıyı destekler çünkü gölgeler nesnelerin pozisyonunun ve büyüklüğünün değerlendirilmesini daha da kolaylaştırır. Gölge haritalandırma algoritması sanal ortamlardaki gölgeyi üretir. Aynı zamanda arttırılmış ya da karıştırılmış gerçeklik ortamlarında da kullanılır. Görüş, algoritma standardını genişletir. Gölge algoritması karıştırılmış gerçeklik ortamı içerisindeki gölgeyi üretir. Bunlar algoritmaya gerçek nesnelerin pozisyonunu ve geometrisini verir. Gölgeyin üretilmesindeki görüş ilk önce algoritmanın kamera imgesi çizmesiyle ilerler. Daha sonra gölge haritası sanal nesnelerle üretilir. Sanal nesnelerin üç boyutlu sanal anlatım yardımıyla bilgisayarda yapılan önceden hesaplamalarda, gölge

haritalandırmayla sanal nesnelere gölgesi tarafından kendi kendisi ve diğer bütün nesnelere üretilir. Daha sonra bütün hayalet nesnelere üç boyutlu sanal anlatım yardımıyla bilgisayarda yapılan önceden hesaplamalarla üretilir. Parça uyumsuzluğu testini uygular. Bir parça gölge içerisinde bulunur ve böylece gölgenin rengi elde edilir. Ayrıca saydamlık da bir bütün olur. Bütün gölgeler sanal gerçeklik tarafında gerçek nesnelere üretilir. Bunlar karıştırılmış gerçeklik ortamlarında kullanılabilir. Ayrıca değiştirilmiş gölge hacim algoritmasıyla yapılan bir karşılaştırma karıştırılmış gerçeklik ortamları için de kullanılabilir. Burada gerçekçi etkide bulunan gölge çok kısa bir zamanda üretilir. Görüş gerçekçilik derecesini parçalanmış gerçeklik kullanımını içerisinde artırır ve kullanıcıya sanal gerçekliğin büyüklüğünü ve mesafesini değerlendirmede yardımcı olur.

Yaegher sanal gerçeklik içerisinde deneyimlediği olay sırasında süreklilik temelinde her zaman farklı olarak ortaya çıkan bir şeyleri deneyimlemeye başlar. Yaegher burada bir şeylerden korkar ama bu korkunun somut sabit bir temelden ya da merkezden kaynaklandığını söyleyemez çünkü temeli olmayan bir şeylerden korkar. Yaegher'in bulunduğu odadaki her yer sanal gerçekliği deneyimlemesine yardımcı olan dolaylı ışığın yarattığı gölgelerle doludur. Yaegher'in çatı katının penceresinden içeriye düşen aydınlık bir güneş ışığının birden bire başka bir şey olmuş gibi görüldüğünden bahsetmesi ise güneş ışığı gibi doğrudan yansıyan bir ışığın dolaylı ışığa dönüştüğüne işaret eder. Daha sonra Yaegher görünmez bir karanlığın içerisinde kalır, nefes almakta zorlanır ve düşünceleri boğucu bir tozla kaplanmış gibidir.

Yaegher dolaylı ışığın oluşturduğu gölgelerin gerçekliği içerisinde görünmezliği ve belirsizliği de bu şekilde deneyimlemiş olur.

“[...] Irgendwie hatte er erwartet, dass es aufhören würde, sobald das Videoband aufhörte, sich abzuspulen, aber da geschah nicht. Oder jedenfalls nicht gleich. Die völlig grundlose Angst blieb, und sie wurde für einen Moment sogar noch schlimmer, nachdem das Bild abgeschaltet war. Plötzlich war ihm, als wären die Ecken seines Zimmers voller Schatten, die vorher nicht dagewesen waren. In dem hellen Sonnenlicht, das durch das Dachfenster hereinfiel, schien plötzlich noch etwas anderes zu sein, etwas wie eine unsichtbare Düsternis, die ihm das Atmen schwer machte und sich wie erstickender feiner Staub auf seine Gedanken legte” (Hohlbein, 2014b: 139).

Sanal gerçekliği bu şekilde deneyimleyen Yaegher göz kapaklarını kaldırdığında karanlığın ortadan kaybolmasına rağmen aslında ışığın ışıktan başka bir şey olmadığını görür çünkü dolaylı ışık burada doğrudan yansıyan ışık gibi fiziksel dünya içerisindeki somut nesneyi, özneyi ve güzergâhları aydınlatmaz aksine dolaylı ışık sadece kendisini aydınlattığı için bir hiçlik ya da boşluk olarak ortaya çıkar. Bu durumda ışık aydınlattığı şeylerin aynı zamanda da üreticisi olur yani yeniden kendisi olur.

“[...] Er wirkte auch diesmal. Als er die Lider wieder hob, war die Düsternis verschwunden, und das Licht war nichts anderes als eben Licht. Er atmete ein paarmal gezwungen tief ein und aus betrachtete mit einer Mischung aus Furcht, die nur ganz allmählich abklang, und in gleichem Maße ansteigender Verwirrung den Bildschirm, über den jetzt nur noch elektronisches Schneegestöber flimmerte“ (Hohlbein, 2014b: 139).

3.4.4.17 Güven ve Güvensizlik Temelinde Deneyimlenen Gerçeklik Etkisi

Dijital ve sanal durumlar içerisinde güven ve güvensizlik yaratan durumlar belirleyici bir rol oynar. Bu durumlar her ne kadar fiziksel dünyanın maddeye dayanan referansından değil de maddeye dayanmayan soyut referanstan oluşan imgelerle ve görüntülerle oluşturulsa bile sanal dünya içerisinde deneyimlenen şeyin deneyimlenmesi gerekir ama sanal dünyanın olduğu kaynak incelendiğinde ise aslında güvensizlik duyulabileceği düşünülür. Çünkü insanoğlu fiziksel dünyaya geldiği andan itibaren her zaman sağlam bir dayanak noktası bulma çabası içerisinde. Sanal dünyada ise bunların hiçbirine rastlanmaz. Ama buna rağmen sanal dünyanın mükemmel derecede güvenilir ve güvenilmez olup olmadığından net bir şekilde bahsedilemez. Güveni sanal dünyanın önemli bir ögesi olarak gören Maset'e (2001: 145-146, 154) göre sanal gerçeklik fiziksel gerçekliğin üzerinde bir üstünlük elde ettiği için dijital olarak üretilen sanal gerçekliğe karşı bir güvenden söz edilebilir. Sanal gerçekliğin giderek artan genişlemesi ve mükemmelliğinin koşulları arasında güven merkezi bir işleve sahiptir. Güven burada gerçeklik boyutundan bağımsız olarak ele alınır. Dijitalleşen ve sanallaşan dünyada güven ne kadar önemli olursa, toplumsal takas da o kadar fazla maddesiz olur. Güven farklı gerçeklik boyutlarına sahip olan ve ileri teknoloji ile donatılan toplumlarda gerekli görülür. Güven ayrıştırılan toplumda belirli bir işleve sahip olan koddur. Bütün bunlara bağlı olarak güven medyaya dayalı sosyalleşmenin temelinde bulunur. Güven sanal yaşam

alanlarının ve yeni teknolojilerin gelişmesiyle hem ekonomik hem de iletişimsel olarak gereklidir. Güvenin biçimi, algılanabilen dünyanın karmaşıklığının görsel simülasyon aracılığıyla azaltılmasıyla karakterize edilir. Sanal yaşam alanlarının ortaya çıkması karışıklığın azaltılması anlamına gelir ve burada hem zaman hem de bilgi kazanımı sağlanır. Bu durumda güvenin sanal organizasyon için özel bir anlamı vardır.

Sanal gerçeklik içerisinde güvenli bir şeylerin olduğuna dikkati çeken Yaegher de deneyimlediği olay kesitinin bir yerinde kapının yukarısındaki silüetten gelen sesleri dinler ve aslında bulunduğu mesafe o kadar uzaktadır ki bu sesleri gerçekten duymaktan ziyade tahmin eder. Sese dikkatli bir şekilde kulak veren Yaegher burada güvenli bir şeylerin olduğunu hisseder ve çılgınca başlayan bu değişim yani sanal gerçekliğin deneyimlenmesi ona yavaş yavaş ilginç gelmeye başlar.

“Plötzlich glaubte er eine Stimme zu hören. Wie die Gestalt dort oben in der Tür (der sie wahrscheinlich gehörte), war sie so weit entfernt, dass er sie viel mehr erahnte, als wirklich hörte, geschweige denn verstand. Er lauschte, spürte das Geräusch zum zweitenmal und spürte auch etwas Vertrautes darin. Allmählich begann diese verrückte Vision interessant zu werden“ (Hohlbein, 2014b: 182).

Yaegher deneyimlediği sanal gerçeklikten korkmaz çünkü bitmek tükenmek bilmeyen güvenlikle burada hiçliği deneyimleyeceğini, hiçliğin gerçek olmadığını ve ona zarar veren bir şey olmadığını bilir. Gerçekten daha gerçek olan ama bir bu kadar da gerçek dışı olmayı başaran sanal gerçeklik kişinin gerçek olaylardan daha gerçek ve gerçek dışı olayları soyut olarak deneyimlemesine imkân sağladığı için ve her

şeyden önemlisi de kişiyi fiziksel dünyanın eylemsel olarak somut tehlike ve zararlarından uzak tuttuğu için sanal gerçeklik ortamında güvende olmak söz konusudur. Sanal gerçeklik ortamı herhangi bir fiziksel maddeden bağımsız bir ortam olarak oluşturulduğu için burada deneyimlenen olayın özü hiçlikten başka bir şey değildir. Ama bütün bunlara rağmen sanal dünyada deneyimlenen olayların uzantısı fiziksel dünyada ortaya çıkmaya başladığında hem bedensel hem de zihinsel olarak güvende olmak bu noktada problem olmaya başlar. Bu durumda sanal gerçeklik içerisinde güvende olarak güvenli olanı deneyimlemek ve aynı şeyi fiziksel gerçeklik içerisinde deneyimlemek birbirinden farklı olduğu için kişi güven ve güvensizlik arasında bocalamaya başlar. “[...] Er hatte noch immer keine Angst, denn er wusste noch immer mit unerschütterlicher Sicherheit, dass er nichts von dem hier erlebte, dass nichts von dem hier wirklich war, und was nicht existierte, das konnte ihm auch nicht schaden“ (Hohlbein, 2014b: 183).

BÖLÜM 4: WOLFGANG HOHLBEIN’İN “DAS NETZ” ADLI ROMANINDA DİJİTAL VE SANAL GELİŞMİŞLİK DURUMLARININ YANSIMALARI

4.1 Ağın Özelliği

19. yüzyılın son çeyreğinden 20. yüzyılın ilk yarısına kadar devam eden modern dünyanın teknolojik ve bilimsel gelişmelerine 20. yüzyılın ikinci yarısında ortaya çıkan üçüncü sanayi devrimiyle yani post-endüstriyel devrimle devam edilir. Son devrimle ilgili geçiş hazırlıklarının sinyalleri yavaş yavaş verilirken, 1950’li yıllarda Amerika Birleşik Devletleri (ABD) ve bir zamanların Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği (SSCB) arasında Soğuk Savaş (Alm. Kalter Krieg) patlak verir. Bu savaşın en önemli özelliklerinden biri de tarafların teknoloji ve bilim alanındaki gelişmeler ile ilgili olarak birbiriyle rekabet etmeye başlamasıdır. Amerika Birleşik Devletlerinin uzayla ilgili yaptığı çalışmalar karşısında, Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği de “Sputnik” adlı ilk uyduyu uzaya gönderir. Böylece bugün bilinen internetin başlangıcı burada başlamış olur. Bu gelişme karşısında Amerika Birleşik Devletleri de boş durmaz ve Gelişmiş Araştırma Projeleri Dairesini (İng. Advance Research Project Agency- ARPA) devreye sokar. Daha sonra Birleşik Devletler Savunma Bakanlığına bağlı olarak yani askeri bir alt yapıyla evrensel internetin öncüsü olan Gelişmiş Araştırma Projeleri Dairesi Ağı (ARPANET) ortaya çıkartılır (Ryan, 2010: 11-197).

William N. Bates de romanda Soğuk Savaş ve ağ arasında bağlantı kurar. Ayrıca savaşın tarafları arasında gerçekleşen kıyasıya

mücadelenin de var olduğunun sinyallerini verir. Ağ alfa-statüsü olarak bilinen büyük bir alarm verir ve buraya diğerleri arasından sıyrılarak kolaylıkla girebilen kişi ise sadece şehir polisidir. Çünkü diğer insanlar alfa-statüsünün ne olduğunu bilemez. Ama Soğuk Savaş yıllarında bütün sorumluların gelen bir saldırıya karşı bir saldırı düzenleme hazırlığında olduğu için alfa-statüsünün ne olduğunu bildiği ifade edilir. Burada Soğuk Savaş'ta alfa-statüsünden sorumlu olanlar ile ağda alfa-statüsünden sorumlu olan şehir polisi birbiriyle ilişkilendirilir.

“[...] Das Netz gab also Großalarm, Alpha-Status, etwas, was unter anderem die StaPo in hellste Aufregung versetzte, weil kein Mensch wusste, was Alpha-Status war. Zur Zeit des Kalten Krieges hätten alle Verantwortlichen gewusst, was das ist: Es ist die Vorbereitung auf den Schlag, auf den der Gegenschlag folgen soll.” (Hohlbein, 2014c: 184)

William N. Bates ağ ile ilgili yukarıda bahsedilen tespitlerinden sonra ağın askeri bir temelde oluştuğuna işaret eden ifadeler de kullanır. Bu bağlamda askeri olarak mümkün olan her şey ağın iç organlarına kadar işler ve böylece ağ askeri bir içgüdüye sahip olur. Ayrıca askeri içgüdü ağa tavsiyeler vermeye de başlar.

“[...] Aber das Netz weiß natürlich, was Alpha-Status ist, denn tief in seinen Eingeweiden schmort immer noch alles Mögliche Militärische, und man kann deshalb zu Recht sagen, dass es über militärische Instinkte verfügt. Ja, und dieser Instinkt riet nun dem Netz, [...]“ (Hohlbein, 2014c: 184)

Gabriel Richter, Bates'in oyunun kökeninin askeri içgüdü'nün ağın iç organlarına kadar işleminde saklıdır tespitinden yola çıkarak, tamamen şiddetle ilgili olan mirasın ağın içerisinde hayata geçirildiğini ifade eder. Ağın başlangıcı askeri temelde kurulan ARPANET'e dayanır. Daha sonra bunlar kaotik olarak yapılandırılmış internetin

gelişmesine zemin hazırlar. İnternet bütün ticari parçalanmaları ve sayısız alt gruplarıyla doymak bilmezliğin sembolüne dönüşür. Ağın büyüdüğü alanda Soğuk Savaş'ın şiddet hayalleri internetin kaosuyla birleşir ve hatta birbirine karışır. Bu durum ağın yavaş yavaş ve kendiliğinden geliştiğini gösterir. Ayrıca ağın zeki ve hedefe yönelik hareket ettiğini de gösterir. Böylece ağ kendi kendisinden bile bağımsız hareket eder ve anlaşılamayan korkunç bir şeye dönüşür. Bu şekilde gelişme gösteren ağ Richter tarafından nevrozlu olarak nitelendirilir. Bu durumda eğer ağ ile komşu olunursa onun hem samimiyeti ve yardımseverliği ile karşılaşılır hem de küçük bir kızı vahşice katleden birinin göstermiş olduğu şiddet gibi bir şiddetle karşılaşılır.

„Bates hatte davon gesprochen, dass das Netz tief in seinen Eingeweiden über militärische Instinkte verfügte. Vielleicht war das der Ursprung des Spiels. Das ganze gewalttätige Erbe war in das Netz implementiert worden; seine Anfänge gingen auf rein militärische Anwendungen zurück, auf das ARPAnet, aus denen sich später das chaotisch strukturierte Internet entwickelte, das mit seinen ganzen Businessabspaltungen und zahlreichen Untergruppierungen zu einem unüberschaubaren Moloch mutierte, bis es Leute wie Bates wieder zu einem Ganzen zusammenfügten, zu dem, was sie heute unter dem Netz verstanden, im Nährboden des Netzes hatten sich die Gewaltfantasien des Kalten Krieges mit dem Chaos des Internets zu einem Urbrei vermischt, aus dem sich langsam, aber sicher etwas Selbständiges entwickelte, zuerst intelligent und zielstrebig wie ein Ameisenvolk und mittlerweile zu etwas Eigenständigem, grauenvoll Unbegreiflichem herangewachsen. Das Netz war im höchsten Maße neurotisch, erkannte Gabriel, musste es sein, wenn man seine Wurzeln bedachte. Es hatte ungefähr die gleiche Mentalität wie jemand, der in seiner Nachbarschaft als friedlich und hilfsbereit gilt und nebenbei bestialisch kleine Mädchen abschlachtet.“ (Hohlbein, 2014c: 297)

Ağın tarihsel gelişim evresi ile ilgili değerlendirmelerden sonra ağın gelişim basamaklarını hızlı bir şekilde tırmandığı da romanda açıkça gösterilir. Bu bağlamda dijital yerli olarak nitelendirilebilen Laura Berendt bir çip yardımıyla ağ ile bağlantı kurmaya alışık olduğu için tuşlar ve ekran üzerinden ağ ile bağlantı kurarken oldukça zorlanır. Örneğin parmakları tuşların üzerinde dolaşırken, doğru tuş kombinasyonunu arayıp bulma konusunda güçlük çeker. Burada insanların tuşlarla büyüdüğü ilkokul zamanını hatırlar. Yıllar sonra ise dil anlama önemli ve değerli olduğu için günlük hayatta tuşlar hiçbir rol oynamaz. Bu durumda Berendt güvenli terminallerden birini ziyaret etmek istediğinde, onun ağ yetkilisiyle sözlü olarak iletişime geçmesi yeterlidir. Bir terminal üzerinden güvenli sorgulamalar sınıf ikiden başlatılabilir. Daha sonra kodlanmış bir dil üzerinden parmak izi ve ses kontrolüyle aktivasyon gerçekleştirilir. Berendt burada ağın iki farklı gelişim basamağı arasında karşılaştırma yapar ve bu durumu şu şekilde ifade eder:

„Sie setzte sich ohne zu zögern hinter den Bildschirm und ihre Finger glitten zögernd über die Tastatur. Sie war nicht gewohnt, über Tastatur und Bildschirm eine Verbindung zum Netz herzustellen; normalerweise unterhielt sie sich verbal mit Net Authority oder, wenn sie eines der gesicherten Terminals benutzen wollte, über die die vertraulichen Anfragen Klasse 2 aufwärts zu starten waren, dann über ein codiertes Sprachsystem, aktiviert durch Fingerabdruck und Stimmkontrolle. Als ihre Finger über die Tastatur glitten, mühsam die richtigen Tastenkombinationen suchend, fühlte sie sich an die Grundschule erinnert; in ihrer Zeit wuchsen die Menschen noch mit Tastaturen auf, und erst Jahre später war die Spracherkennung so gut und preiswert geworden, dass, zumindest im alltäglichen Leben, Tastaturen kaum noch eine Rolle spielten.“ (Hohlbein, 2014c: 160)

İletişim ve bilgi hizmetleri için kullanılan ağ içerisinde yeni hizmetler program kodu biçiminde yayılır. Programcılar ağ üzerinden yayabilecekleri yeni ve başarılı hizmet programları icat eder ve geliştirir. Ağ ise kendisine has yazılımı güncellediğinde, ağ üzerinden yeni program varyasyonları yayılmaya başlar ve daha sonra bunlar ağın dosyasını değiştirir ve geliştirir. Bu da dünya çapında internet kullanıcısının birbirine bağlandığı programı, programlamanın deneyi olarak başlatır. Ağ başarılı programlar topluluğunun zihinsel aidiyetini devrettiği ve her zaman da devretmeye devam ettiği için her geçen gün biraz daha büyür ve gelişir. Sonuç olarak ağ varlığına göre kendisini geliştiren bir medya olur (Rheingold, 1994: 130).

William N. Bates de ağın kendiliğinden gelişen bir medya olduğunu işaret eder. Bates'e göre ağ her zaman evriminin bir sonraki adımı önünde durur. Ağ fantastiktir ama tamamen tamamlanan bir gelişme değildir. Ağ kendisine göre bir bilinç biçimi geliştirir ama ağ tasarımcılarının bugünkü neslinden olan sivri akıllıların gösterebildiğinden daha başka bir bilinç biçimine sahiptir. Bates bu ifadelerini romanda şu şekilde dile getirir:

„Okay“, sagte Bates. [...] Das Netz steht vor dem nächsten Schritt seiner Evolution. Eine fantastische und nicht einmal für mich komplett nachvollziehbare Entwicklung. [...] Denn das Netz entwickelt eine eigene Form des Bewusstseins, aber eine ganz andere Form, als sich das die Klugscheißer aus der heutigen Generation der Netzdesigner vorstellen können.“ [...]“ (Hohlbein, 2014c: 389-390)

Bates'e göre ağ hiçbir şekilde sonlanmayacak olan bir evrimin bir sonraki gelişim basamağında durur. Gabriel Richter ise kendisinin ağın derinliğini ele aldığını belirterek nesnelere burada nasıl geliştiğini bilemeyeceği yönünde Bates'in görüşüne şu sözlerle itiraz eder:

„[...] Das Netz befindet sich in der nächsten Entwicklungsstufe, [...]. Es ist eine Entwicklung, die sich auf keinen Fall aufhalten lässt, genauso wenig wie sich in der Evolution der Siegeszug der Insekten aufhalten ließ. Es ist mein Netz, Richter, und ich werde dafür sorgen, dass es die richtige Entwicklung einschlägt.“ „Aber ich habe tief in das Netz eingegriffen, und Sie konnten doch nicht wissen, wie sich die Dinge daraufhin entwickeln würden“, wandte Gabriel ein.“ (Hohlbein, 2014c: 397-398)

Ağın varlığına olanak tanıyacak yeterli bir güç ve otorite olmamasına rağmen ağ kendi kendisini düzenleyebilir ve organize edebilir. Ayrıca ağ var olmaya ve işlev görmeye de devam eder. Ağ dünya çapında bir iletişimi koordine ettiği için de bir evren olarak ortaya çıkar (Ahlert, 2001: 142). Laura Berendt de bu şekilde işlev gören ağı hatlardan ve uydulardan oluşan dünya çapında sürekli yaygınlaşmaya devam eden bir doku olarak görür. Ağ bu şekilde sürekli olarak büyümeye devam eder. Ağ hem canlı (insan bedeni ağdan oluşan tene dönüşür) hem de cansız madde içerisine sade, durdurulamaz ve karşı konulamaz bir şekilde dâhil olur. Her saniye milyonlarca kat nokta, çizgi ve yüzey gösterir. Renkleri, biçimleri ve hareketleri oluşturur. Ağ sayesinde gerçek dünyadan kaynaklanan ışık yer değiştirir, daha sonra ağ bu ışığı tamamlar ve bu ışığın sahtesini yapar. Böylece ağ kendisine has bir dünya oluşturur ve ağın dünyası ortaya çıkar. Fiziksel dünya ve ağın dünyası arasında ayırım yapmak ise gelişen son yeni teknolojilerle her

geçen gün biraz daha zorlaşır. Laura Berendt ağ ile ilgili bu açıklamalarını romanda şu şekilde dile getirir:

„Mit geschlossenen Augen lauschte sie auf die Geräusche in ihrer Umgebung und versuchte, jene aus der wirklichen Welt von denen aus dem Netz zu unterscheiden, nur mit ihren eigenen,, nicht modifizierten Sinnen, ohne einen ihrer allgegenwärtigen elektronischen Helfer heranzuziehen. Das Netz hatte bereits ein weltumspannendes Geflecht aus Leitungen und Satelliten dargestellt, als sie selbst noch ein Kind gewesen war, und während die Jahre des Heranwachsens für Mädchen in den Nobodvierteln verflogen waren wie eine Kette leiser Alpträume, hatte das Netz sich ausgebreitet wie ein Gewächs aus Quarz, Silizium und Glas, hatte mikroskopisch kleine Fühler ausgestreckt in Erde, Beton und Stein und schließlich auch in Fleisch, Blut und Knochen. Kabel, Sensoren, Drähte und eine Maschinerie, die vor zwei Jahrzehnten noch den Körper, oder wenigstens Teile davon, umgeben und eingeschlossen hätte, durchdrangen nun lebende und tote Materie gleichermaßen unaufdringlich und unaufhaltsam. Mikroskopisch dünne Glasfasern, Millionen davon, in Nervensträngen zu lebenden, offenen Augen führend, oder milimetergroße Anordnungen von winzigen Lasern, die Finger in Rot, Grün und Blau über menschliche Netzhaut tanzen ließen, millionenfach pro Sekunde, Punkte, Linien und Flächen zeichnend, Farben schaffend, Form und Bewegung, das Licht aus der wirklichen, der realen Welt ersetzend, ergänzend, verfälschend oder überschreibend.“ (Hohlbein, 2014c: 65)

William N. Bates de romanda kendisinin ağın yaratıcısı olduğuna dikkati çekerek dünyanın yani ağın gelişmeye devam edeceğini ifade eder. Ağı hayat eseri olarak gören Bates kişiliğini ağda gösterebileceğine, kendisine bir sonraki adımın işaretinin verilebileceğine, ağın her zaman onun duygularıyla düşünebileceğine ve eyleme geçebileceğine yönelik iddialarda bulunur. Romanda bilgisayar korsanı kimliğiyle de tanınan Gabriel Richter ise Bates'in iddialarına sizlerin koruma mekanizmanızın üstesinden geldim diyerek

tepki gösterir. Richter'in bu yöndeki ifadeleri ağın yaratıcısından bağımsız olduğunu, ağın koruma mekanizmasının çökertilebileceğini ve ağın sonsuza kadar güvende olamayacağını yani bir saldırıya maruz kalabileceğini açıkça gösterir.

„[...] “Ich bin der Schöpfer des Netzes, ich weiß, dass sich die Welt weiterentwickeln wird, es ist mein Lebenswerk, meine Persönlichkeit im Netz zu manifestieren und ihm den nächsten Schritt zu weisen, [...], wird das Netz immer noch in meinem Sinne denken und handeln.” “Machen Sie sich nicht lächerlich”, sagte Gabriel. “Sie haben erwartet, dass ich wie Klein tot zusammenbrechen würde. Sie haben nicht einmal die kleinste Ahnung, wie ich Ihren bescheuerten Schutzmechanismus überwunden habe.” [...]“ (Hohlbein, 2014c: 415)

Ağ romanda ışıktan ve gölgeden oluşan ve ayrıca platonik ideallerden de oluşan temiz, matematiksel mükemmel bir dünya olarak görülür. Ağda dokunma duyusu ve koklama duyusu büyük teknik sarfiyatla tatmin edilir. Burada makineler, mekanik kuklalar ve insanlar aynı ölçüde soğuk bir yurt bulur. Et ve plastik arasındaki sınırlar artık birbirleri arasında ayırım yapılamayacak derecede ortadan kalkar. Böylece canlı ve cansız arasındaki ayırım da ortadan kalkar ve bütün bunlarla ağ canlandırılan paralel mükemmel dünyalar oluşturur.

„[...] Das Netz, die saubere und mathematisch perfekte Welt aus Licht kund Schall und platonischen Idealen, [...]. [...]Tastsinn und Geruchsinn waren nur mit weitaus größerem technischen Aufwand zu befriedigen, aber die Nachfrage war da und brachte schließlich Etablissements wie das „Pneuma“ hervor, in deren Räumen und Zimmern Maschinen und mechanische Puppen und Menschen gleichermaßen ein kaltes Heim fanden. Hier wie in allen anderen Berufen verschwammen die Grenzen zwischen Fleisch und Plastik, bis das eine vom anderen nicht mehr zu unterscheiden war.“ (Hohlbein, 2014c: 69)

Bilgisayar, arayüz ve ağdan oluşan medya birliği iletişim için bir donanım oluşturur. Bu bağlamda küresel toplumun da özel iletişim ihtiyaçları ortaya çıkar. Böylece söz konusu bu medya birliği toplumların küreselliğe verdiği bir altyapı desteği işlevi üstlenir. Bunun sonucu olarak da küresel ve kişisel erişilebilirlikten söz edilir çünkü sürekli erişilebilir olma oldukça önemli görülür. Bu durumda toplumu organize eden güç kendisini merkezinden ederek toplumu organize etmiş olur. Kişinin sürekli erişilebilir olması ise bir erdeme ve vatandaşlık görevine dönüşür. Çünkü alıcıya ulaşmak oldukça önemlidir. Bu durumda alıcılar her zaman hazırda bekler ve her zaman mobildir (Halbach, 1984: 270-272). Halbach'ın bu ifadelerinde erişilebilir olmak bir avantaj olarak görülürken, romanda ağ üzerinden her şeyin erişilebilir olduğu zaman iyi ahlakın karşısına yerleştirilmiş ağır ve aykırı bir hareket olarak görülür. Ağın sunduğu bu aykırı hareketlerin konuşulmak istenen başka bir insanın yerini tespit etmek için olduğu düşünülür. Böyle bir durum erişilebilirlik konusu ile bağlantılı olarak ele alındığında, avantajlı durumdan dezavantajlı bir duruma dönüştüğü görülür çünkü burada kişilerin özel alanlarının gözetlemeye bağlı olarak ihlal edilmesi söz konusudur. Ayrıca bu durum erişilebilirliğin aşırılığının sonucunu da açıkça göstermektedir. „[...] In einer Zeit, in der über das Netz jeder überall erreichbar war, galt es als schwerer Verstoß gegen die guten Sitten, einen anderen Menschen vor Ort festzuhalten, nur weil man mit ihm sprechen wollte.“ (Hohlbein, 2014c: 6)

Küresel bir bilgi arşivi olan ağ şu ana kadar geçerli olan bütün medya biçimlerini simüle eder ve içine alır. Bunlar metin, imge, grafik, animasyon, ses, dil, müzik, video ve film den oluşan bir bütündür. Her yerden erişilebilen bu arşiv aynı zamanda da iletişimsel bir medyadır. Bu medya sadece radyo ve yayın olarak gerçekleşmekle kalmaz geçici olarak cereyan eden doğrudan bağlantılar da kurar (Coy, 1999: 29). Ağın bu şekilde küresel bilgi arşivi ve iletişim medyası olması temelinde dijitalleşme bulunur. Dijitalleşme bilginin elektronik ve çevrimiçi olarak elde edilmesini sağlar. Dijitalleşme bağlamında bazı şeyler şu anda elde edilen teknoloji den daha hızlı dijitalleştirilir. Bunları yapmak çok pahalı değildir ama çok fazla zaman harcanması gerekir. Sonuç olarak verilerin analog medyadan dijital medyaya gün ve gün aktarılmasına devam edilmesiyle ağdaki veri akışı da her geçen gün biraz daha büyümeye devam eder (Rheingold, 1994: 31). Romanda böyle bir ağ içerisinde bulunan Gabriel Richter de el kitapları, hesap defterleri, dağıtım şemaları gibi içeriklerin kâğıda ve veri taşıyıcılarına kaydedilmesiyle ilgilenmez aksine arşivleme, koruma ve bunları ağ için hazırlamayla ilgilenir. Ağdaki dijital veri akışının hızına dikkati çeken Richter bu konuda yirmi yıl geride olduklarını, ağın başlangıç zamanından ve bunu takip eden on yıldan beri de materyallerin tamamının kataloglanmadığını ifade eder. Ona göre bunlardan sadece önemli bilgiler başından beri elektronik biçimde elde edilir.

„Richter nickte. „Handbücher, Manuals, Schaltpläne, auf Papier und auf Datenträgern aller Art. Ich selbst habe nicht direkt mit den Inhalten zu tun, sondern mehr mit Archivierung und Konservierung und natürlich der Aufbereitung für das Netz, aber davon sind wir noch weit entfernt.“ Er gestattete sich ein Lachen.

„Um ehrlich zu sein, wir sind noch mindestens zwanzig Jahre im Rückstand. Das ganze Material über die Anfangszeit des Netzes und die folgenden Jahrzehnte ist noch nicht katalogisiert und erfasst, soweit dies nicht schon beginn an geschehen ist. Die wichtigen Informationen sind natürlich schon von Anfang an in elektronischer Form verfügbar gewesen.“ (Hohlbein, 2014c: 57)

Ağın temelinde bulunan dijitalleşme ve sanallaşma gibi durumlar fiziksel dünyanın somut maddesini ortadan kaldırır. Böylece ağ tarafından kurulan sanal dünyanın maddesi (metaforik anlamda) de soyutlaşır yani yoksunluk, hiçlik ve boşluk olur. Bütün bunlar sanal dünyaya hâkim olan şeyin maddesizlik olduğunu açıkça gösterir. Maddenin sanal dünyada yok olması ise tekniğin hızlı bir şekilde gelişmeye devam etmesine imkân sağlar. Gabriel Richter de romanda tekniğin ayak uyduramayacak kadar hızlı ilerlediğinden bahseder. Ona göre her şey hemen elde edilir, bütün dünya yerinde duramaz bir şekilde döner, dünün bilgisi bugünün bilgisiyle devrolur ve hız anlık kayıtların hiçbirine göz yummaz. Bilgiye erişilebilirliğin hızlı olması, dünya dâhil her şeyin dinamikleşmesi, dünün bilgisinin bugünün bilgisiyle devrolarak bilginin sadece şimdinin mevcut olması, önemli önemsiz her şeyin kısa zaman aralıklarıyla kaydedilmesi ağın somut, belirlenebilir ve kronolojik bir tarih oluşturmadığını açıkça gösterir. Ağın tarih oluşturmadığına dikkati çeken Richter insanlık tarihinin binlerce yıldan beri sadece bitmemiş ve boş bir kalıntıya sahip olduğu görüşündedir. Fiziksel dünyanın tarihinin somut ve kalıcı olduğunu ima eden Richter sayısız ton ağırlığındaki taşlarla yapılan piramitlerin daha uzun ömürlü olduğunu ifade eder. Tarihin ağdaki gelişmelerle çözülmeye uğraması, parçalanması ve hatta yok olması durumunda kalıcı olan geçici olanla yer değiştirir. Richter de ağın ortaya çıkmasıyla

tarihin ve buna baęlı olarak da kalıcılıęın yok olup gittięini iřaret eder. ünkü o yirmi yıl nce aęın nasıl iřledięini ve hangi protokollerin kullanıldıęını bilemez. Maddenin, tarihin ve kalıcılıęın olmadıęı aęda sadece Őimdiki zaman sz konusudur ve her Őey bir akıř ierisindedir. Btn bunları deneyimleyen insanların bazısı da ayaklarının altındaki sabit zeminin ekildięini hisseder.

„Fr Historiker, denke ich“, versetzte Richter. „Die technische Entwicklung geht einfach zu schnell, um damit Schritt zu halten, und das, was wir gerade wirklich brauchen, ist natrlich immer verfgbar, aber inzwischen ist die ganze Welt berdreht; Wir berschreiben die Informationen von gestern mit denen von heute, mit einer Geschwindigkeit, die keine Momentaufnahmen mehr zulsst. Wir haben nur lckenhafte berbleibsel aus Jahrtausenden der Menschheitsgeschichte, aber einige davon, wie die Pyramiden, sind unzhlige Tonnen schwer und aus massivem Stein, und sie werden noch ein paar Jahrtausende mehr berdauern. Die letzten dreißig Jahre dagegen sind zum groŐen Teil verloren, zumindest, was den tagtglichen Kleinkram und die technischen Unterlagen betrifft. Wir wissen heute nicht mehr, wie das Netz vor zwanzig Jahren funktioniert hat, welche Protokolle verwendet wurden, weil schon damals alles im Fluss war und sich die Aufzeichnungen mit der Anwendung einfach mitvernderten. Im Netz existiert nur noch das Jetzt.“ Er zuckte die Achseln. „Einige Leute glauben, dass wir uns damit selbst die Fundamente entziehen. [...]“ (Hohlbein, 2014c: 57)

Paralanan aęın temel dřncesi kontrol ve iletiřim yapısının merkezi noktasından yoksun olmasındır. Bu aę merkezi bir aęa benzemez ve kolaylıkla paralanabilir. Buradan geriye kalan dęmler (paralanmıř dęmler etrafında) yeniden baęlantı inřa edebilecek durumdadır. Burada baęlantıların okluęu esas alınır. Byle bir aę ierisinde dęmlerin her biri yakınında bulunan bir dęme baęlanır. Ama merkezi bir aę gibi sadece birkaç tanesiyle baęlanmaz. Ayrıca iki

noktayı birbirine bağlamak için bir sürü olasılık da vardır. Bu olasılıklar düğümler parçalandığında en kısa ya da en hızlı bağlantıların karşısında kullanılabilir (Halbach, 1984: 285). Merkezinden edilerek parçalanmış böyle bir ağ William N. Bates tarafından milyarlarca düğüm noktası olarak görülür. Ona göre ağ bağlantılarının sayısı sonsuza kadar devam eder ve her defasında da insanın sınırlı aklının bakış açısından kaynağını alır. William N. Bates bu durumu romanda şu şekilde ifade eder: „[...] „Dann haben Sie die Situation wie mit dem Netz. Ein Knotenpunkt. Lächerlich. Eine Milliarde Knotenpunkte. Lachhaft. Aber die Zahl der Verknüpfungen des Netzes geht gegen unendlich, jedenfalls aus der Sicht unseres beschränkten Verstandes.” (Hohlbein, 2014c: 181)

Romanda Jens adlı karakter de ağı düğüm noktalarından biri olarak görür. Ama burada diğer düğüm noktalarının bütün bir sırası yoktur. Bu nedenle ağ merkezi değildir, her yerde bulunabilir ve eş zamanlıdır. Ayrıca bu konuda durmak dinlenmek bilmeyen ağ herhangi bir yorgunluk belirtisi de göstermez. Ama bu durum ağın düğüm noktalarının kapatılmadığı ve yenilerinin eklenmediği anlamına da gelmez. Çünkü ağın düğüm noktalarından her biri hem sürekli olarak kaybolur hem de sürekli olarak yeni düğüm noktaları ortaya çıkar. Bu nedenle ağ, hücrelerin sürekli olarak öldüğü ve sürekli olarak da yeni hücrelerin eklendiği insan bedenine benzeyen bir organizma olarak görülür. Jens ağ ve ağın düğüm noktaları ile ilgili açıklamalarını şu şekilde dile getirir:

„[...] Es ist einer der Knotenpunkte, es gibt aber noch eine ganze Reihe von anderen. Das Netz ist dezentral, existiert überall und gleichzeitig und das ohne jegliche Ermüdungserscheinungen. Das bedeutet aber nicht, dass nicht einzelne Knotenpunkte gelegentlich abgeschaltet werden und neue hinzukommen. Das Ganze ist ein gigantischer Organismus, ähnlich dem Körper eines Menschen, in dem ja auch andauernd Zellen sterben und neue hinzukommen.“ (Hohlbein, 2014c: 208)

Laura Berendt, Jens'in bu tespitine insanda bir merkezin olduğunu söyleyerek tepki gösterir. Ona göre enerji akışından kaynaklanarak ortamlarla işlev gösteren enerji noktaları, kafa ve hatta ruh vardır. Jens de insanın düşünüldüğünden daha fazla bir bütün olduğunu ama ağ ve insanın birbirine benzediğini şu şekilde ifade eder:

„Aber beim Menschen gibt es eine Zentrale“, warf Laura ein und tippte sich an den Kopf. Mindestens eine. Es gibt den Kopf und die Energiepunkte, von denen aus der Energiefluss mit der Umgebung funktioniert und meinetwegen auch die Seele und was weiß ich. Nein“, Jens schüttelte den Kopf. „Auch der Mensch ist ganzheitlicher, als man allgemein meint. Netz und Menschen sind sich verdammt ähnlich.“ (Hohlbein, 2014c: 208)

Yukarıdaki tespitler bağlamında William N. Bates de ağı yapay olarak oluşturulan bir organizma olmasına rağmen canlı organizma olarak ele alır ve bu durumu romanda şu cümlelerle ifade eder:

„[...] „Es kann sogar sein, dass ich dafür verantwortlich bin, dass sich das Netz dieses Bildes bedient. Vergessen Sie nicht, dass ich viel von mir in meine Arbeit mit eingebracht habe, und das bedeutet in diesem Fall einen lebenden, wenn auch künstlich geschaffenen Organismus. Keine andere Einzelperson hat das Netz so geprägt wie ich.“ (Hohlbein, 2014c: 252)

Bu tespitlerinden yola çıkarak William N. Bates romanın sonuna doğru ağı (internet) kendisine has bir kişilik olarak algılar ve ona göre ağ, hizmet kadrosunun emirleri karşısında uslu duran ve bu emirlere sadık

kalan bir makine değildir. „[...] Und das deswegen, weil er das Netz als eigenständige Persönlichkeit wahrgenommen hatte und nicht als eine Maschine, die treu und brav den Befehlen des Bedienungspersonals gehorchte.“ (Hohlbein, 2014c: 317)

Ağ merkezi bir kayıt ve kontrol mekanizmasının etkisi altında bulunmaz. Bütün sistemin sorumluluğunu üstlenen bir işletmecisi de yoktur. Ulusal kanunlar yazılım ve donanım hizmet eden işletmeler arasında içeriği sunanlar ve fırsatları kullananlar olarak ayırım yapmasına rağmen kullanıcıların her biri potansiyel bir sunucu olmaya devam eder (Funken, 1997: 205). Bu şekilde herkes tarafından kolaylıkla kontrol edilebilen ağ, içerisine dalmabilen (metaforik anlamda) bir yeni medyadır. Ağın aydınlık olarak görülen bir üst yüzeyi vardır, bir de karanlık olarak görülen alt tarafı vardır. Ağın bu karanlık derinliğine dalabilmek için ağ mimarı gibi bir uzman olmak da gerekmez. Bu konuda yetenekli olan herkes ağın karanlık derinliklerine kolayca dalabilir. Bu da ağın yaratıcı otoritenin egemenliğini tanımadığını ve buna bağlı olarak da kontrol edilemediğini gösterir. Romanda konuşmasında bu yönde düşüncelere yer veren William N. Bates de kendisinin ağ mimarlarından biri olmadığından ama ağ ile düşünce farklılıklarına rağmen ağ ile mükemmel ilişki kurduğundan bahseder. Bates ağa dalmayı da Gabriel Richter dışında hiç kimse için karakteristik olarak görmez. Ona göre Richter'in ağa daldığı zamana kadar ağ kimin giriş elde ettiğini bilir ve onun saldırılarını da hoş görür. Ama daha sonra Richter'in bütün bağlantıları ışık hızında yakalamaya çalışması durumu tersine çevirir.

„Woher ich das weiß? Nun, erwähnte ich nicht, dass ich einer der Netzarchitekten bin? Es ist ganz offensichtlich, woher ich das weiß, nämlich durch meine hervorragenden persönlichen Beziehungen zum Netz, die immer noch bestehen, trotz aller ... Meinungsverschiedenheiten mit dem Netz, oder wie auch immer man das ausdrücken mag. Aber lassen Sie mich fortfahren. Sie tauchten also ein ins Netz, und zwar auf eine Art und Weise, die für Sie charakteristisch ist und für niemanden sonst. Das Netz wusste also sofort, wer da Zugänge war. Bislang hatte es Ihre Eingriffe toleriert, aber jetzt machten Sie sich daran, lichtschnell über alle Verbindungen zu jagen, nur um sich gegen ein paar Trottel abzusichern, von denen Sie annahmen, sie wollten Druck auf Sie ausüben. Ist das so weit richtig?“ (Hohlbein, 2014c: 184)

Romanda ağ kontrol etmeye çalışan birisinin sanal dünya üzerinden insanların düşüncelerinin ve ruhlarının derinliklerine kadar ulaştığından ve insanların ayaklanmak yerine uysal bir koyun gibi diz çökmeyi tercih ettiğinden bahsedilir. Burada bir taraftan ağın herhangi biri tarafından kolaylıkla kontrol edilebilmesi işaret edilirken, diğer taraftan da ağın kontrol edilememesi gerçeğiyle karşılaşılır. Ağ özellikle de kontrol edilememesi konusunda aşırı bir etki gösterir ve bu nedenle insan ağın egemenliği altında bulunan bir koyuna ya da köleye benzetilebilir. Bu durumda ağ kontrol edilse de edilmese de bundan zarar görecektir yine insanın kendisidir. Bu durum romanda şu cümlelerle dile getirilir: „[...] Wer das Netz kontrollierte, konnte über seine virtuelle Welt so tief in die Gedanken und Seelen der Menschen eindringen, dass sie sich wie folgsame Lämmer alles gefallen ließen, statt aufzubegehren.“ (Hohlbein, 2014c: 6)

Ağda ilgilenilen bilginin elde edilip edilmeyeceğinin ve elde edilecekse nereden elde edileceğinin bulunması gerekir. Bunun için kullanılan programlar vardır. Bunlar kayıtlı olan hiçbir bilgiye sahip olmayan ve

sorulan sorulara yeni cevaplar üreten yazılım motorlarıdır. Burada cevap her zaman başka şekilde verilir. Bunun nedeni ağın sürekli olarak değişmesi değildir aksine elde edilen bilginin kullanıcı tarafından sorgulanmasına bağlıdır. Burada ayrıca daha önce verilen cevaplarla ilgili herhangi bir repertuvar da yoktur. Arama motoru sorulan soruya yönelir ve ilgili içeriklerin durumu için üretilen bilgileri seçip alır. Ağdaki veriler bu bakış açısı altında sanal bilgiler olarak görülür. Bu sanal bilgiler aranır, üretilir, şaşırtır ve daha sonra da gerçek olur (Esposito, 1998: 292-293). Ağda bilginin sorgulama temelinde bu şekilde elde edilmesinin sonucu olarak romanda şehir polisi de ağın karşılaştırılabilir sorgulamalar ortaya çıkarmadığından ama akışı içerisinde rutin sorgulamaların varlığından şu şekilde söz eder: “Die StaPo runzelte die Stirn. „Das Netz hat keine vergleichbaren Fälle aufgetrieben, aber ich habe natürlich nur die Routineanfrage laufen lassen. Ich wüsste auch nicht, wie ich jetzt noch eine Klasse 2...“ (Hohlbein, 2014c: 60)

Daha önce de ifade edildiği gibi ağ sürekli olarak parçalanmanın ortaya koyduğu bir yeni medyadır. Parçalanma temelinde oluşan böyle bir ağ farklılıkların abartılmasını (aşırılığını) temsil eder. Bunun sonucu olarak da ağın teknik yapısında sabitlik değil dinamiklik, değişmezlik değil değişkenlik, belirli olan değil belirsizlik, kalıcılık değil geçicilik ve bütün bunlara bağlı olarak da düzen değil düzensizlik (karışıklık) işlev görmeye başlar. Laura Berendt de romanda ağın bu tür etkileriyle yüzleşen bir karakterdir. Berendt geceyi uzun süre ağda kalarak geçirir ve sabah kalktığı anda ise bildirimlerin tamamının kendisinden

uzaklaştırıldığını fark eder. Oysa bütün gece ayrıntıların karışıklığı içerisinde herhangi bir yerde ipucu saklıymış gibi hisseder. Ağ, ayrıntıların karışıklığı içerisinde Berendt'te bir varmış bir yokmuş (yoksunluk, hiçlik, boşluk) etkisi uyandırır ve bu durum romanda şu şekilde ifade edilir:

„Berendt breitete die leeren Hände aus. „Ich weiß es selber nicht genau. Vermutlich bin ich gestern Nacht zu lange im Netz gewesen. Als mir die Ermittlungen heute Morgen entzogen wurden, bin ich einfach wütend geworden. Die ganze Nacht über hatte ich das Gefühl, in diesem Wirrwarr von Einzelheiten müsste irgendwo ein Anhaltspunkt verborgen sein.“[...]“ (Hohlbein, 2014c: 61)

Çözülmenin ve parçalanmanın girdabı olarak görülen ağ kişiliği de ışığa dönüştürür ve onu her zaman giderek daha fazla çözülmeye uğratar ve parçalar. Bu durumda çözülmenin ve parçalanmanın girdabı olan ağ kişiliği içine çeker, onu azgın bir şekilde üzerine gelen akımın içine çeker, bilincini manipüle eder, kendisine has duygularını içine çeker ve sonuç olarak da kişi olaylar serisini birbirinden ayırt edemeyecek duruma gelir.

„Seine Persönlichkeit wurde zu einem engen Lichtstrahl, und er spürte den Strudel der Auflösung, der ihn immer stärker mit sich riss, einsaugte, unter den Strom zog, der mit unbändiger Gewalt über ihn hinwegdonnerte. Er konnte nur mit Mühe atmen.[...] Es war eine Serie von Ereignissen, die er nicht auseinanderhalten oder voneinander unterscheiden konnte. Sie jagte durch sein Bewusstsein, manipulierte es, saugte seine eigenen Empfindungen auf.“ (Hohlbein, 2014c: 314-315)

Romanda Gabriel Richter ve Kristana arasında geçen bir diyalogda ağın içerisinde herhangi birisi, her şey ve herkes olabilmek için ağa bağlı olmak gerektiği ifade edilir. Kişi hesap, veri bankaları ve tele-iletişim

olmadan ve ağa bağlanmadan hiç kimse ve hiçbir şey olarak görülür. Ağa bağlı olmak kişinin bir kişi olduğunu işaret ederken, ağa bağlı olmamak kişinin hiç kimse ve hiçbir şey olduğunu işaret eder. Kendisini ağdan silmek isteyen kişi her zaman dışarıda kalır ve bu nedenle tanınırlığı da yok olur. Bu durum romanda şu şekilde ifade edilir: „Warum?“ fragte er. „Wenn sie dich erwischen, dann bist du für immer draußen, so schnell, wie sie deine Kennung löschen können. Kein Konto, keine Datenbanken, keine Telekommunikation. Ohne Netzzugang bist du ein Niemand, ein Nichts, ein Nobody.“ (Hohlbein, 2014c: 49)

Bu ifadeler ağın içerisinde bulunan kişinin bir kişi olduğunu kanıtlanmasına rağmen bu kişi bir birey olarak ele alındığında bireyin ağın içerisinde çözüldüğü ya da parçalandığı görülür. Ağın içerisinde bireyin olmaması ise bireylerin aşırı artışına bağlı olarak bireyüstü bütünlüğe eriştiğini ortaya koyar. Yani bireyin olmaması durumunda bireyüstü bütünlüğün ve kolektifliğin var olduğu romanda şu şekilde dile getirilir: „[...] Hier gab es kein Individuum mehr; der ganze Schwarm war eine große überindividuelle Einheit, in der sich die einzelnen Fische nach einem höheren Willen zu bewegen schienen.“ (Hohlbein, 2014c: 257)

Ağ içerisinde bireyüstü bütünlüğün sonucu olarak kolektiflik ortaya çıkar. Bu da ağın kendisine ait bir zekâsı olduğunu ortaya koyar. William N. Bates bu tespitlerine romanda arılar ve eşekarıları arasında gerçekleşen bir olayı şu şekilde örnek gösterir: bir düzine arı eşekarılarını hep birlikte bir mekâna sıkıştırarak için kendilerini vurarak

öldürdüklerinde ve eşekarıları aşırı sıcaktan ölene kadar bütün ağırlıklarıyla onları yavaş yavaş ısıttıklarında arıların zeki davranıp davranmadığı sorgulanır. William N. Bates bu soruyu arıların teker teker değil de aksine kolektif olarak zeki olduğu şeklinde cevaplandırır. Ağın da kolektifliğin zekâsıyla bu şekilde işlem gördüğünü düşünür ve bunu şu cümlelerle ifade eder:

„Das ist es ja auch. Wenn sich ein paar Dutzend Bienen zusammenschießen, um gemeinsam eine Hornisse auf den Boden zu drücken, und sie dann mit ihrem Körpergewicht aufheizen, bis die Hornisse an Überhitzung stirbt –verhalten sich die Bienen dann nicht ausgesprochen intelligent? Aber wer ist hier eigentlich intelligent: die einzelne Biene oder das Kollektiv? Sehen Sie, für mich ist die Antwort auf diese Frage ganz eindeutig. Es ist nicht die einzelne Biene, es ist das Kollektiv, und genauso verhält es sich mit dem Netz.“ (Hohlbein, 2014c: 252-253)

Romanda sanal sosyoloji alanında bir devrimci olarak görülen William N. Bates insanları içerisinde bireyselliğin bulunmadığı kolektif bilincin köleleri olarak görür. Çünkü insanlığa yüz çevrildiğini, insanlığın kabloya bağlandığını, insanların birkaç nesildir sadece robotlaştığını ve onların ağ kelimesiyle yetersiz bir şekilde sınırlandırılan merkezi zekâ tarafından yönetildiğini ve yönlendirildiğini düşünür. Ona göre bu durumda bulunan insanların hem kendisinin hem de kendisine has varlığının korunması gerekir. Bu konuda Bates genel insanlık yasalarına hâkim olan yolları arar. Bu bağlamda ağın merkezi zekâsıyla bedensel ve zihinsel tükenmişliği deneyimleyen insanların tekrardan kendi bütünlüklerini kazanabilmelerinin çaresini bulmaya çalışır.

„Stellen Sie sich vor, ausgerechnet ein Kleinkrimineller wie Jens hilft der Menschheit, sich vor sich selbst, vor ihrer eigenen Schöpfung zu schützen. Denn die ganze Entwicklung ist in eine Schieflage gekommen. Ich suche nach Wegen, die Technik den Gesetzen allgemeiner Menschlichkeit unterzuordnen und nicht umgedreht – nicht die Menschen immer mehr zu verkabeln, bis sie in wenigen Generationen nur noch Androiden sind, gesteuert und gelenkt von einer zentralen Intelligenz, die mit dem Wort Netz nur sehr unzulänglich umschrieben ist, Sklaven eines kollektiven Bewusstseins, in dem kein Platz mehr für Individualität ist.“ Bates sah jetzt richtig ärgerlich aus. Das ist sein Thema, dachte Gabriel. Cybersozio­logie. Bates ist ein Revolutionär, aber keiner, der Bomben schmeißt, sondern einer, der sich mit dem Verteilen von Flugblättern zufriedengibt-bildlich gesprochen.“ (Hohlbein, 2014c: 189-190)

4.1.1 Aydın­lık Ağın Karanlığı

20. yüzyılın küreselleşen dünyasının yeni medyası olarak kendisini gösteren internetin (ağın) hem yasal hem de yasal olmayan tarafları vardır. İnternetin yasal tarafı aydınlık taraf olarak gösterilirken, yasal olmayan tarafı karanlık taraf olarak gösterilir. Aydın­lık taraf ağın yerüstünde kendisine ait bir dünya inşa ederken, karanlık taraf da ağın yeraltında kendisine ait bir dünya inşa eder. Burada yerüstü yüzeysel olanı işaret ederken, yeraltı da derinliği işaret eder. Özellikle de yeraltının derinliği internetin her geçen gün biraz daha gelişmesiyle daha fazla derinleşmeye devam eder. Yerüstündeki dünyanın kullanıcıları her şeye kolaylıkla ulaşır ama yeraltı dünyasının kullanıcılarının bu konuda biraz çaba göstermesi gerekir.

İnternetin aydınlık tarafının kullanıcıları Funken’a (1997: 213) göre zararsız içerikler olarak bilinen yasal içeriklere hızlı ve kolay bir şekilde erişebilir. Bu yasal içeriklere erişim bazen ücretli bazen de ücretsiz

olabilir. Kullanıcılar zararlı içerikler olarak bilinen yasal olmayan içeriklere ise kolayca erişim sağlayamaz çünkü bunun için öncelikli olarak bilgi ve yetenek gerekir. Ayrıca yasal olmayan içeriklere erişebilmek için hem zamanın, tekniğin ve finansal gücün iyi kullanılması gerekir hem de usule uygun hareket edilmesi gerekir. Yasal olmayan içerikleri elde etmek için alt kültüre üye olmak yeterlidir. Kullanıcının alt kültürün içerisinde takma isimlerle kolayca dolaşımında olacağı için dışarıda bırakılmasına da gerek gerek yoktur.

Mey (2017: 8-9) de internetin karanlık tarafını karanlık ağ (İng. darknet) olarak adlandırır. Ona göre karanlık ağ hiçbir zaman kuralların işlemediği özgür ve vahşi bir yerdir. Devlete ait soruşturma makamları ve istihbaratları bu şekilde kontrol edilemeyen bir ortam içerisine etki edemez. Ayrıca ağın büyük şirketleri için de bu durum geçerlidir. Karanlık ağ medyalar aracılığıyla insanlara her geçen gün biraz daha fazla hayalet gibi yaklaşır. İnsanları korkutur ve onları eş zamanlı olarak kendisine çeker. Özgürlük, anarşi ve macera vaat eder. Sadece rüya değil, kâbus olarak da görünür. İnsan ruhunun en karanlık tarafları için yapılandırılmış bir yer olarak da görülebilir. İnsanların çoğu dijital yeraltı dünyasıyla medyanın ürettiği korku hikâyeleri biçiminde karşılaşır. Herhangi birisi Chrome, Internet Explorer ve Firefox gibi arama motorlarıyla karanlık ağa girmek istediğinde, sunucu bulunamamıştır diye bir hata bildirisi ortaya çıkar. Ama karanlık ağ, gizli bir kapak olarak insanların kimliğini gizleyebilen giriş kapısı tarayıcısı için açık tutulur.

Mey'e (2017: 13) göre karanlık ağ ile ilgili farklı ve belirsiz tanımlamalar vardır. Bu bağlamda karanlık ağı teknolojik araçlarla korunan ve kullanımı sırasında anonimliğin üretildiği dijital bir mekân olarak tanımlar. Burada bağlantı verileri ve bilgisayarın konumları gizlenir. İletişimin içerikleri şifrelenir. Burada her şeyden önce büyük şirket gruplarının ve istihbarat hizmetlerinin meraklı bakışlarının dışarıda tutulması gerekir. Karanlık ağın içerisine asıl internet tarayıcılarıyla değil de özel yazılımlarla girilir çünkü bilindik arama motorları içeriklerin listesini çıkarmaz. Teknik olarak korunan ağı üretmek için farklı imkânlar vardır. Bu imkânların çoğunda karanlık ağın içerisine yazılım temelinde oluşturulan giriş kapılarıyla girilir. Bunun için özel anonimleştirme tarayıcıları da vardır ama bu tarayıcılar normal World Wide Web dünyasına benzer. Bu nedenle Mey karanlık ağdan karanlık Web (İng. dark web) olarak da söz edilebileceği görüşündedir.

Karanlık ağı derin Web (İng. deep web) ile ilişkilendiren Mey'e (2017: 13-14) göre derin Web kuramsal olarak her tarayıcı ile ziyaret edilebilir ama derin Web'in içerikleri arama motorları tarafından kaydedilemez. Böylece kullanıcılar tarafından hiçbir şekilde bulunamaz. Çünkü Web sayfalarından birkaçı arama motorlarında bunların aranmasını yasaklar ve bunlar genellikle burada saklı tutulur. Sadece şifre girişine göre içerikleri değerlendiren Web siteleri Google ve Co için hiçbir şekilde erişilebilir değildir. Bu Web siteleri bazı dergiler, forumlar ve bloglar olabilir çünkü bunlar sadece belirli kişilerin bulunduğu çevre için erişilebilir olmak ister. Bunlara ek olarak sosyal ağlardaki içerikleri de

sadece belirli bir miktar ödeme yaptıktan sonra elde edilebilir. Bu bağlamda şirketlerin, kurumların ya da kuruluşların kurum içi ağları da dışarıdan erişilemezdir.

Mey (2017: 15) karanlık ağ ve derin Web gibi kavramların ağır bir şekilde darmadağın edildiği ve bununla da karışıklığın giderek daha da yükseldiği görüşündedir. Karanlık ağ ile ilgili raporlarda genellikle buzdağı imgesi ortaya çıkar. Herkesin bildiği World Wide Web bilgilerle dolu dijital denizden yükselen bir tepedir. Bu durumda deniz içerisinde görünen tepe denizin altında bulunan buzdağından daha küçüktür. Bilinen bütün ağlar derin Web ile karşılaştırıldığında çok küçük kalır. Karanlık ağ da derin Web'in bir parçası olur. Burada internetin derinliğinden söz edilebilir. Derin Web, yüzey Web'inden (İng. surface web) 100 kat daha büyüktür. Başka medya alanlarına göre de derin Web 400 kat daha büyüktür. Herhangi bir yerde bilgilerde ve içeriklerde dijital kozmos vardır ve buranın içerisine hiçbir şekilde herhangi birisi giremez.

Karanlık ağı derin Web'in bir bölümü olarak geçerli kılan ve karanlık ağın çok da büyük olmadığına değinen Mey (2017: 17), buna rağmen karanlık ağın oldukça heyecan verici bulunduğu yönünde düşünceler öne sürer. Ona göre karanlık ağ kontrol edilmezliğiyle, anonimliğiyle ve sansürlenemezliğiyle ağın geçerli olan bütün kurallarını yıkar. Hatta karanlık ağ toplumun güç ilişkilerini bir bütün olarak sorgulama potansiyeline bile sahiptir.

Mey'e (2017: 76, 86) göre işleme sokulan teknik düğümler ise karanlık ağın ve buna bağlı olan giriş kapısı teknolojisinin temelini oluşturur. Somut ve belli olmayan bu düğümlerden binlerce vardır. Bunlar sanal kaydetme yerleri olarak, büyük sunucu hollerinde bulunan gri dolapların içerisinde bulunur. Çok fazla gürültü yaparlar ve sıcaklık üretirler. Düğümler dünyanın yarısına dağılmıştır. İyice düşünülerek bulunan ve her defasında değişen yol planının temelinde bulunan düğümler veri paketlerini ve haberleri ağ ile yönetir. Böyle hileli bir mimari ise karanlık ağa dayanaklı bir anonimlik ve sansürlenemezlik verir. Burada amaç klasik internetin zayıflığını ortadan kaldırmaktır. Burada kullanıcılar bütün eylemleriyle ortadadır yani şeffaftır. Giriş kapısının temelini oluşturduğu için düğümleri karanlık ağın yapı taşı olarak ele alan Mey ayrıca herkesin her yerden bu giriş kapısı düğümünü işletebileceğini, ağın bununla büyüyebileceğini ve anonimleşebileceğini de ifade eder.

Romanda Gabriel Richter, Kristina ve Laura Berendt adlı karakterler de karanlık ağı fiziksel dünyada karşılaştıkları problemlerin sonucunda bir kaçış noktası olarak görürler. Böylece ağın aydınlık dünyasından karanlık dünyasına doğru bir kaçışın macerası da başlamış olur. Gabriel Richter ve Kristina yüzeyden karanlık ağın içerisine doğru henüz yeni yeni inmeye başladıklarında, aydınlık karanlığa ve gürültüler de sessizliğe dönüşmeye başlar. Bu durumda Richter ortamın yavaş yavaş ortadan kaybolduğuna şahit olur ve sonuç olarak tüccarların çılgınlıkları ve alıcıların telaşlı konuşmaları da mırıltıya dönüşür. Ortamın yarı karanlığı da biçimsiz siyahtan oluşan gök kubbeye dönüşür ve buranın

içerisini biçim deęiřtiren mürekkep bulutlarına benzeter. Kendilerine özgü olarak üretilen aęın görünmez ışıęı içerisinde sadece Kristina ve kendisi parlak bir şekilde görünür çünkü sadece kendileri karanlık aęın içerisine girebilecek yeteneęe sahiptir.

„[...] Gabriel blendete die Umgebung aus, dämpfte das Geschrei der Händler und die hektischen Reden der Käufer zu einem dumpfen Murren und dimmte das Halbdunkel der Umgebung zu einem Gewölbe aus gestaltlosem Schwarz, wie das Innere einer sich rasch verformenden Tintenwolke, in der nur Kristina und er selbst sichtbar waren, leuchtend im unsichtbaren Licht ihres eigenen, vorübergehend hergestellten Netzes.“ (Hohlbein, 2014c: 47)

Romanda karanlık aęın derinliklerine doęru inmeye çalıřan dięer bir karakter ise Laura Berendt'tir. Burada Berendt, Richter ile birlikte pislik içerisinde oturduęu için bilinen ahlak düşüncelerine göre onu sorumsuz bir suçlu olarak görür ve onun burada ortalama yeteneklerini bir sinięin maskesi altına sakladığını düşünür. Birkaç saat sonra yarı karanlığın derinlięine ulaşır. Bu derinlięin içerisine ilk olarak korku duygusuyla sürüklenir çünkü takipçilerin kendisine yetişeceęini düşünür. Daha sonra dönüş yolundan ayrılır ve ortak kaçıřın anlamını sorgulamayla meşgul olur. Onu bu derinlięin içerisine sürükleyen şeyin içgüdücü olduğunu düşünür ve řu ana kadar da içgüdüünün kendisini yanıltmadığına inanır.

„Noch immer hatte sie keine Ahnung, was wirklich geschehen war. Da saß sie jetzt mit diesem Typen im Dreck, einem, nach üblichen moralischen Vorstellungen, unverantwortlichen Kriminellen, wobei dieser Mann seine wahrscheinlich weitaus überdurchschnittlichen Fähigkeiten unter der Maske des Zynikers verbarg. In den vielen Stunden, in denen sie immer tiefer in das Halbdunkel hineingestolpert waren, zuerst von dem Gefühl der Angst getrieben, die Verfolger könnten sie doch noch

einholen, und dann, weil sie erkannte, dass sie sich mit ihrer Handlung selbst den Rückweg abgeschnitten hatte, war sie viel zu beschäftigt gewesen, um den Sinn ihrer gemeinsamen Flucht ernsthaft in Frage zu stellen. Es war wohl nichts weiter als ihr Instinkt gewesen, der sie angetrieben hatte, ein Instinkt, auf den zu hören sie sich angewöhnt hatte, weil er sie bislang nie im Stich gelassen hatte.“ (Hohlbein, 2014c: 123-124)

Gabriel Richter karanlık ađın içerisinde dođru bir Őekilde yuruyemez ve bu nedenle de serekli olarak tkezkler. Karanlık ađ burada geaiŐ gercekleŐtikten sonra demir parmaklıklarla kapatılan bir tuncle benzetilir. Richter bu tuncle girdikten sonra arkasından demir parmaklıkların kapandıđını fark edemez. Tuncelin karanlıđı içerisinde duvarları tırmıklamadan tkezklemeye devam eder. Karanlık ona yanılıcı bir guvenlik duygusu verir. Ama bu ana kadar Őehir polisinin onu guvenlik yerine bir olay içerisinde goturup goturmeyeceđinden de emin deđildir. Bu durumda karanlık ađ guvenilmemesi gereken bir yer olarak gorulur. Richter ise karanlık ađın hem yanılıcı bir guvenlik duygusu verdiđini dusunur hem de neyin guvenli neyin guvensiz olduđunu ayirt edemediđini ifade eder.

„Wieder stolperte Richter hinter ihr her. Er nahm kaum wahr, dass hinter ihm das Gitter wieder automatisch zuglitt, zu sehr war er damit beschäftigt, in der Dunkelheit des Tunnels weiterzustolpern, ohne an den Wänden entlangzuschrammen. Die Dunkelheit vermittelte ein Gefühl trugerischer Sicherheit, aber bislang war er sich nicht einmal gewiss, ob ihn die StaPo statt in Sicherheit nicht in eine Falle fuhrete.“ (Hohlbein, 2014c: 114-115)

Karanlık ađın karanlıđı Gabriel Richter'e yardım eder ve böylece ađa daha guclu yonunlaŐır. Duzenli bir arayuz olmadan ve ekstra herhangi bir araç da olmadan ađa giriŐi bir Őekilde sađlaması gerekir. Karanlık

ağa giriş sırasında sahip olduğu şey ise hayali yeteneğidir çünkü karanlık ağa yüzeydeki ağa girildiği gibi girilmez.

„Die Dunkelheit half ihm, sich stärker auf das Netz zu konzentrieren. Irgendwie musste er sich Eintritt ins Netz verschaffen ohne reguläres Interface und ohne irgendwelche sonstigen Hilfsmittel. Alles, was er hatte, war seine Phantasie.“
(Hohlbein, 2014c: 115)

Gabriel Richter romanda hologramın hızlı bir şekilde ortadan kaybolduğunu, birkaç saniye sonra ışığın söndüğünü ve daha sonra da ortamın mutlak karanlığa dönüştüğünü yani karanlık ağa girdiği anları şu şekilde ifade eder:

„Von einem Moment auf den anderen verschwand das Hologramm wieder. Das Licht erlosch nur wenige Sekunden später. Dann kehrte wieder absolute Dunkelheit ein. [...]“
(Hohlbein, 2014c: 273)

Karanlık ağın içerisinde bulunan Gabriel Richter için zaman güneşin doğması ve batmasıyla belirlenen fiziksel dünyadakinden başka kurallara göre geçer. Bu nedenle Richter zamanın nasıl geçtiğini bilemez çünkü söz konusu ağın hızı içerisinde zaman çözülmeye ve parçalanmaya uğrar. Bu durumda Richter sadece gecenin sonunu özler ama karanlık ağın içerisinde geçmişten içinde bulunduğumuz ana kadar kronolojik olarak ilerleyen ve sonlanan bir zamandan söz edilemez. Burada zaman belirli bir kalıp içerisinde değil de sadece şimdiki zaman içerisinde sonsuz ve karışık olarak işler. Richter karanlık ağda bulunduğu sırada konuşabildiği insanları, ışığı ve yaşama dair herhangi bir işareti özler. Çünkü fiziksel dünyadaki her insan karanlık ağda kolaylıkla bulunamaz, ışık ise burada karanlığa dönüşür ve burada insan yaşamak ve ölmek arasında ayırım yapamadığı bir belirsizlik ve

karişiklik ierisinde bulunur. Ayrıca Richter karanlık ađın ierisinde hi olmadığı kadar yalnızdır, hi incinmediđi kadar incinmiřtir ve burada deneyimlediklerine dayanma konusunda da hi olmadığı kadar yeteneksizdir.

„Die Zeit schien in der Dunkelheit anderen Gesetzen zu gehorchen als in der Welt, die von Sonnenauf- und -untergang bestimmt wurde. Er wusste nicht, wie viel Zeit verging. Er sehnte sich nur nach einem Ende dieser Nacht. Er sehnte sich nach einem Menschen, mit dem er reden konnte, nach Licht, nach irgendeinem Anzeichen von Leben. Aber nichts dergleichen. Er war noch nie so einsam gewesen wie hier, noch nie so verletzlich, noch nie so unfähig, eine Situation zu ertragen.“ (Hohlbein, 2014c: 273)

Karanlık ađın ierisinde Gabriel Richter’in bir řeyleri yakalamak iin elini uzattıđı her řey ortadan kaybolur ve geriye de her řeyi ierisine alan bir karanlık kalır. „Was blieb, war allumfassende Finsternis.“ (Hohlbein, 2014c: 300)

Laura Berendt’e göre karanlık ađın kavranamayan karanlıđı mükemmel bir sahne sunar. Berendt hayalini burada canlandırabileceđini düşünür. Bu sahnenin mükemmelliđi ise uydurulmuř bile olsa gerekmiř gibi etki etmesinden kaynaklanır. Bu nedenle Berendt burada bir sürü ölüünün bulunmasını ve silahlı bir çatıřmanın gerekleřmesini muhtemel olarak görür. Ayrıca savunma elbisesi giyen birinin bile kolunun normal bir silahla çekilip alınmasını da muhtemel olarak görür. Bütün bunların yanı sıra uydurulmuř bir patlamanın da birilerini öldürebileceđini düşünür. Bu nedenle de bu deneyimlenenlerin çocuk oyuncađı gibi görülmemesi gerektiđini vurgular çünkü oyun bile olsa etkisi oldukça gerektir.

„[...] Die undurchdringliche Dunkelheit bot die perfekte Bühne, auf der sie ihre Fantasie inszenieren konnte. Möglich, dass hier noch mehr Tote lagen, dass eine Schießerei stattgefunden hatte, aber mit einer normalen Waffe jemanden den Arm abzutrennen, der einen Defensivanzug trug, das war beileibe kein Kinderspiel. Es sah eher nach einer Explosion aus, die das angerichtet hatte. Vielleicht lag Gabriel hier nur wenige Meter von ihr entfernt, getötet durch eine Bombe.“ (Hohlbein, 2014c: 365-366)

4.2 Sanal Beden

Fiziksel dünya içerisinde sınırlandırılabilir somut bedenın sanal dünya içerisinde sınırlarından kurtularak soyut bir beden yani sanal beden haline gelmesi söz konusudur. Bu durum fiziksel dünya içerisindeki sınırlandırılabilen somut bedenın sanal dünya içerisinde özgürleşmesine yol açar ve bu özgürlüğün temelinde bulunan şey ise maddesel yoksunluğa bağlı hiçliktir. Bedensel yoksunluğun bir sonucu olarak sanal dünya içerisinde canlı ve cansız bütün varlıkların bedeni bir hiçlikten elde edilir ve buna göre özgürleşen sanal bedenler bedensel yoksunluğa karşı çeşitli imkânlarla sahip olur. Işık, gölge ve renkten mükemmel şekilde oluşturulan hologram, sanal zombi, neon, ikon, avatar gibi sanal bedenler ya da sanal varlıklar bu imkânların arasında sayılabilir.

Laura Berendt de söz konusu hiçliğin sanal dünyanın kendi sakinine özgürlük ve buna bağlı olarak da çeşitli imkânlar vaat ettiğinin farkındadır. Bu durumda insanlar hiçlikten maddeleştirilebilir. Işık, gölge ve renkten oluşan illüzyonlarla eksiksiz bir şekilde yapılabilirler. Berendt'in özgürleşen sanal dünyanın hiçliğinden kaynaklanan bir hologram olarak ortaya çıkması da bu tür imkân çeşitliliğinin bir yansıması olarak görülür.

„Laura stand wortlos da, beobachtete ihn, ruhig und überlegt, als sähe sie einer Ratte zu, die sich aus ihrem Käfig befreien wollte. Es gab viele Möglichkeiten, Menschen scheinbar aus dem Nichts materialisieren zu lassen, Illusionen aus Licht, Schatten und Farben auszubauen. Diesmal war es eine Kombination verschiedener Techniken. Es war nicht wirklich Laura, die vor ihm stand, es war ein Hologramm, das erkannte er an dem typischen Schimmer der Durchsichtigkeit, und es war nichts, was auf seiner körpereigenen Elektronik aufsetzte.“ (Hohlbein, 2014c: 271)

Hologram olarak ortaya çıkan sanal beden fiziksel dünyadaki beden gibi sınırlı bir yerde maddesel olarak sabit bulunmayı gerektirmez çünkü hologram her yere kolayca yansıyabilen bir ışıktır. Olabildiğince hızlı ve kısa süre içerisinde her yerde olabilecek yeteneğe sahip olduğu için de fiziksel dünyadaki bedenin yapabildiği eylemlerin sınırlarını aşar. Hologram aynı zamanda fiziksel dünyadaki bedensel varlığın sanal dünyadaki güvenilebilen bir görüntüsü olarak da ortaya çıkar. Romanda bir takım oluşturan erkeklerin önüne de birden bire böyle bir hologram çıkar. Bu hologram romanda şu şekilde betimlenir:

„[...] Ein Hologramm flammte vor ihnen auf. Die vertraute Gestalt von Fred Kugler erschien, dem Diensthabenden Einsatzleiter, der ein paar Räume entfernt vom Steuerungsstand aus den Einsatz leiten würde. Und das, ohne am Einsatz körperlich teilzunehmen. Dabei konnte der Einsatzleiter überall sein, als Hologramm, das von den Spezialsendern des Simulators überall im Gebäude projiziert werden konnte, unabhängig vom Netz und nicht als Avatar, um jeden fremden Zugriff von außerhalb von vornherein zu unterbinden.“ (Hohlbein, 2014c: 307)

Berendt'in durumunda olduğu gibi Gabriel Richter'in bir kuşla yaptığı konuşma sırasında da fiziksel dünyadaki somut bedenin sanal dünya içerisinde hiçliğe dönüştüğüne ve maddesel bedenin sanal alan

içerisinde sanal zombi ve neon gibi sanal varlıklarla sahnelendiğine işaret edilir. “Ich habe ... Aber was streite ich mich mit dir? Du bist doch nur ein Neon, ein Cyber-Zombie, ein Nichts.” Der Vogel reckte den Hals vor und funkelte tückisch.“ So, ein Nichts bin ich. [...]“ (Hohlbein, 2014c: 229)

Fiziksel dünyadaki somut bedenin sanal dünya içerisinde sanal bedene dönüştüğüne dair bir işaret de ikon ile verilir. Romanda dans eden ikonun yanından geçip giden Laura Berendt bu ikonun hiçliğin içerisindeki herhangi bir yeri gösterdiğini şu şekilde ifade eder: „[...] und folgte ein paar Schritte lang einem vor ihr tanzenden Icon, das mit einer ausladenden Handbewegung irgendwo ins Nichts zeigte, [...]“ (Hohlbein, 2014c: 336)

Sanal beden olarak ortaya çıkan neonun kaynağını sanal dünyanın temelini oluşturan hiçlikten aldığına dikkati çeken Berendt bu durumu romanda şu şekilde ifade eder: „Plötzlich flackerte etwas vor ihr auf, ein grell leuchtendes Neon, das aus dem Nichts erschienen war, und sie starrte fassungslos auf die Aufschrift FRÖHLICHE WEINACHTEN.“ (Hohlbein, 2014c: 366)

Sanal bedenin her biçimi gerçek bir beden değildir ama fiziksel dünyadaki sınırlandırılabilen somut bedenin hem yapabildiğini yapabilen hem de yapabildiğinden daha fazlasını yapabilen bir sanal beden gerçek bedenden daha gerçek bir beden olarak da görülebilir. Bu bağlamda sanal beden hem var olabildiğini hem de aslında hiçbir şekilde var olmadığını saklayabilen mükemmelliğin sahnelenmesidir denilebilir. Romanda Gabriel Richter bir oğlanın olayını izledikten

sonra avatarın gerçekten var olmadığını düşünülmesini oldukça hayret verici bulur çünkü izlediği olay ona avatari gerçekten var olmuş gibi gösterir. Richter bunu romanda şu şekilde dile getirir: „Nun.“ Der Junge nahm den Ball und ließ ihn ein paarmal auf dem Boden aufschlagen. Gabriel bemerkte, dass das Gras vom Ball niedergedrückt wurde. Ein erstaunlicher Vorgang, wenn man bedachte, dass ein Avatar nicht real existierte. [...]“ (Hohlbein, 2014c: 290-291)

Fiziksel dünyadaki bedenin yapısı düşünüldüğünde sanal beden kesinlikle gerçek bir beden değildir çünkü en başta oluşturuldukları güç ve öz bakımından aynı değildir. Fiziksel dünyadaki somut beden ilahi gücün doğal yaradılış evresinin bir sonucuyken, sanal dünyadaki soyut beden insan tarafından geliştirilen son teknolojinin bir tasarımıdır. Bu açıdan bakıldığında sanal beden canlı bir varlık değildir ama canlı varlıkmış gibi davranır ve bu konuda mükemmel yeteneklere sahip olur. Richter de yukarıda bahsi geçen oğlanı sanal zombi olarak izlediğinde, onu canlı bir varlık olarak görmemesine rağmen, onun duyu organlarına ve kendisine has bir algıya sahip olmadığını bilmesine rağmen onu algılayamadığı için dikkati dağılır. Sanal kavramında olduğu gibi sanal beden ifadesinde de algılamaya çalışan kişiye zihin bulanıklığı yaşatmak ön plandadır. Bu bağlamda sanal beden böyle olmamasına rağmen böyle olmuş etkisi verirken böyle olmadığını da kolayca saklayabilir. Richter bu durumu tutarsızlık olarak görür ve şu şekilde ifade eder:

„Der Junge ließ selbstvergessen seinen blauen Ball auf-und nieder-hüpfen, er schenkte seiner Umgebung keine Beachtung, schien Gabriel nicht zu bemerken. Aber dieser Gedanke war von

schrecklicher Inkonsequenz. Der Junge war ein Cyber-Zombie, kein lebendes Wesen, verfügte damit weder über Sinnesorgane noch über eine eigene Wahrnehmung, war nicht mehr als eine Luftspiegelung. Er konnte ihn überhaupt nicht wahrnehmen, er war hier plaziert worden, um ihn zu verwirren.“ (Hohlbein, 2014c: 290)

Sanal dünya ne buradadır ne de oradadır aksine herhangi bir yerde aradadır ve hiçbir yerededir. Böyle bir sanal dünyanın sanal gerçekliği ise insan bedeninin parçalarını giyilebilen teknoloji ile sanal dünyanın içerisine dâhil eder. İnsan bedeni bu durumda eş zamanlı olarak burada ve orada bulunur. Asıl imge ve temsil teknikleri ile karşılaştırıldığında, sanal gerçekliğin arayüzü artık bir pencere değildir çünkü bu pencereyle zaman ve mekânsal olarak uzak olan kurmaca mekânın sadece içerisi görülebilir ve bir şeyler gerçekten orada olmadan deneyimlenir. İnsan bedeninin arayüz olduğu durumda ise burada bir kapı vardır ve insan kendi bedeniyle bu kapıdan başka bir yere girer. Beden bölümleri ve duyuuları arada bulunur. Burada etkili olan arayüz sinyal kaydıyla gerçek bedeni bulunduğu mekândan ayırır. İmge, bedenin içerisinde bulunduğu mekânı ötelere ve kendisini bedenin etrafına yerleştirir. Bu da hem bedenin üzerine veri kaskları gibi giyilebilen ve takılabilen hem de bedenin içerisine yerleştirilebilen teknoloji ile gerçekleşir (Rötzer, 1995: 228-229). İnsan bedeninin böyle bir arayüz olarak kullanılmasının amacı ise sanal gerçekliğin gerçekliğinin fiziksel dünyanın gerçekliğinin ve hatta bundan daha gerçek olan bir gerçekliğin en üst seviyede mükemmel olarak deneyimlenmesini göstermektir. Ayrıca insanın bütün bedeni ve benliğiyle sanal alanın içerisine sokulması da amaçlanır.

Romanda sanal beden ile ilgili bu tespitler ışığında değerlendirmelerde bulunan Kristina Hansen de içerisinde bulunduğu zamanda insanların bedenlerinin büyük bir kısmında elektronik taşıdığından, insan bedeninin kılıfı olarak bilinen derinin üzerinin ağlarla kaplandığından ve insanın kafatasının içerisine de çeşitli elektronikler yerleştirildiğinden söz eder. Bu arada Kristina Hansen, Gabriel Richter'in de kavisli büyük ve modern gözlükler taktığını yani onun giyilebilen bir teknolojiyle donatıldığını fark eder.

„Sie warf einen letzten Blick über die Schulter, bevor sie sich ihm zuwandte. Ihr Gesicht war ein blasser Fleck, halb bedeckt von den großen, modisch geschwungenen Brillengläsern, die wie eine dunkle Maske Augen und Stirn bedeckten. In einer Zeit, in der die Menschen die Elektronik zum größten Teil im Körper trugen, auf der Netzhaut und im Schädelknochen, war eine solche Brille manierterter Schmuck ohne Funktion.“ (Hohlbein, 2014c: 47)

Sibernetik ağ işlemsel olarak açılan bedeni eş zamanlı olarak hem nesneye hem de özneye dönüştürür. Nesne ve öznenin ağa bağlanarak üst üste gelmesi işlemsel ve düzenleyicidir. Bu durum insan bedeni için bir oluşum olarak görülür. Burada bilgisayar, telefon hatları, elektrik akımı gibi öğeler, güçler, nesnelere ve organlar vardır. Bunların sayesinde bedenin kendisi genişletilmiş bir ağın içerisine dâhil olur. Bu durumda parçalanmış bir özne ve nesne olarak ele alınan beden bir ağ olarak görülür ve aslında beden burada kendi kendisinin ağı olur. İnsan da ağın bilinçsizliği olarak görülür (Massumi, 2002: 127). İşlemsel ve düzenleyici bir oluşum içerisinde bulunan Gabriel Richter de alınının arka tarafında herhangi bir yerde ağla bağlantı kurar. Parçalanmış bir özne ve nesne olarak ele alınan Richter'in bedeni bir ağ olarak ortaya

çıkar. Richter ise bu konuyla ilgili oldukça belirsiz düşünceler içerisinde. Çünkü kendisinin ağına birleşeni olup olmadığını, kablo bağlantıları içerisinde yaşayıp yaşamadığını ve beyninin kablolar tarafından güçlendirilen bir parazit olup olmadığını bilmez. Sonuç olarak belirsiz düşünceler içerisinde bulunan Richter kendisini ağına bilinçsizliğine teslim etmiş gibi görünür.

„[...] Er musste an dieses Ding denken, das irgendwo hinter seiner Stirn mit dem Netz in Verbindung gestanden hatte, und er wusste nicht, ob es Bestandteil von ihm war und in seiner Verkabelung lebte, oder schlimmer noch, ein Schmarotzer war, der sich aus seiner Verkabelung heraus seines Gehirns bemächtigt hatte, um ... ja, um was?“ (Hohlbein, 2014c: 149)

Richter bedensel arayüz olarak dâhil olduğu sanal dünya içerisinde gerçek adam olarak bulunur. İnsan bedeni ve ağına, sanal ve gerçeğin paralel seyir izlediği böyle bir durumda Richter'in sanal dünya içerisinde hiçbir şeyin imkânsız olmadığını düşünmesi ise oldukça doğrudur. Çünkü sanal dünya içerisinde olanaksızın olanaklı hale getirilmesi temel bir hedeftir. Richter bu düşüncesini sanal dünyanın birleşeni olarak görev yapmak için insanların elektronik duyuları bedene yerleştirebildiği zamana bağlar.

„Ja, und dann natürlich er selbst, der einzige echte Bod in diesem Raum, seines Zeichens Netz-Junkie und weiß nicht was noch alles, im Augenblick leicht weggetreten, aber dafür mit erstaunlicher Klarheit die Situation sezierend. [...] Er und das Netz steckten sozusagen unter einer Decke. In einer Zeit, in der die Menschen elektronische Sinne in den Körper eingepflanzt bekommen hatten, um fortan als Bestandteil der virtuellen Welt zu fungieren, war eigentlich nichts unmöglich. [...]“ (Hohlbein, 2014c: 165-166)

Richter'e göre insanların elektroniği bedene yerleştireceği, ağdan oluşan derinin üzerinin ve kafatasının içerisinde sensörlerle (duyargalarla) donatılacağı zaman çok uzakta değildir. Ayrıca bu tür teknolojilerin yüksek enerji noktalarını devreye sokarak insan bedeninin yanı sıra metropoller gibi gerçek mekânları da arayüze çevireceği görüşündedir. Richter'in bu ifadeleri hızla gelişmekte olan sanal teknolojiler tarafından oluşturulan sanal dünyanın sadece insan bedenini değil fiziksel dünyayı da mekânsal arayüze çevirebileceği olasılığını işaret eder.

„Und dann begriff er: In einer Zeit, in der die Menschen die Elektronik in den Körper eingepflanzt hatten, mit Sensoren auf der Netzhaut und im Schädelknochen, war der Zeitpunkt nicht mehr fern, bis sich die Punkte hoher Energie über die Metropolen ausbreiteten, bis die ganze verdammte Stadt ein einziges großes Interface werden würde. [...]“ (Hohlbein, 2014c: 209-210)

Hızla gelişmekte olan bu sanal teknolojiler yardımıyla insan bedeni arayüz olarak daha da mükemmelleşecektir. Richter'in romanda ağın elektronik üzerinden insan bedeninin daha derinlerine dâhil olabileceğine yönelik ifadesi böyle bir mükemmelleşmeyi işaret eder. Bu durumda artık fiziksel dünyadan haz alamayacak duruma gelen insan, ağı bir kaçış ve keşif noktası olarak görecektir. Ağı saklanabilecek bir yer olarak gösteren Richter de böyle bir durumda elektroniğin şık ama yararsız yüksek teknolojili bir oyuncuğa dönüştürülebileceğini ifade eder. İleri teknoloji (elektronik) ve oyuncuğun çelişkili bir durumu işaret etmesine rağmen birbiriyle aynı olarak ele alınması her geçen gün daha da mükemmelleşen bedensel

arayüzle fiziksel dünyanın yoksunluğa, hiçliğe, boşluğa ve hatta bir tür oyuna doğru sürükleniyor olduğunu da açıkça gösterir.

“[...] In dem Moment, in dem er seinen Fuß in das Interface gesetzt hatte, hatte etwas nach ihm gegriffen, wispernde Stimmen, etwas, dass in die in seinen Körper eingebauten Implantate eingriff, ein Vorgang, wie alle Verantwortlichen sagten, er sei nicht möglich, es wäre ausgeschlossen, dass das Netz über die Elektronik tiefer in die Menschen eindringen könne als in seine Sehzellen und in sein akustisches Aufnahmezentrum, und dass darüber hinaus jeder Bürger, wann immer er es wolle, das Netz ausblenden könne, um die ganze Elektronik in ein nettes, nutzloses Hightech-Spielzeug zu verwandeln.“ (Hohlbein, 2014c: 210)

Sanal dünya içerisinde algılama kendisine has temsille ve navigasyonla ya da menü sürümüyle karşılaşmak anlamına gelir. Fiziksel dünyanın gerçekliği içerisinde bir şeyler doğrudan görülürken, sanal gerçeklik içerisinde her zaman ben, avatar ve ortam arasında bir denge kurulması gerekir. Bu durum görsel dikkatin büyük bir bölümüyle ilgilidir. Ağın gelişmesine katkı sağlayan en yeni sanal teknolojiler hızlı bir şekilde ne kadar fazla mükemmelleşirse, algı da o kadar fazla gelişerek ağa daha doğrusu görsel olarak algılanan sanal dünyaya odaklanır. Romanda William N. Bates'in insanın algısı ağa her geçen gün daha fazla odaklanıyor ifadesi de bu tespitin doğruluğunu gösterir. Ayrıca Bates romanda bedeninin içerisindeki elektronik suni organların, insanları algılarının kölelerine dönüştürdüğünden yani ağın insanları onlara aktarmak istedikleri şeylere dönüştürdüğünden de söz eder. Bu durumda insan kendi kendisini başka bir şeymiş gibi algılayarak kendi algıladığı kendisinin isteğe bağlı kölesine dönüşür. Baudrillard (1994b: 85) da bu konuyla ilgili olarak birlikte kapatılan ağların içerisinde dâhil

olan şeylerin isteğe bağlı bir kölelikten kaynaklandığını ifade eder. Bates algı ve kölelikle ilgili bu durumları romanda şu şekilde dile getirir: „[...] Die Wahrnehmung der Menschen wird sich immer mehr auf das Netz fixieren, die elektronischen Implantate in ihren Körpern machen sie zu Sklaven ihrer Wahrnehmung, zu dem, was ihnen das Netz übertragen will. [...]“ (Hohlbein, 2014c: 389-390)

Ağ ve var olmak arasında bir formül oluşturmak gerekirse ağa bağlı olmak = var olmak, ağ ile bağlantının kesilmesi \neq var olmak gibi bir sonuç ortaya çıkar. Ağın bu bağlamda ele alınabilecek bir diğer özelliği ise güncelleştirme sayesinde kendisini sürekli olarak yenileyebilme yeteneğidir. Ağın güncellenen yapısı onun dinamik, değişken, işlemsel, gelişmeye açık, hareket ve eylemi gerektiren bir yapıya sahip olduğunu gösterir. Bu açıdan bakıldığında ise ağ içerisinde var olma durumunu güncelleştirme belirler. Ağ ile olan bağlantının kesilmesi sonucunda güncelleştirmeye karşı konulamadığında ise Gabriel Richter’in durumunda olduğu gibi kişi var olmanın sonlandırılmasıyla ağın derinliklerinde ufak bir birleşene ve bilinmeyen oyundaki oyun figürüne dönüştürülür. Ağ ile olan bağlantının her zaman devam etmesinin sonucunda ise güncelleme sürekli olarak takip edileceği için var olmanın en üst noktasına ulaşılır. Richter bu durumu romanda şu cümlelerle ifade eder: „Schlagartig gab es ihn nicht mehr, Gabriel Richter hörte auf zu existieren und wurde ein winziger Bestandteil in den Tiefen des Netzes selbst, eine Spielfigur in einem ihm unbekanntem Spiel.“ (Hohlbein, 2014c: 211)

Ağ içerisinde zaman tarihin sonunun geldiğinin bildirilmesinin sonucu olarak çözülmeye uğrar ve parçalanır. Zamanın içerisindeki kronolojik yapının çözülmesi ve parçalanması sonucu da geçmiş zaman + gelecek zaman = şimdiki zaman (eş zamanlılık) gibi bir formül içerisinde kendisini gösterir. Bu durumda zamanın geçmişi ve geleceği yoktur aksine sadece şimdiki zamanı ve buna bağlı olarak da eş zamanlılığı vardır. Her zaman şimdiki zamanın eş zamanlılığı içerisinde işlev gören bir şeyin de kronolojik sırada bir tarih oluşturması mümkün değildir. Ağın ve buna bağlı olan sanal dünyanın şimdiki zamanının eş zamanlılığı içerisinde her şey unutulmaya mahkûmdur ve her şeyin hızlı bir şekilde unutulduğu bir yerde hatırlamak da mümkün değildir. Unutmak geçmişte bırakmak, hatırlamak da geçmişten çağırarak anlamına geldiği için hatırlamak ve unutmak arasındaki diyalektik denge ağın ve sanal dünyanın şimdiki zamanının eş zamanlılığı temelinde çözülmeye uğrar ve parçalanır. Fiziksel dünyanın zamanı çözüme ve parçalanmaya bağlı olarak bu şekilde sanallaşır. Zamanın sanallaşması ile ilgili böyle bir durum fiziksel dünyadaki bedenin çözülmesi ve parçalanması sonucu ortaya çıkan sanal beden (bedenin sanallaşması) ile ilişkilendirildiğinde ise romanda ifade edilen hayatın içerisindeki her anın bedensel olarak ele alınmadan unutulup gittiği gibi bir durum tespiti ortaya çıkar. “[...] aber er hatte dabei wohl jene Momente im Leben vergessen, die ohne gute körperliche Verfassung sehr schnell zu Ende sein konnten.“ (Hohlbein, 2014c: 114)

Baudrillard (1985: 7, 9, 115, 138-139, 141) da özne ve nesne arasındaki diyalektik dengenin çözüldüğünden ve parçalandığından söz eder. Saf

ve boş olarak nitelediği nesnenin stratejisinin öznenin stratejisi üzerinde zafer kazandığını bildirir. Bu bağlamda nesnelerin öznel niteliklerinden uzaklaştırılmasının asıl amacı, onları yükselen karakteristik özelliklerinin kendisine has çekim gücünden uzaklaştırmaktır. Saf nesne yani boş nesne anlamın ufkunda her geçen gün biraz daha kaybolur. Maddeden oluşmayan saf nesne kolay etkilenmeyen, tamamıyla yararsız ve tehlikeli radikal bir anti-bedendir. Özneyi nesneye dönüştüren her şey sanal ölümün tehdidini gösterir. Nesne kendisine zorla kabul ettirilen nesnelleşmeyi yani köle gibi hizmet etmeyi kabul eder. Özne, nesne üzerinde sadece hayali ve geçici bir güç uygulasa bile nesnelerin ayaklanmasından kaçamaz. Daha sonra bu durum sessiz bir devrime dönüşür. Bu devrim sembolik, parlak ve öznel değildir aksine daha çok karanlık ve ironiktir. Ayrıca bu devrim diyalektik değildir aksine ölümcüldür. Bir zamanlar mutlak bir önceliğe sahip olan özne ise artık bir şeyleri canı çeken ve arzulayan özne değildir. Bu durumda her şey baştan çıkartan nesneden kaynaklanır ve nesneye de geri döner. Böylece öznenin en eski önceliği de tersine döner çünkü özne sadece arzulanabilir olduğu için parçalanır, nesne ise arzulama olmadan oyununu sürdürebilir. Nesne arzunun yokluğu ile baştan çıkartır, öznenin arzusuyla oyunlar oynar, özneyi doğurur ya da onu geçersiz kılar, arzulamayı kuvvetlendirir ya da hayal kırıklığına uğratar. Bir taraftan da nesnenin böyle bir yetisi ya da gücü unutulmak istenir. Özne zayıflığını, parçalanmışlığını, kadınsılığını ya da ölümünü oyuna sokmak durumunda kalır. Özne, özne olmaktan vazgeçmeye zorlanır. Daha sonra özne kendisini, kendisine has kaybolanın melodramı tarafından sarsılmış bir şekilde bulur. Artık kendi

kendisinden serbest kalamaz ve kendisine has temellerinin üstesinden gelemmez. Ölümsüz bir saydamlığa doğru yol alan öznenin maddesi ve anlamı yoktur. Bu nedenle saf nesne oldukça egemen bir güç olarak ortaya çıkar çünkü kendisi üzerindeki öznenin egemenliği parçalanır ve kendisine has bir durum içerisine girer. Nesne öznenin ufkunda ortadan kaybolurken, özne de nesnenin ufkunda ortadan kaybolur. Bu kaybolma özneyi de nesneyi de ölümcül bir strateji içerisine sokar.

Böyle bir kaybolmanın ölümcül girdabına giren özne ve nesne romanda ifade edilen aşağıdaki durumlara uyarlandığında öznenin kaybolması insanın özne olma özelliğinin kaybolması anlamına gelir. Bu durumda makineler artık insanlar tarafından yönlendirilemez ve makine zekâsı da insan emirlerine kulak veremez. Aksine burada bir şeyler önceden belirlenen programdan yani öznenin üzerinde zafer kazanabilen dijitalleşmenin ve sanallaşmanın saf ve boş nesnesinden ortaya çıkar. Sonuç olarak nesne öznenin kaderini belirleyecek duruma gelir.

„Aber jetzt- nichts. Keine Züge, keine Menschen. Als habe eine biochemische Waffe alles Leben ausgelöscht und mit dem Verschwinden der Menschen auch die von ihnen gesteuerte Maschinerie zum Stillstand gebracht. [...]“ (Hohlbein, 2014c: 114)

„[...] Spätestens in dem Moment, in dem sie begriffen hatte, dass das Netz partiell zusammengebrochen war, nachdem sie den Kontakt mit der Gothaer Straße verloren hatte und mit ansehen musste, dass die Drohnen aus ihren vorbestimmten Programmen ausbrachen, als würde sich die Maschinenintelligenz nicht mehr von menschlichen Befehlen unterjochen lassen.“ (Hohlbein, 2014c: 121-122)

Bedenin hem içerisi hem de dışarısı yapay organlarla kuşatılarak bedenın özne olma özelliđi elinden alınır. Bu durumda nesnelere sanal dünya içerisinde insan bedeninden bir medya ucubesi yaratır. Laboratuvarda bir proje gibi tasarlanan insan bedeni Gabriel Richter'in romanda da bahsettiđi gibi imgesel ve detaylıdır. Bu tür yapay organlarla sadece beden kuşatılmakla kalmaz insanı insan yapan duygular da yok olur çünkü sanal dünyanın doğrudan ađa bağlanarak hızlı bir şekilde deneyimlenmesi sırasında hissedilen duyguların hangi duygular olduğunu fark etmek oldukça zordur. Bunların yanı sıra sanal dünyayı deneyimlemek insan bedeni üzerinde geçici etkiler bırakır. Bu geçici etkiler oldukça hızlı, karmaşık ve belirsiz olduğu için Richter'in de aşağıda belirttiđi gibi bu etkiler aklın düzenleyebileceđi ve hafızanın da kaydedebileceđi etkiler değildir.

„[...] , dass es in Wirklichkeit genau andersherum war und dass sie, in ihrer typischen City-Kluft und mit der ganzen inneren Verkabelung aus mikroskopisch kleinen Sensoren und elektronischen Steuerungselementen, der Direktanbindung menschlicher Sinnesorgane an das Netz, lächerlich wirkten, mit diesen Implantaten, den Trägern für Licht und Schall, durch die die Vorstellung jedes Menschen bildhafter, detaillierter und bizarrer wurde und durch die er gleichzeitig doch abstumpfte, hoffnungslos überflutet von Eindrücken, die kein Verstand mehr zu ordnen in der Lage war und kein Gedächtnis speichern konnte. [...]“ (Hohlbein, 2014c: 176-177)

4.3 Sanal Alan

Gerçek dünyanın fiziksel mekânları arasında kilometrelerce mesafeler vardır. Sanal dünyanın soyut mekânları ise bu mesafeleri kendi içerisinde giderek daha da yakınlaştırır ve ortadan kaldırır. Mesafelerin ortadan kaldırılmasına yol açan şey ise sanal dünya içerisinde

oluşturulan her tür soyut nesnenin fiziksel dünyanın somut maddesine dayanmaması aksine sadece gölge, ışık ve renkten oluşmasıdır. Ayrıca maddesel ağırlığı olmayan bu nesnelere sanal dünyaya ait en ileri teknolojinin hızıyla mekânsal sınırları aşarak aktarılır ve böylece bu nesnelere her yerde kolaylıkla bulunabilir. Artık mekânsal bir uzaklık değil de mekânların ışık hızında birbiri içerisine girecek kadar birbirine yaklaşması söz konusudur. Gabriel Richter de romanda bu konuyla ilgili olarak fiziksel dünya içerisinde birbirinden binlerce kilometre uzak olan yerlerin ağda kapı kapıya olduğundan ve bunların kafa karıştırıcı bir şekilde birbirlerinin içerisine kadar girdiğinden söz eder. Ayrıca gerçek nesnenin düzinelerce gölge imgesini yüzlerce farklı yere savurduğundan da söz eder. Onun bütün bu ifadeleri yukarıda bahsi geçen mesafelerin ışık hızında herhangi bir maddesel temele dayanmadan mekânın çözülmesini ve parçalanmasını yani bir tür mekânsızlığı işaret eder.

„[...] Orte, die in der wirklichen Welt Tausende von Kilometern voneinander entfernt waren, fanden sich Tür an Tür im Netz oder durchdrangen einander in verwirrender Weise, und ein und derselbe reale Gegenstand warf Dutzende von Schattenbildern an Hunderte von Orten.“ (Hohlbein, 2014c: 76)

Sanal dünyanın mekânsızlığını etkileyen şey ışık hızında sadece mesafelerin yok olması değildir, aynı zamanda fiziksel dünyanın zamanının ışık hızında işlem gören sanal dünya içerisinde ortadan kalkması da bu mekânsızlığı derinden etkiler. Çünkü mesafeden bahsetmek geçen zaman anlamına da gelir. Dolayısıyla mesafelerin ortadan kalktığı yerde zaman da ortadan kalkar. Fiziksel dünya içerisinde zaman yıllar, aylar, haftalar, günler, saatler, dakikalar,

saniyeler ve saliseler gibi kronolojik ve aşamalı olarak akar. Sanal dünya içerisinde de fiziksel dünyada kronolojik ve aşamalı olarak akan zaman dilimleri ışık hızında her şeyin birbirine yaklaşması sonucunda ortadan kalkar. Zaman sanal dünyada bu zaman dilimlerinin sınırlarını aşacak ve hatta bunları yok sayacak kadar hızlı akar. Richter'in de romanda ne kadar zamanının geçtiğini bilememesi bu durumla doğrudan ilişkilendirilebilir çünkü Richter saniyeler içerisinde kendisi ve eylemi arasındaki yüzlerce kilometre uzaklıktan sanal dünyaya doğru gider. Burada Richter evrenin etrafındaki sanal varlıklarla dans ederken, hem gece ve gündüz sınırları hem de tarihin sınırları ortadan kalkar.

“[...] Er wusste nicht, wie viel Zeit vergangen war, als er sich bereits wieder aus jenem Teil des Netzes zurückzog, in dem seine Falle bereits zuzuschnappen begann. [...] Richter eilte davon, brachte in der virtuellen Welt Sekunden und Hunderte von Kilometer zwischen sich und seine Tat, tanzte mit seiner virtuellen Präsenz um den Globus, über die Tag-Nacht-Grenze und die Datugrenze hinweg. Niemand verfolgte ihn, niemand bemerkte ihn.“ (Hohlbein, 2014c: 78)

Richter ağa daldığında yukarıda anlatıldığı gibi ışık hızında bir hareketlilik hissediyor. Işık hızı mekânsal çözülmeye ve parçalanmaya zemin hazırladığı için sanal dünyanın soyut mekânı içerisinde maddesini yani somut mekânını kaybeden yönler de ortadan kalkar. Bu durumda mekânsal belirleyicilerinden tamamen azat edilen sanal dünya giderek daha da özgürleşir ama kontrol edilmesi ve frenlenmesi ise neredeyse imkânsızdır. Romanda buna benzer durumları deneyimleyen Richter de hem her yerde hem de hiçbir yerde olduğunu ifade eder. Sanal dünyanın soyut mekânını hem fiziksel dünyanın somut mekânını

gibi bir yer olarak görür hem de mekânsal çözümlenin ve parçalanmanın ortaya çıkardığı mekânsızlığın hiçbir yerinde bulunan bir yer olarak yani sanal dünyanın soyut mekânını yoksunluk, hiçlik ve boşluk olarak görür.

“[...] Er spürte die lichtschnelle Bewegung in Leiterbahnen, er spürte den Widerstand von Bauelementen, die wie Kreuzungen die Datenströme aus unterschiedlichen Richtungen aufnahmen, er spürte die Lust an der freien, fast ungebremsten Bewegung. Er war überall und nirgends, sauste Lichtwellenleiter entlang, die ihn sekundenschnell die Welt umrunden ließen, stieß in längst vergessene Datenspeicher hinab wie ein Raubvogel, der fette Beute wittert.“ (Hohlbein, 2014c: 314)

Sonu olmayan olay sanal dünyada dairesel ve ikilemli döngü içerisinde her zaman yeni bir akış üretir. Sanal dünyada olayın sonu olmadığı gibi hikâyenin de sonu yoktur. Sanal dünya gibi dairesel ve ikilemli döngü içerisinde olayın ve hikâyenin sonu yoktur ama olay ve hikâye sürekli olarak dinamiktir ve değişkendir. Bu durumda sanal dünyanın olayının ve hikâyesinin çarkı sürekli olarak aynı için değil de yeni için döner. Buna benzer bir durumun içerisinde bulunan Richter de hikâyenin çarkının sanal dünya içerisinde hızlı bir şekilde durmadan döndüğünü ifade eder. Bu nedenle Richter sanal dünyada geçerli olan ışık hızını inanılmaz hızın hikâyesi olarak görür. Ayrıca ona göre sanal dünyanın hızı içerisinde değişmezliğin ve devamlılığın bütün kavramlarına karşı koyan bir hikâyenin çarkı söz konusudur.

„[...]Das Rad der Geschichte hielt ihn gefangen, drehte sich immer schneller, haltlos, ohne innezuhalten. Es war Geschichte, die mit unglaublicher Geschwindigkeit an ihm vorbeijagte und allen Begriffen von Konstanz und Beständigkeit trotzte. [...]“ (Hohlbein, 2014c: 314-315)

Değişmezliği ve devamlılığı reddeden ağın ve buna bağlı olan sanal dünyanın yapısı stabil değildir aksine her yöne esnek bir şekilde hareket edebilir ve bir sonraki olasılıklara yani yeni gelişmelere götürebilecek kadar da dinamiktir, esnektir, akışkandır ve değişkendir. Bu durum Richter tarafından romanda şu şekilde ifade edilir:

„In der virtuellen Welt setzte er die Hand auf die Ziegel und prüfte ihre Struktur. Sie waren hart und fest, und seine ersten Ideen, Löcher in sie zu brennen, die Ziegel in eine instabile Fläche von Kaugummis zu verwandeln oder sonst wie ihre Struktur zu verändern schien ihm wenig aussichtsreich. Doch das brachte ihn auf eine weitere Möglichkeit.“ (Hohlbein, 2014c: 116)

„Wenn wirklich das passiert ist, was Sie sagen, dann ist das Netz instabil geworden und kann jederzeit in die eine oder andere Richtung abkippen“, sagte er schließlich.“ (Hohlbein, 2014c: 251)

4.3.1 Sanat Dünyası, Edebiyat Dünyası, Arındırılmış Dünya, Kültür Dünyası ve Alternatif Dünya Olarak Sanal Dünya

Sanal dünya gerçek ve görüntü (Schein), bilim ve sanat arasındaki ayrımın çözülmeye ve parçalanmaya uğradığı bir yerdir ve bu nedenle sanal dünya içerisinde bu kavramlar arasında herhangi bir fark yoktur. Henüz hiçlik olan gerçekleştirilmiş olasılıklar dışında insanlara verilenler de hiçliktir. Sanal dünya duyular tarafından tamamen içerisine bakılamayan yöntemlerle algılanan bir dünyadır. Burada duygular, arzular ve bilgiler hesaplanarak duyuların kendisi de cisimleştirilmiş bir hesaplama evresine dönüşür. Bu bağlamda bilim dünyayı hesaplar ve bilim insanları da bilgisayar sanatçıları olur. Bilimin sonucu herhangi bir nesnel bilgi içerisinde ortaya çıkmaz

aksine hesaplamaların ele alındığı modeller içerisinde ortaya çıkar. Bu durumda bilim de bir tür sanat olur. Böylece bütün sanat türlerinin gerçek olduğu ve aynı zamanda gerçekliği de ürettiği açıkça gösterilir. Sonuç olarak sanat biçimlerinin tamamı dijital görüntü temelinde dijitalleşerek bilimsel bir disipline dönüşür ve sanat biçimleri bilimden ayırt edilemez duruma gelir (Flusser, 1991: 157-158).

Almanca “Schein” (görüntü) ve “Schön” (güzel) kelimelerinin aynı kökten geldiği işaret edilerek bu durumun gelecekte de geçerli olacağından bahsedilir. Bu aşamada nesnel bilgiden vazgeçilir ve bilgi estetik kriterlere göre değerlendirilir. Güzellik ise kabul edilebilir bir gerçeklik kriteri olarak görülür ve sanat gerçeklikten daha iyi olmaya başlar. Bu şekilde değerlendirilen bilgisayar sanatı içerisinde de dijital görüntü ne kadar güzel olursa, yansıtılan alternatif dünyalar da o kadar gerçek ve doğru (hakiki) olur. Burada proje olarak ele alınan insan sistem analizcisi ve sentezcisi olan bir sanatçıdır (Flusser, 1991: 158).

Dijital görüntüyü üreten bilgisayar ise gerçek ve görüntü, bilim ve sanat arasındaki farkın bu şekilde ortadan kalkmasının kanıtı olarak gösterilir. Bilgisayar sanat eserine benzemek isteyen ve bütünleştirici güce sahip olan bir makine ve medya olarak görülür. Bilgisayar kelime, imge ve sese ait sanatların bütün türlerini birbirine bağlar ve birbirine çevirir. Böylece bilgisayar sanat, teknik ve bilim arasında yeni türden bağlantılar üretir. Bu yeni türden bağlantılar da bilgisayarı bütünleştirici sanat eseri (Alm. Gesamtkunstwerk) olarak gösterir. Bütünleştirici sanat eseri olarak bilgisayar medya çokluğunu artırır. Medya çokluğu içerisinde sanat biçimleri herhangi bir değer normu şart

koşulmadan bir araya getirilir ve sanatların tamamı bir çatı altında birleşir (Klotz ve Rötzer, 1991: 357, 359, 361-362). Bu durumda dijital çağdaki gösteri multimedyağa bağı bütünleştirici sanat eseri ortaya koyar ve bütünleştirici sanat eseri içerisinde her şey her şeyle yoğun bir şekilde birbirine bağlanır. Her şey bilgisayarın içerisindeki dijital dönüşümler gibi birbiriyle ilişkilendirilir (Boom, 1991: 187). Bütünleştirici sanat eseri kendi içerisinde parçalanır ama böyle bir parçalanmanın gerçekleştirilmediği de eş zamanlı olarak gösterilir. Bütünleştirici sanat eserinin görüntü özelliğiyle illüzyonlaştırmanın en üst derecesi elde edilir. Böylece dijital ve sanal durumlar temelinde ortaya çıkan bilgisayar ve ağ gibi yeni medyalar bir şeyin kendisinden daha başka bir şey ortaya çıkararak illüzyonun simülasyona dönüştürülmesini amaçlar. Bu durumda simülasyon da fiziksel dünyanın yerine geçer ve simülasyonun estetiği ile illüzyonun estetiği birbiriyle ilişkilendirilir (Klotz ve Rötzer, 1991: 367, 369-370).

Bilgisayar ve ağ gibi yeni medyalar dijitalleşmenin ve sanallaşmanın evrimsel sürecini ortaya çıkartır. Bu süreç içerisinde filizlenen ve romanda Richter tarafından sanat dünyası olarak görülen sanal dünya imgelerin her geçen gün biraz daha akışkanlaştığı ve bu imgelerin birbiri ardına sıralanarak geliştiği bir yerdir. Sanal dünya akışkan, yüksek çözünürlüklü grafikler, üç boyutlu gösteriler ve holograflerle ortaya çıkar. Bütün bunların sonucu olarak sanat dünyası olarak ele alınan sanal dünya aklın derinliklerine kadar girer, bedeninin tamamını sarar, duygular ölçüsünde daha az gerçek olmayan bir illüzyona dönüşür ve hatta illüzyondan (saf illüzyon) da daha fazlası olmaz.

„[...] Der Bauernhof rutschte näher, ruckhaft, als wäre er aus Einzelbildern zusammengesetzt, die sich nicht flüssig genug aneinanderreichten. Eine Spielerei, die Erinnerung an seine Studien über frühe Computerspiele, bei denen flüssige, hochauflösende Grafik noch ein Fremdwort war, geschweige denn 3-D-Darstellung, Holographie oder spürbarer Cyberspace. Es erinnerte ihn daran, dass das hier eine Kunstwelt war, letztlich nicht mehr als eine Illusion, aber eine Illusion, die sich tief in den Verstand eingrub, die den ganzen Körper gefangen nahm und gefühlsmäßig nicht weniger real war als der Superstore, in dem er erst vor kurzem das Hemd gekauft hatte, das jetzt zerrissen und dreckig inmitten eines lebendig gewordenen Alptraums an seinem Körper klebte.“ (Hohlbein, 2014c: 223)

Richter sanat dünyası olarak gördüğü sanal dünya içerisinde kendisini bir sanatçı olarak görür. Sanal dünyayı da devasa bir tuval olarak gösterir. Richter'in burada ifade ettiği bir tek devasa tuval aynı zamanda sanal dünyanın yegâne oluşunun ve büyüklüğünün bir kanıtı olarak da gösterilebilir. Richter sanatçı olarak sanal dünyanın kendisine has imgesini ve kendisine has dilini tamamlayacağına inanır. Böylece milyonlarca insan tarafından paylaşılan hayali yani kurgulanmış gerçekliği tasvir etmeyi amaçlar. Burada kurgulanmış gerçeklikle küresel dünyanın gerçekliği olarak da gösterilebilecek sanal gerçeklik işaret edilir.

„[...] Richter sah als einen Künstler, der sein Leben einer einzigen riesigen Leinwand gewidmet hatte. Eines Tages würde er sein eigenes Interface vollenden, sein eigenes Bild der virtuellen Welt, seine eigene Sprache, um damit die erfundene Wirklichkeit, die von Millionen Menschen geteilte Phantasie zu beschreiben. [...]“ (Hohlbein, 2014c: 76-77)

Ayrıca romanda ağ tarafından oluşturulan sanat dünyasının gelişiminin ilk evrelerindeki daha canlı ve daha gerçek olduğu ise şu şekilde dile getirilir: „Es war wieder eine bizarre Landschaft, aber sie wirkte

plastischer und realer als beim letzten Mal. Dennoch war er sich sicher, dass es eine Kunstwelt war, geschaffen vom Netz im Auftrag von Bates. [...]“(Hohlbein, 2014c: 400)

Bilim ve sanatın, gerçek ve görüntünün arasındaki ayrımın yukarıda açıklandığı gibi ortadan kalkması durumunda gerçeğin ve gerçek olmayanın birbirine karışması söz konusudur. Gabriel Richter’in durumunda olduğu gibi gerçek hem ağdan oluşan tene ya da işitme organlarına yansıtılan görsel ve işitsel bilgilerden yapılan sanat ürünü olarak ortaya çıkar, hem de orada fiziksel olarak gerçekten bulunan bir canlı ya da bir nesne olarak ortaya çıkar. Böylece sanal dünyada tasarlanan sanat ürününün gerçekliği fiziksel dünyanın gerçekliğini manipüle edecek duruma gelir.

„Aber das ist doch nichts Ungewöhnliches“, sagte er verzweifelt. „Unsere ganze Gesellschaft ist darauf aufgebaut, dass sich verschiedene Wirklichkeitsebenen überlagern. Neons, Realität, das alles mischt sich. Wer kann unterscheiden, ob ein Hund auf der Straße ein Kunstprodukt aus optischen und akustischen Informationen ist, die auf meine Netzhaut, in meine Gehörgänge projiziert werden, oder ob da wirklich ein Hund steht?“ (Hohlbein, 2014c: 280)

Sanat dünyası olarak ele alınan sanal dünya aynı zamanda arındırılmış dünya olarak da görülebilir çünkü sanal dünya fiziksel dünyanın maddesel belirleyicilerinden arındırılarak saf yani maddesiz soyut dünyaya dönüşür. Richter de bu saf (sanal) dünya içerisinde deneyimlediği her şeyi saf illüzyon olarak görür. Fiziksel dünyaya geri döndüğünde ise saf illüzyonun etkisiyle sanal dünyada hiçbir şey olmamış gibi kendisini tekrardan arındırılmış bir durum içerisinde bulur. Bu durum Richter tarafından romanda şu şekilde dile getirilir:

“[...] Es wäre reine Illusion gewesen anzunehmen, er könne wieder in seine bürgerliche Existenz zurückkehren, als sei nichts geschehen. [...]“ (Hohlbein, 2014c: 126)

Bilim ve sanat, gerçek ve görüntü arasındaki ayrımın ortadan kalkmasıyla sanal dünya sanat dünyası olarak görülür. Edebiyat da bir sanat dalı olduğu için sanal dünya edebiyat dünyası olarak da görülebilir. Dijital ve sanal durumlar temelinde oluşturulan bilgisayar ve ağ gibi yeni medyalar edebiyatta olduğu gibi metin, yazar ve okur üçlüsüyle çalışır. Çünkü bu yeni medyalar metin temelinde oluşturulan ve buna bağlı olarak da hem okunabilen hem de yazılabilen sanal dünyayı yani edebiyat (yazın) dünyasını oluşturur. Romanda Müller adlı karakter bu durumu şu cümlelerle ifade eder: „Ich möchte Sie gerne in eine andere Welt entführen, eine Welt der Gerechtigkeit, und Poesie. Folgen Sie mir einfach, dann werden Sie schon verstehen.“ (Hohlbein, 2014c: 385)

Sanal dünya aynı zamanda kültürel etkinliklerin gerçekleştirildiği kültür dünyası olarak da görülebilir. Sanal dünya, fiziksel dünyanın neredeyse bütün kültürlerinin bulunduğu yerdir çünkü sanal dünya küresel boyutta hizmet eder. Her kesimden insanın serbest girişine imkân verir. Sanal dünyaya dünyanın her yerinden kolaylıkla erişilebilir. Sanal dünyanın insanlara hem hareket ve ifade açısından, hem de dil, din, ırk, mezhep, cinsiyet vb. ayırt edici belirleyicilere takılmadan bütün insanlığı kucaklayabilen özgür, demokratik ve adaletli bir ortam sunması farklı kültürlerin birleşmesini kolaylaştıran hoşgörü temelini daha da kuvvetlendirir. Romanda kültür dünyası

olarak görülen sanal dünya içerisinde bulunan Square Root'un da kültürleri birleştiren hoşgörülü bir ortam olduğu romanda şu şekilde ifade edilir:

“[...] Square Root war einen Begegnungsstätte der Kulturen, ein Ort, an dem, mal geduldig und tolerant, mal lautstark und gewaltsam die verschiedenen Strömungen aufeinanderprallten, die sich außerhalb des Netzes nur quälend langsam und zeitlupenhaft durchdrangen und beeinflussen konnten.“
(Hohlbein, 2014c: 88)

Sanal dünya içerisinde bulunan insanlar artık nesnel dünyaların özneli değildir aksine alternatif dünyaların projeleridir. Bu durumda insanlar köle gibi görülen öznenin yerinden yansımanın içerisine doğru yönelir (Flusser, 1991: 157). Laura Berendt de romanda Müller'e onun gerçek değil de yansıma olduğunu ve hatta yansımadan başka bir şey olmadığını söyler ve bu nedenle onun alternatif dünya olarak ele alınan sanal dünyanın laboratuvarındaki bir proje olduğunu şu cümlelerle ima eder: „[...] “Ich habe es schon bei unserem ersten Gespräch geahnt”, sagte sie leise. “Sie sind nicht real. Nichts weiter als eine Projektion.”“
(Hohlbein, 2014c: 421)

Dünyada işlevsel bir ölümsüzlüğün geliştirilmesi sonucunda insan ve insan olmayan arasındaki sınırlar ortadan kalkar. Bu durum da gerçek dünya içerisinde artık bir alternatifin olmadığını aksine alternatifin kendisinin gerçek olduğunu gösterir (Baudrillard, 1994b: 155). Olduğundan farklı yaratılmış bir kişilik olduğunu kabul eden Müller de sanal dünya içerisinde gerçek olduğunu ve kendiliğinden var olduğunu iddia eder. Müller her ne kadar sanal dünya içerisinde kendi yaratıcısını kabul etmese de Müller'in alternatif yarattığı William N. Bates

tarafından tasarlanmıştır ve gerçek olmuştur. Müller bir taraftan alternatif dünya içerisinde özne olma özelliklerinden sıyrılarak alternatif yaratı (nesne, araç ya da meşru bir miras) olarak ortaya çıkar. Diğer taraftan da kendisinin Bates’in oğlu olduğunu iddia ederek gerçek canlı bir varlık olduğunu ima eder.

“Eine interessante Frage.” Sein Lächeln wurde breiter. “Ich bin der, den Sie sehen. Ich bin eine Persönlichkeit, anders erschaffen als Sie, aber dennoch real. Ich bin geschaffen worden als Werkzeug eines größenwahnsinnigen alten Narren, aber dieser Narr hat nie begriffen, dass ich eigenständig existiere.” Er lachte leise. “In gewisser Weise bin ich der Sohn von Bates, sein legitimer Erbe. Ich habe dafür gesorgt, dass seinem leiblichen Sohn ein kleines Missgeschick passierte, weil das Bates' Psyche den richtigen Knacks gab, um sich vollkommen in seinen wirren Fantasien zu verlieren.” (Hohlbein, 2014c: 421)

Sanal alan içerisinde canlı takası deneyimleyen Gabriel Richter ve Kristina da birbirlerinin gerçekten orada olduklarından ve var olduklarından emin olurlar. Böylece alternatif dünya olarak ele alınan sanal dünya içerisinde canlı olarak bulunulabileceği ve var olunabileceği romanda şu ifadelerle dile getirilir:

“[...] Einen Herzschlag lang spürte er einen lebendigen Austausch, und plötzlich war er sich sicher, dass sie hier genauso real anwesend war wie er selbst. Sie trat auf ihn zu, wortlos, ihre Hand streifte leicht seine, als wolle auch sie sich überzeugen, dass er wirklich da war. [...]“ (Hohlbein, 2014c: 387)

4.3.2 Fiziksel Dünyanın ve Sanal Dünyanın Birbiri İçerisinde Karışımı

Gerçekliğin ve gerçek dışılığın birbiri içerisinde eridiği sanal dünyada bir şeyler deneyimlenirken “-miş gibi” (...als ob) hissi verilir. Bu durumda hem gerçeklik hem de gerçek dışılık “-miş gibi” deneyimlenir

ve hissedilir. Gerçek deęilmiř gibi hissetme ve gerekmiř gibi hissetme durumları sanal dnyada birbirinden daha stn deęildir aksine paraleldir, aynıdır ve birbirinin alternatifidir. Sanal dnyanın “-miř gibi” etkisini deneyimleyen Gabriel Richter de deneyimlediklerini gerek deęilmiř gibi hisseder. Sanal dnya ierisinde bir řeyleri deneyimlemek ona gerek deęilmiř gibi anlařılan gerek dıřılıęın hissini verir.

„[...] Er hatte das Gefhl, als ob die Aufzugskabine pltzlich schief hing, so wie sei ganzes Leben seit geraumer Zeit in die Schiefelage gekommen war. Es war ein Gefhl von Unwirklichkeit, das ihn ergriff, als wre er gar nicht wirklich hier, sondern wrde nur eine Szene in einem billigen Agenten-TriVi verfolgen.“ (Hohlbein, 2014c: 240)

“-miř gibi” etkilerin deneyimlendięi bir sahne olarak grlen sanal alan ierisinde gereklik ve grnt arasındaki karřıtlılıęın ortadan kalkmasıyla gereklik ile grntnn gereklięi birbiri ierisinde erir. Sonu olarak sanal alan (siber uzay) William N. Bates’in de romanda belirttięi gibi tamamen gerek etkisi gsteren ve herhangi bir dzlemde (mekansızlık) bulunan gerek olmama durumu olarak grlr. „[...]“, sich strker in die Szene hineinfallen zu lassen, in das, was Bates mit dem altmodischen Wort Cyberspace umschrieben htte, in eine Nicht-Wirklichkeit, die dennoch vollkommen real wirkte und es auf irgendeiner Ebene auch war. [...]“ (Hohlbein, 2014c: 234)

Romanda Gabriel Richter ncelikli olarak gerek ve grnt arasındaki ayırımın ortadan kalktıęı sanal dnyayı iřaret ederek burada gereęin ve grntnn ortak yařama sahip olduęunu ifade eder. nk sanal dnyada grnt de yukarıda bahsedildięi gibi gereęi ve hatta

gerçekten daha gerçek olanı böyle bir karışım ile üretir. Bu durum Richter tarafından şu şekilde dile getirilir: “[...] Ihre Wut schien nicht gespielt zu sein, aber wie konnte er sich sicher sein in einer Welt, in der Schein und Wahrheit eine undurchsichtige Symbiose eingegangen waren? „Und wie passe ich ins Bild?“ (Hohlbein, 2014c: 61)

Richter romanın başka bir bölümünde de sanal dünya içerisinde görüntü ve gerçekliğin şiddetli bir şekilde parçalandığını şu ifadelerle dile getirir: „[...] Nadelspitze Scheinwerfer zogen Lichtkreise über Köpfe und Gesichter, fraßen sich mit Lichtkegeln blendender Helligkeit in die wirkliche Welt, rissen brutal Schein und Wirklichkeit auseinander. [...]“ (Hohlbein, 2014c: 100-101)

Kılı kırk yarararak keşfe çıkan simülasyon teknolojileriyle sanal dünyanın içerisine girilebildiğinde, gerçekliğin değişip değişmemesi her şeyden önce spekülasyon olarak kalır (Ammann, 2002: 4). Henüz sanal dünyayla ilk tanıştığı dönemlerde Laura Berendt de sanal dünyanın kendisini spekülasyon (kurgu) olarak görür. Berendt romanda spekülasyonların alanına kapı araladığını, spekülasyon ve gerçek arasında ayırım yapmayı öğrendiğini ve diğer her şeyin onun açısından spekülasyon olduğunu şu şekilde ifade eder:

„[...] einer dieser netzgestützten Psychotricks war. „Das eröffnet ein ganzes Feld von Spekulationen.“ Ich habe gelernt, Spekulationen von Tatsachen zu unterscheiden“, antwortete Laura [...]. [...] „Alles andere wäre Spekulation meinerseits. [...]“ (Hohlbein, 2014c: 11)

Bilgisayar ve ağ gibi yeni medyalarla birlikte analog medyalardan dijital ve sanal medyalara doğru bir seyir izleyen teknolojik gelişmeler ortaya çıkar. Romanda William N. Bates'in de ifade ettiği gibi ağ insanların hayal gücüyle oyunlar oynar. Buna bağlı olarak sanal dünya da her zaman insanlarla bu tarz bir oyun oynama eğilimindedir. Böylece gerçeklik (hayat) ve rüya arasındaki ayrım ortadan kalkar. Bu da Bates'in ifade ettiği gibi rüya içerisinde rüya durumuna yani hayat içerisinde hayat durumuna evrilir. Sanal dünya rüyaları gerçekleştiren bir gerçeklik, gerçekten daha fazla bir gerçeklik yani sanal gerçeklik üretir. Bates ise romanda gerçeklik (hayat) ve rüya arasında ayrım yapıp yapılamayacağı konusunu sorgular ve bunu şu şekilde ifade eder: “[...], ein Traum in einem Traum, oder, vielleicht für unsere Zeit treffender übersetzt, ein Leben in einem Leben, denn gibt es heute noch eine strikte Trennung zwischen Traum und Leben?“ (Hohlbein, 2014c: 251)

Sanal dünya nesne ve kopya arasındaki ilişkinin ortadan kalktığı bir yerdir. Fiziksel dünyaya ait bir insan ya da bir nesne sanal dünyaya aktarıldığında, insanın ya da nesnenin olduğu madde ortadan kalkar. Çünkü sanal dünya bir kimseyi ya da bir nesneyi oluştururken fiziksel dünyanın maddeyi temel alan doğal referansına ihtiyaç duymaz. Sanal dünyada kopya etmek için maddesel temele sahip olan bir referansa ihtiyaç duyulmadığı için, sanal dünyada hiç kimse ya da hiçbir şey kopya edilemez. Bu durumda sanal dünya herkesi ve her şeyi maddesel temelli herhangi bir kopyaya ihtiyaç duymadan bir yaratıcı edasıyla yeni baştan yaratır. Sanal dünyanın yaratıcılığı görünenin ötesini

görmeye, yani kopyanın ötesine ulaşmaya çalıştığı için maddesel referansa dayanan kopyalama, sanal dünyanın sınırsız yaratıcılığı yönünde engel teşkil eder. Dijitalleşme ve sanallaşmanın etkisiyle nesne ve kopyanın arasındaki ayrımın ortadan kalkması sonucu sanal dünyanın sınırsız yaratıcılığının temelinde sadece ışık, gölge ve renkten oluşan imgeler bulunur ve bu imgeler gerçekliği kolaylıkla manipüle edebilir. Gabriel Richter de nesnenin ve kopyasının ortadan kalkmasıyla imgelerin ve gölgelerin gerçekliği manipüle etmeye başladığını şu şekilde ifade eder: „[...] Mit den Jahren verschwand der Unterschied zwischen dem Abbild und dem Ding a sich, und er lernte, mit den Bildern und Schemen die Wirklichkeit selbst zu manipulieren, was selbstverständlich der Zweck jedes Icons war.“ (Hohlbein, 2014c: 75)

Fiziksel dünyanın mekânının, zamanının ve bedeninin ışık hızıyla çözüldüğü ve parçalandığı yer olan sanal dünyada ortaya çıkma ve ortadan kaybolma (eriyerek yok olma) maddesel temele dayanmadan alışılmadık bir hızla gerçekleşir. Fiziksel dünyada hiçbir şey ve hiç kimse bu şekilde bir yerden başka bir yere doğru gidemediği için sanal dünya insanlara bu konuda özgür illüzyon ve en önemlisi de fiziksel dünya ile mükemmel bir karışım avantajı sunar. Romanda fiziksel dünya ve sanal dünyanın mükemmel karışımını deneyimleyen Richter de bu durumu şu şekilde açıklar:

“[...]sah er den Cyber-Zombie in der Menge verschwinden. [...] Das war ebenfalls höchst ungewöhnlich. Vermutlich wäre ihm die Frau niemals aufgefallen, wenn sie ihm einfach mit gleicher Geschwindigkeit in der Menge gefolgt wäre. Stattdessen, so erkannte er jetzt, hatte sie ganz ruhig dagestanden, hatte inmitten

der Menschen, die sich ihrer Anwesenheit gar nicht bewusst gewesen waren, auf ihn gewartet, ihn unverwandt angestarrt, um dann, sobald er sie passiert hatte oder ihr zu nahe kam, unvermittelt mit den Passanten zu verschmelzen, um an einem anderen Ort entlang seines Weges wieder aufzutauchen. Nichts und Niemand in der wirklichen Welt bewegte sich in dieser Weise von einem Ort zum nächsten. Dies war das Privileg der virtuellen Welt, der frei erfundenen Illusion, die zu teilen die Menschen vor Jahrzehnten übereingekommen waren und die sich immer perfekter mit der wirklichen Welt vermischte.“ (Hohlbein, 2014c: 13-14)

Böylece fiziksel dünya (gerçek dünya) ve sanal dünya kendilerine has dairesel ve ikilemli döngünün sınırsızlığı ve sonsuzluğu içerisinde birlikte bulunur. Bu birliktelik sanal dünyayı her zaman mükemmel yeniye doğru götürür. Bu nedenle her iki dünya da beklentiden uzak kendilerine has bir hayat elde etmek amacıyla birbirleri içerisinde eriyerek ortadan kaybolur. Burada birilerinin ya da bir şeylerin kaybolmakla tehdit edildiği sanal dünyanın yabancı enerjisinin girdabı içerisinde herkesin ya da her şeyin çözülmesi ve parçalanması amaçlanır ve bu durum romanda şu şekilde ifade edilir: „[...] Virtuelle und wirkliche Welt verschmolzen zu etwas vollkommen Neuem, zu etwas, das fernab jeder Erwartung ein eigenes Leben gewann und dabei alles zu verschlingen drohte, um es mit sich in einen Strudel fremdartiger Energie zu reißen.“ (Hohlbein, 2014c: 101)

Romanda Gabriel Richter’in değerlendirmelerine göre bu dairesel ve ikilemli döngünün oyununun giderek daha da hızlanması sonucunda renk oyunu hem sanalın gölge dünyasında (sanal dünyada) hem de dışarıda yani fiziksel dünyada (gerçek dünyada) ortaya çıkar. Ayrıca

fiziksel dünya ile sanal dünyayı birbirine karıştıran böyle bir döngü herhangi bir yasa ve kuraldan da bağımsızdır.

„[...] Das Farbenspiel schien außen in der realen Welt wie auch in der virtuellen Schattenwelt zu existieren, als ob es sich regelrecht in sein Gehirn eingebrannt hätte und unabhängig von jeder Art Gesetzmäßigkeit agierte. Das Spiel der Kreise beschleunigte sich.“ (Hohlbein, 2014c: 104)

William N. Bates de romanda sanal alan ve ağı her şeyi yiyip yutan doymak bilmezlik simgesi olarak tanımlar. Ona göre gerçek ve sanal olan herkes ve her şey yanıltıcı bir girdap içerisinde parçalanır ve çözülür.

„[...] Lassen Sie uns von anderen Dingen reden, zum Beispiel von ihrer Rückkehr in den Cyberspace.“ “Cyberspace?” “Ach ja. Ihr jungen Leute habt ja heute für alles andere Ausdrücke. Cyberspace”, er breitete die Arme aus, als wolle er die ganze Welt umarmen, “das Netz. Die City. Der Moloch, der alles frisst, alles Virtuelle und Reale miteinander vermischt, in einen irren Strudel reißt.” (Hohlbein, 2014c: 180)

Herkesi ve her şeyi sonsuza kadar içine çekebilene sanal dünya ne kadar fazla derinleşirse, sanal gerçekliğin insanlar üzerindeki gerçeklik etkisi de o kadar fazla olur. Bu nedenle sanal dünya en ileri teknolojilerle her geçen gün biraz daha mükemmelleştirilir. Bu mükemmelleşme sanal dünyanın daha fazla derinleşmesiyle yakından ilişkilidir. Sanal dünya olarak görülen sahnenin daha derinine doğru kaymaya başlayan Gabriel Richter de derinliğin ürettiği gerçeklik etkisiyle burada bedensel olarak gerçekten var olmadığını unuttur. Ortaya çıkmak ve ortadan kaybolmak durumunda olduğu gibi sanal dünyada parçalanmak ve tekrardan bir araya gelmek de insanı saf illüzyonun içerisine sürükler. Bu noktada Richter’i de şaşırtan şey sanal dünya içerisinde her şeyin bir araya

gelemeyecek derecede parçalanmasına ve parçalanmaya da devam etmesine rağmen her şeyin birbirinden ayrılmayacak kadar birbirine bağlı kalmasıdır. Bu durumda Richter hiç kimsenin gerçekliğin ne olup ne olmadığı hususunda karar veremeyecek durumda olduğunu düşünür. Ayrıca burada sanal dünyanın ve fiziksel dünyanın gerçekliklerinin böyle bir temelde birbirine karıştığı da açıkça gösterilir.

„Ihre Worte, das Restaurant, der Geruch des Essens, ihre frischblonde Schönheit, die beiden Spießler am Nebentisch all das, die ganze einfallslose Umgebung, die unerträgliche Alltäglichkeit, ihre eigene, aufgesetzt wirkende Verschwörung absorbierten ihn, nahmen seine Aufmerksamkeit vollkommen in Anspruch, ließen ihn tiefer in die Szene rutschen und vergessen, dass er nicht wirklich körperlich hier anwesend war, aber vielleicht war es ja umgedreht, und er bildete sich nur ein, dass er in einer Art virtuellem Tagtraum hier gefangen war. Die ganze Wirklichkeit ist auseinandergebrochen, dachte er, in winzige kleine Splitter, die nicht zusammenpassen, die von nichts und niemanden wieder zusammengefügt werden können, im Gegenteil, alles bricht nur noch weiter auseinander und hängt dennoch untrennbar zusammen, und niemand kann mehr entscheiden, was Wirklichkeit ist und was nicht.“ (Hohlbein, 2014c: 236)

Ağ ve buna bağlı olan sanal dünya fiziksel dünyanın gerçekliği ile sanal gerçekliğin birbirinden ayrılmaz bir şekilde birbirine bağlandığı hatta birbirlerinin içerisinde yok oldukları yerdir. Fiziksel dünyanın gerçekliği ilahi güç tarafından yaratılmış doğal dünyayı işaret ederken, sanal dünya yanılsamanın, hayalin, rüyanın, halüsinasyonun, yalanın, kurgunun, aldatmacaların, ruhun, oyunun ve büyüünün son teknoloji tarafından oluşturulan gerçek dışılığı ile fiziksel dünyanın gerçekliğini birbirine karıştırır ve eş zamanlı olarak hem gerçek hem de gerçek dışı etki gösterir. Romanda da ağın dünyasının gerçekliği ile fiziksel

dünyanın gerçekliği arasında böyle bir ilişkinin olduğu şu şekilde ifade edilir:

„Das Netz war eine Welt der Halluzinationen und Täuschungen, eine Geisterwelt, eine Illusion, die mit Milliarden winziger Spiegel geschaffen wurde, ein Taschenspieltrick aus Licht und Schall billige Jahrmarktzauberei, untrennbar verwoben mit der Wirklichkeit selbst. [...]“ (Hohlbein, 2014c: 65)

Yukarıdaki gibi birbiri içerisinde eriyene kadar karıştırılan gerçeklik olarak bilinen sanal gerçekliğin uygulanması ve deneyimlenmesi sırasında her zaman daha fazla arttırılan seviyelere gereksinim duyulur. Çünkü sanal gerçeklik arttırılarak, yani ortadan kaybolarak ve tekrardan daha fazla ortaya çıkarak fiziksel dünyanın gerçekliğinden daha gerçek olmayı başarır ve onu tamamen içine çeker. Romanda gerçek olduğunu ve belki de olduğundan daha da gerçek olabileceğini dile getiren Müller de sanal gerçekliğin kaybolma ve ortaya çıkma temelinde arttırılarak uygulanmasına ve deneyimlenmesine işaret eder.

„Müllers Gesicht verzerrte sich vor Freude. [...] „Ich bin durchaus real“, behauptete er. „Ich bin genauso real wie Sie selbst, vielleicht sogar realer. Denn wenn Sie es tatsächlich geschafft hätten, mich auszulöschen, wäre ich sofort wiedererstanden. Und bei Bedarf sogar in doppelter oder dreifacher Ausführung.““ (Hohlbein, 2014c: 421)

Fiziksel dünyanın gerçekliği deneyimlendiği sırada maddesel temelde somut etkiler üretirken, sanal dünyanın gerçekliği maddesiz temelde soyut etkiler üretir. Bu nedenle sanal dünya içerisinde bir şeyin gerçekten deneyimlenip deneyimlenmediği sürekli olarak sorgulanır. Çünkü burada bir tarafta gerçekmiş gibi bir etki uyandırılarak fiziksel dünyaya ait gerçeklik deneyimlenir, diğer tarafta da gerçek değilmiş gibi bir etki uyandırılarak yanılısamanın, hayalin, rüyanın,

halüsinasyonun, yalanın, kurgunun ve büyüün gerçek dışılığı deneyimlenir. Hem gerçekliğin hem de gerçek dışılığın aynı anda deneyimlendiği yer olan sanal dünya içerisinde çift gerçeklik (sanal gerçeklik) üretilir. Bu tarz bir çift gerçekliğin içerisinde bulunan Laura Berendt de gerçekmiş gibi etkisini ağıın onun hareketlerine fiziksel dünyada (gerçek dünyada) da tepki göstermesiyle deneyimler. Fiziksel dünyanın gerçekliğini de kaval kemiğini komodine çarptığında deneyimler. Hem teknik olarak üretilen gerçeklik hem de fiziksel dünyanın doğal gerçekliği içerisinde çift gerçekliği (sanal gerçeklik) deneyimler. Fiziksel dünyadayken de henüz bu şekilde ayırım yapmaya alışmadığını şu şekilde ifade eder:

“[...], das Netz reagierte auf ihre Bewegungen in der wirklichen Welt, indem bei jedem Schritt ihre Wohnung in Umrissen durch den Firnis der Zentrale hindurchschimmerte und ihre eine Orientierung ermöglichte. Sie hatte sich seit Wochen nicht mehr in doppelter Realität bewegt und stellte fest, dass sie nicht mehr so ganz daran gewöhnt war, noch bevor sie sich das Schienbein an der Kommode stieß.“ (Hohlbein, 2014c: 80)

Fiziksel dünyanın ve sanal dünyanın yukarıda anlatıldığı gibi sadece gerçeklikleri birbirine karışmakla kalmaz aynı zamanda her iki dünyanın mekânları da birbirine karışır. Romanda da Square Root sanal dünyada sıkça ziyaret edilen bir yer olmasına rağmen fiziksel dünyada da bunun gibi bir yer vardır. Aynı zamanda fiziksel dünyada imgeleri ağ içerisinde birbirine geçmiş durumda olan düzinelerce yer de vardır. İnsanların bunun gibi yerlerde bulunması için sanal gerçeklikte olduğu gibi ikiye katlanması ya da daha fazla arttırılması gerekir.

„Abgesehen davon, war Square Root vermutlich der am dichtesten besuchte Ort in der virtuellen Welt. Es gab Dutzende von Plätzen in der wirklichen Welt, rund um den Erdball verteilt, deren Bilder im Netz übereinandergeschoben worden waren, zusammenfalteten, bis Tausende von Menschen denselben Platz einnahmen. [...]“ (Hohlbein, 2014c: 88)

Sanal dünya çözülen ve parçalananan evrenin bir sonucu olarak ortaya çıkar. Bu bağlamda neden ve etkinin arasındaki ayrımın ortadan kalkmasıyla sanal dünyanın insanlar üzerindeki aniden ortaya çıkan ve aniden kaybolan yoğun etkileyiciliği ortaya çıkar. Böyle bir yoğun etki insan bilincinin ikiye bölünmesine neden olur. Bu durumda insan bilincinin parçalarından biri fiziksel dünyaya ait olur, diğeri ise sanal dünyaya ait olur. Sanal dünya içerisinde bilincinde böyle bir çözülmeyi ve parçalanmayı deneyimleyen Gabriel Richter de kendisinin inanılmaz derecede yabancı olan bir şeylerin birleşeni ya da karşı kutbu olduğunu fark edemez.

“Er stieß sich ab und sprang mit einem letzten verzweifelten Satz ins Gebäude. Schlagartig brach das Universum um ihn herum zusammen. Sein Bewusstsein schien sich für einen kurzen Moment in zwei Teile zu spalten; er selbst war nur noch Bestandteil oder Gegenpol von etwas ...etwas unglaublich Fremden. Und dann war es auch schon vorbei, und der Eindruck verflüchtigte sich so rasch, als hätte jemand einen Schalter umgelegt.“ (Hohlbein, 2014c: 110)

Sanal dünya mücadele edilmesi gereken bir yer olarak görülür çünkü sanal dünyada iki farklı gerçeklikle eş zamanlı olarak mücadele edilir. Bunlardan birisi fiziksel dünyanın gerçekliğidir, diğeri ise sanal gerçekliktir. Bilincinde bu iki gerçeklikle mücadele eden Richter de fiziksel dünyanın gerçekliğini eş zamanlı olarak üstün tutarken, sanal gerçekliği deneyimlerken daha derinleşmesi gerektiğini şu ifadelerle

dile getirir: „[...] Es war, als kämpften in seinem Bewusstsein zwei verschiedene Wirklichkeiten miteinander, zwei Teile seiner selbst, von denen immer nur einer gleichzeitig die Oberhand behalten konnte, während der andere Teil tief hinabgedrückt wurde.“ (Hohlbein, 2014c: 212)

Sanal dünya her şeyin birbirine karıştığı, birbiri içerisinde eriyerek yok olduğu ve hiçbir şekilde bir araya gelemeyecek kadar uyumsuz parçaların üretilmesine rağmen bu en küçük parçaların birbirinden ayıramayacak kadar da birbirine bağlı olduğu bir yerdir. Böyle bir yerde ayırt edememe ve belirsizlik de hâkim bir rol üstlenir. Zihni iki farklı gerçeklik düzlemiyle aynı anda dönen ve ikiye ayrılan (ama aslında ayıramayacak kadar birbirine bağlı görünen) Richter de buna benzer bir belirsizliği deneyimler. Bu tür bir belirsizlik içerisinde hangi gerçekliğe (fiziksel dünyanın gerçekliği ya da sanal gerçeklik), “ben”inin hangi bölümüne (fiziksel –gerçek- beden ya da sanal beden) ve hangi dış dünyaya (fiziksel dünya ya da sanal dünya) uyumlu olduğunu sorgular. Henüz adlandıramadığı ve belirleyemediği diğer herhangi bir gerçeklik basamağında bulunan bir şeyleri kendi içerisinde taşıdığını düşünür.

„Sein Geist versank in einem Mahlstrom, wirbelte durch zwei Wirklichkeitsebenen zur gleichen Zeit, zerbrach in zwei Hälften, [...]. Er spürte, wie es in seinem Gesicht zuckte, und er bemühte sich um einen passenden Gesichtsausdruck, wenn er nur gewusst hätte, welches der passende war, zu welcher Realität passend, zu welchem Teil seines Ichs, zu welcher Außenwelt?[...], und beinahe hätte er laut aufgelacht bei dem Gedanken an all das Gift, das Kugelfische auf irgendeiner anderen Wirklichkeitsstufe in sich trugen.“ (Hohlbein, 2014c: 238)

Fiziksel dünyanın gerçekliğinin sanal dünyada çözülmesi ve parçalanması sonucu birden fazla gerçeklik düzlemleri eş zamanlı olarak deneyimlenir. Bu tür gerçeklik düzlemleri farklı hayatların da eş zamanlı yaşanmasına imkân sağlar. Bütün bunlar sanal dünya içerisinde en küçük parçalara kadar parçalanmış olmasına rağmen her şeyin bir bütünlüğü gibi mükemmel işleyebilmesiyle ilgili saf bir illüzyonun ürünü olurlar. Bölünmüş ya da parçalanmış gerçeklikler, hayatlar, zihinler, bilinçler ve “ben”ler bu ürünler arasında yerini alır. Sanal dünyada bu şekilde bir hayat süren Gabriel Richter ve Laura Berendt de bu konuyla ilgili hislerini romanın farklı yerlerinde şu şekilde ifade ederler:

„Noch zwei Leben, aber sein Gedächtnis funktionierte wieder tadellos. Er wusste nicht, ob das ein gutes oder ein schlechtes Zeichen war. Doch das war gleichgültig. [...]“ (Hohlbein, 2014c: 218)

„Das Gefühl, dass sich eine Wirklichkeitsebene der anderen überlagert. [...]“ (Hohlbein, 2014c: 276)

„Die Überlagerungseffekte“, erklärte sie ungewöhnlich geduldig.
„Das, was ihnen Dinge auf verschiedenen Ebenen vorgaukelt. Sie glauben lässt, dass Sie gleichzeitig mehrere Wirklichkeitsebenen erfahren.“ (Hohlbein, 2014c: 280)

4.3.3 Sanal Dünyanın Yoksunluğu Bağlamında Hiçlik ve Boşluk

Yeni medyanın ortaya çıkardığı dijitalleşen ve sanallaşan durumlar fiziksel dünyadaki gerçeklik, madde, mekân, zaman, beden ve hatta kimlik olmadan işlev görür. Bu durumda sanal dünya sanal gerçeklikle, sanal imgelerle, sanal alanla, sanal bedenle, sanal kimlikle ve geçmiş zaman ile gelecek zamanın şimdiki zaman içerisinde eş zamanlılıkla yani bir tür zamansızlıkla birleşmesiyle gerçekliğin, maddenin,

mekânın, bedeninin, kimliğin ve kronolojik zamanın kaybolduğunun ve tükendiğinin sahnelendiği bir yer olur. Bu tarz kaybolmanın ve tükenmenin sonucu olarak ortaya çıkan durumlar ise yoksunluk, hiçlik ve boşluk olur. Bahsedilen bütün bu durumların temelinde bulunan şey ise çözülme ve parçalanmadır. Birringer (1991: 505) de bu şekilde oluşturulan sanal dünya içerisinde matematiksel bilginin (çift/ikili kod) ve maddesel temelli olmayan bilgisayar ve ağ gibi yeni medyaların egemenliği altında bulunan kaybolmanın estetiğinden söz eder. Dünyanın ışık hızında imge, metin ve veri işleme evreleriyle dijitalleşmesi ve sanallaşması gerçekliğin manipüle edilmesine yol açar. Bu durumda kaybolma söylemi en başta gerçekliğin ve duyuusal deneyimin kaybindan kaynaklanır. Kaybolma bağlamında ele alınan diğer durumlar ise derealizasyon, maddesizleşme, mekansızlaşma, zamansızlaşma ve bedensizleşmedir. Bütün bunların gösterdiği durum ise gerçekliğin giderek daha da artan tükenmişliğinin sonucu olarak ortaya çıkan yoksunluk, hiçlik ve boşluk durumudur. Romanda gerçek dünyayı ve sanal dünyayı eş zamanlı olarak deneyimleyen Laura Berendt de ağın sanal yollarındaki maratonu düşünerek her geçen gün giderek daha da gerçek olan bir tükenmişlikten şu şekilde söz eder:

„[...] Die Gegend war belebter als Wilm, und sie konnte Geräusche aus der wirklichen und der virtuellen Welt hören, menschliche Stimmen und künstliches Vogelgezwitscher, schreiende Kinder auf einem entfernten Spielplatz und fremdartige Musik, die zu einem nahe gelegenen Basar im Netz einlud. Sie gähnte. Tatsächlich hatte sie die ganze Nacht kein Auge zugetan, ein Marathon auf den virtuellen Wegen des Netzes, der ihr nicht mehr so leichtfiel wie noch vor wenigen Jahren, und eine Erschöpfung hinterlassen hatte, die durch und durch real war. [...]“ (Hohlbein, 2014c: 65)

Çözülme ve parçalanma gibi eylemlerin sanal dünyanın yoksunluğunun, hiçliğinin ve boşluğunun esasları olarak görüldüğü için sanal dünyanın bir sakini olan Richter de hayatının hiçlik içerisinde çözüldüğünden ve parçalandığından söz eder. Bu durumda korkusu hiçlik içerisinde çözülür, hatırası önemsiz düşünce parçalarına ayrılır, hiçbir şey birbirine uymaz ve lanetli hayatının tamamı parçalanır.

„Dann entglitt ihm auch die Angst, löste sich im Nichts auf, und seine Erinnerung zerfiel in bedeutungslose Gedankenketten -wie die Splitter einer geborstenen Glasscheibe. Nichts passte zusammen. Sein ganzes verdammtes Leben war auseinandergebrochen, [...] (Hohlbein, 2014c: 268)

Sanal dünyanın hiçliğini deneyimlemek ağ ile sağlanır. Kendisini ağın bir birleşeni, hatta ağın kendisi ve birçok görüntü biçimlerinden birisi olarak gören Richter de bütün hayatının ağ ile ayrılmaz bir şekilde bağlı olduğundan bahseder. Richter'in bakış açısından sanal dünyanın hiçliğine onu geri götürecektir olan şey duadan, düşünce gücünden ve hayalden bile daha üstün ve güçlü gördüğü ağdan başka bir şey değildir.

„[...] in Ihrem Raum, in Ihrem inneren Gefängnis, das untrennbar mit dem Netz verbunden ist wie auch mit Ihrem Leben. 'No prayer removes him', also kein Gebet kann ihn ins Nichts zurückstoßen. Oder, treffender für uns ausgedrückt: Keine Vorstellungskraft, keine Fantasie kann ihn wegblenden, denn er ist Bestandteil des Netzes selbst, ist vielleicht sogar das Netz, wenn auch nur eine seiner vielen Erscheinungsformen.“ (Hohlbein, 2014c: 251)

Çünkü sanal dünyayı oluşturan ağın kendisi de gerçek dışı bir ortam oluşturur. Richter'in ağın gerçek dışılığı içerisinde deneyimlediklerinden sonra her defasında elde ettiği şey sadece hiçliktir.

„[...] Bunte Kreise und ein hohes, singendes Geräusch, und dann plötzlich Ruhe. Was blieb, war nichts weiter als sein eigener pfeifender Atem und ein taubes Gefühl in Armen und Beinen. Oder jedenfalls fast nichts. Denn jetzt erkannte er vor sich in der Netz-Unwirklichkeit ein massives Hindernis. [...]“ (Hohlbein, 2014c: 115)

Sanal dünyanın hiçliğini bir kişi ya da bir şeymiş gibi gören Robert’in de söz konusu bu hiçliğe seslendiği an romanda şu şekilde okunur: „‘Fred!’“, rief er dann in Nichts. „Um Himmels willen, wie brauchen dringend Sanitäter. Patrizia hat’s erwischt.“ Es antwortete ihm niemand.“ (Hohlbein, 2014c: 359)

Sanal dünya fiziksel dünyanın somut maddesinden yoksun olduğu için burada ortaya çıkan herkes ve her şey kaynağını hiçlikten alır. Laura Berendt ve şehir polisinin önlerine çıkan şey de hafif kırmızı renkte parlayan bir pusuladır ve bu pusula da hiçlikten ortaya çıkmıştır. “[...] Ein Summen ertönte, dann tauchte vor ihnen wie aus dem Nichts ein schwach rot leuchtender Pfeil auf. [...]“ (Hohlbein, 2014c: 114)

Berendt romanın farklı bir yerinde de projektördeki yangının ya da emre bağlı bir operasyonun da hiçlikten ortaya çıktığına gözleriyle şahit olur ve bu durumu şu şekilde ifade eder: “[...] Sie erwartete, jeden Moment eine Sirene aufheulen zu hören, einen Flutlichtstrahler aufflammen oder ein Einsatzkommando aus dem Nichts auftauchen zu sehen. [...]“ (Hohlbein, 2014c: 350)

Laura Berendt ve şehir polisi gibi sanal dünyanın bir diğer sakini olan Gabriel Richter de sanal dünyada hiçlikten kaynaklanan şeylere dikkati çekerek aldığı havanın ve kokladığı kokuların bile ağın sanal parçasındaki hiçlikten ortaya çıktığı görüşündedir.

„[...] Er holte tief Luft und ließ Gerüche auf sich wirken, wie sie von nichts im virtuellen Teil des Netzes hervorgebracht werden konnten, nahm die Filter zurück und ließ den Lärm und das Geschrei wieder an sich heran, ebenso wie das schmerzhaft grelle Neon der Preistafeln. [...]“(Hohlbein, 2014c: 44)

Fiziksel dünyanın sınırlandırılabilen somut mekânı sanal alanın hiçliği içerisinde çözülmeye ve parçalanmaya uğrar ve belirli sınırlarından kurtularak özgürleşir. Richter de etrafını karanlık hiçliğin sardığına ve burada kavramak istediği her şeyin aslında basit bir hiçliğe dönüştüğüne şahit olur. Richter maddesel ve mekânsal yoksunluğa bağlı hiçliği şu şekilde ifade eder:

„Er stand mit dem Rücken angelehnt an das windschiefe Haus und starrte grimmig in das düstere Nichts um ihn herum. Keine Neons, kein Clown, der ihm zuwinkte und einen imaginären Zettel in die Hand drücken wollte, kein farbenprächtiger Blumenzauber aus dem Cyberspace, keine Seifenblase, die aufplatzte und sich in eine dümmliche Werbebotschaft verwandelte- einfach nichts. [...]“(Hohlbein, 2014c: 146)

Sanal dünya içerisinde fiziksel dünyadaki gibi sınırlandırılmış belirli bir yerden bahsedilemez çünkü fiziksel dünyanın sınırlandırılmış belirli bir yeri sanal dünya içerisinde çözülmeye ve parçalanmaya bağlı olarak sınırlarından kurtulmuş özgür herhangi bir yere dönüşür. Bu tür mekânsal belirsizliğin temelinde de hiçlik bulunur. Romanda Schmidt adlı karakterin durumunda da olduğu gibi söz konusu hiçliğin içerisinde belirli bir yer değil de belirsiz herhangi bir yer şu cümlelerle ifade edilir: “Da er nicht wusste, wo sein Gesprächspartner war, starrte er einfach irgendwo ins Nichts, zumindest für ihn war es das Nichts, [...]“(Hohlbein, 2014c: 164)

Sanal dünya içerisinde deneyimlenen hiçlik kara deliğe benzeyen dairesel döngüden kaynaklanan devasa bir boyut ve güçle ortaya çıkar. Bu dairesel döngü her şeyi en son seviyeye kadar içine çeker. Ayrıca sanal dünyanın sonsuz boşluğu ve hiçliği içerisinde her şey uzay boşluğundaymış gibi sallanır durur çünkü sanal dünya içerisinde sabit noktalar değil de dinamik noktalar vardır. Romanda da devasa spiral galaksinin yani sanal dünyanın içerisinde bulunan Gabriel Richter kendisini içine çekmek isteyen kozmik ateşe rastlar. Burası her şeyi yakan, boşaltan ve tüketen bir ateş girdabıdır. Burada dayanılmaz korkunç gerçekliği deneyimleyen Richter hiçlik içerisinde sallanır durur.

“[...] Er erinnerte sich an gigantische Spiralnebel, in die er hineingezogen wurde, an kosmisches Feuer, das ihn aufsaugen wollte, an Flammenwirbel, die alles ausbrannten und ihn leer und ausgepumpt zurückstießen. Es war eine Vision von unerträglicher Eindringlichkeit. Er schwebte in der Unendlichkeit, im Nichts zwischen den Sternen, und die ganze entsetzliche Wahrheit lautete, dass er nicht wusste, was mit ihm geschehen war.“ (Hohlbein, 2014c: 268)

Sanal dünya içerisinde hiçliği deneyimlemek boşluğu deneyimlemekle aynı anlama gelir ve burada hiçlik bir boşluk olur. Hiçlik ve boşluk hem her şeyi içine çeker hem de her şeyi çözülme ve parçalama temelinde karmakarışık eder. Hiçlik ve boşluk içerisinde sanal dünyanın zemini de oldukça fazla dinamikleşir. Romanda uçsuz bucaksız uçurumun kenarında olmakla hiçliğin kenarında herhangi bir yerde olmayı aynı gören Richter sanal dünyanın boşluğunun ve hiçliğinin kendisini içine çektiğinden ve kördüğüm ettiğinden söz eder. Aynı zamanda sanal

dünyanın hiçliği ve boşluğu içerisinde parçalanmış dinamik zemine de dikkati çeker.

„[...] Er hatte das Gefühl, er würde am Rand eines unendlichen Abgrunds stehen, irgendwo am Rande des Nichts, das ihn verschlingen, aufsaugen wollte. Der Boden unter seinen Füßen fühlte sich uneben an, bröckelte schon, und gleich würde er fallen.“ (Hohlbein, 2014c: 203-204)

Romanda tekrardan uçurumu hiçliğin içerisinde herhangi bir yer ile bağdaştırmaya çalışan Richter sanal dünyanın hiçliğinin renginin siyah olduğunu şu cümlelerle açıklar: “[...] Der Hof stand direkt hinter einer Senke, und dahinter, so erkannte er jetzt, tat sich pechschwarzer Abgrund auf, eine Felswand, die irgendwo im Nichts oder in einem neuen Grauen endete.“ (Hohlbein, 2014c: 222-223)

Sanal dünyanın hiçliği her şeyin kaybolup gittiği sonsuz bir boşluktur. Romanda Richter de sanal dünyanın hiçliğinin içerisinde herhangi bir yerde kaybolur gider ve bu durumu şu şekilde ifade eder: „[...] Ihre Augen starrten an ihm vorbei, verloren sich irgendwo im Nichts. [...]“ (Hohlbein, 2014c: 299)

Sanal dünyanın hiçliği kendi içerisinde sürekli olarak çözülmeye uğrar, parçalanır, karmakarışık olur, kaybolur, ortaya çıkar, değişir ve her şeyin enerjisini içine çeker. Romanda Jens adlı karakterin de ifade ettiği gibi yabancı ve devasa bir enerji sanal dünyanın hiçliği içerisinde herhangi bir yerde kaybolur gider: “[...] dann veränderte sich etwas. Die fremdartige, gigantische Energie verschwand irgendwo im Nichts. [...]“ (Hohlbein, 2014c: 323)

Yeni medya bağlamında dijital ve sanal durumlarla işbirliği içerisinde olan simülasyon da gerçeğe, maddeye, bedene, mekâna ve zamana dayanan bir yoksunluk yani hiçlik ve boşluk ile işlem görür. Romanda Robert adlı karakter de sanal dünyanın hiçliğinin simülatör ile işlem gördüğünü şu şekilde ifade eder: „Und warum sind wir dann unten reingekommen?“ fragte Robert. Ohne Patrizias Antwort abzuwarten, sagte er ins Nichts: “Simulator: Bestandsaufnahme.” (Hohlbein, 2014c: 325)

4.3.4 Oyun Olarak Sanal Dünya

Yoksunluğun, hiçliğin ve boşluğun mekânı olarak görülen sanal dünya bir oyun olarak ortaya çıkar. Bu bağlamda sanal dünya oyuncuları ve oyuncakları bulunan bir oyun alanı olarak da işlev görür. Sanal dünyanın oyunla ilişkilendirilmesinin nedenleri arasında maddenin, gerçekliğin, mekânın, zamanın, bedeninin ve kimliğin çözülmesine ve parçalanmasına bağlı maddesel yoksunluk durumu önemli bir rol oynar.

Baudrillard (1985: 63) da madde ve oyun arasındaki ilişkiye değinerek aslında sanal dünyanın bir oyun olarak ortaya çıkacağına sinyallerini vermiştir. Baudrillard değerlerin esrimesinin ve çözülmenin yeri olduğu için oyunları önemli bulur. Ona göre oyunlar aşmanın ya da geçmenin yeri değildir. Madde oyun içerisinde ne üretilir ne de parçalanır, sadece değer olarak kaybolur ve görüntü olarak tekrardan ortaya çıkar. Madde elde etmenin ve kaybetmenin dolaysız tersyüz edilebilirliğiyle saf görüntüye dönüşür. Madde oyununun saydamlığında ne herhangi bir derinlik ne de herhangi bir değer talep eder. Oyun içerisinde madde saydamdır. Burada madde saf dolaşıma, saf büyülenmeye, biçimsel

tutkuya ve aşkın, soğuk ve yüzeysel hazza dönüşür. Böyle zevk düşkünlüğü değerın esrime biçimidir. Aslında oyunun gizemi de maddenin oyun içerisinde var olmamasıdır. Madde ne madde, ne varlık ne de değer olarak vardır. Oyun bu şekilde bir var olmamaya neden olur. Ayrıca oyunun gizemi maddenin anlamının olmamasından da kaynaklanır. Madde sadece görüntüde var olur. Değerin maddesi görüntü biçimlerinin oyunları ve kuralların isteğe bağıllığıyla kaybolur.

Romanda oyun ve oyun dünyası olarak sanal dünya ile karşılaşan Laura Berendt'in fiziksel dünyadaki bedeni henüz bütündür (çözülmemiştir ve parçalanmamıştır), somuttur, belirleyicidir, sınırları vardır ve bütün bunların sonucu olarak da kendi kendisinden bağımsız değildir. Berendt doğal olarak yaşadığını hisseder çünkü bedeni fiziksel dünyada canlı bir organizma olarak işlev görür. Sanal dünyada bulunduğu sırada ise kendisini önceki gibi yaşamayı hissedebilen bir organizma olarak görmez çünkü sanal dünyada Albay Müller onu tuzağa düşürür ve onunla kurallarını anlamadığı bir oyun oynar. Sanal dünya içerisinde deneyimlenen sonuçsuz olaylar kuralları anlaşılmayan bir oyun olarak görülür. Burada aynı zamanda sanal dünya kurallarla yönetilemeyen yabancı bir oyun dünyası olarak da görülür. Romanda Berendt ile ilgili bu durum şu cümlelerle ifade edilir: „[...] nicht mehr der in die Lebendigkeit tastende Organismus ist wie noch kurz zuvor. Er hatte sie reingelegt, spielte ein Spiel, dessen Regeln sie nicht verstanden. (Hohlbein, 2014c: 7)

Gabriel Richter ve kuş arasında geçen bir konuşmada da kuş Richter'in oyunların oyununu oynamak için seçildiğini ifade eder. Böylece Richter de Berendt gibi oyunun oynandığı yer olan sanal dünyaya girer. Burada oyunların oyununu oynamak ifadesi sanal dünyanın oyunların oyununun aşırılığında ortaya çıkan bir oyun alanı olduğunu gösterir. Oyunların oyunu aşırılığa yani sonsuzluğa doğru artarak ilerleyemeye devam eden bir durum olarak da görülebilir. Oyun temelinde gerçek olarak canlandırılan sanal dünya içerisine fiziksel dünyadaki başta insan olmak üzere diğer canlı ve cansız varlıkların da dâhil edilmesi oyun içinde oyun kurmak aslında gerçek içerisinde gerçekliği üretmek anlamına gelir.

„Ich will es dir erklären, einäugiger König“, sagte der Vogel krächzend. „Was ich dir nicht erklären muss, ist, dass ich keine Krähe bin, sondern ein Rabe, oder?“ Seine milchweißen Augen funkelten, ob vor Wut oder Vergnügen, das konnte Richter nicht entscheiden. „Aber was du nicht wissen kannst, ist, dass du auserwählt worden bist, das Spiel der Spiele zu spielen.“ (Hohlbein, 2014c: 228)

Richter, kuşun oyunların oyununu oynamaya yönelik iddiasını iyi bulur. Bu arada Richter sanal dünya içerisinde deneyimlenen olayları ve bunların sonucu olarak hissedilenleri düşünür. Bütün bu değerlendirmeler ışığında Richter kendisinin oyun topu olarak kullanılmak için seçildiğini fark eder. Richter'in sanal dünya içerisinde bir oyun topu olarak görülmesi onu burada maddesi olmayan bir nesneye daha doğrusu bir imgeye ve görüntüye dönüştürür. Sanal dünya içerisinde canlı sayılan varlıklarla karşılaştırıldığında ise metaforik anlamda bir nesne (maddesiz ve saf) işlevi üstlendiği aşağıdaki ifadelerde de açıkça belirtilmektedir:

„Das Spiel der Spiele. Klingt nicht schlecht, aber warum habt ihr euch dann mich ausgesucht?“ Gabriel lehnte sich gegen die kühle Wand. Es war einfach zu viel gewesen, die Hetze der letzten Stunden, die Cyber-Party, William N. Bates, die Vorstadt, die Jagd durch die Drohnen auf dem Square Root. Alles drehte sich in seinem Kopf, zerwühlte die einzelnen Ereignisse zu einem unbedeutenden Brei von Eindrücken, Gedanken und Gefühlen. Und jetzt noch dieser weiße Rabe, ein Archetypus, ein Cyber-Zombie, der Bote unbekannter Netzgottheiten, die ihn erwählt hatten, um ihn im wahrsten Sinne des Wortes als Spielball zu benutzen. Es war einfach zu viel, gleichzeitig lächerlich und bedrohlich.“ (Hohlbein, 2014c: 229)

William N. Bates'in romanda oyun, zar atmak ve melek kartları ile ilgili saptamaları da oyun ve sanal dünya arasında kurulan bağlantılar ışığında incelenebilir. Bates'in oyun oyundur, oyun da oyundur ifadesi oyun alanı olarak görülen sanal dünya içerisinde gerçekleşen maddesi ve referansı olmayan soyut ve saf görüntünün sürekli gerçekleşen dolaşımını işaret eder. Bates bu durumu bir altılı zar atarak seçilen melek kartının başa geri dönme gibi belirsiz işaretleri içermesiyle ya da muhalifin Nirvana'ya gönderilmesine izin vermesiyle ilişkilendirir. Aslında onun için melek kartlarının içeriğinin genel olarak bilinmediği sürece her şey gerçekleşebilir. Maddesiz, mekânsız, zamansız ve bedensiz işlev gören yani yoksunluğun, hiçliğin, boşluğun ve oyunun içerisinde işlev gören sanal dünyanın da melek kartları gibi içeriği bilinemez ve böylece sanal dünyanın içerisinde her şey gerçekleşebilir. Çünkü maddesel olarak belirleyici sınırlardan ve kısıtlamalardan kendisini uzaklaştırarak özgürleşir ve belirsizliğiyle yani gizemiyle de artarak sonsuzluğa doğru genişler.

„Wie ich sehe, machen Sie meine Ausführungen sprachlos“, fuhr Bates schließlich fort. „Aber ich will Ihnen gerne erklären, was es bedeutet. Ein Spiel ist ein Spiel ist ein Spiel. Nehmen Sie einen Würfel, würfeln Sie eine Sechs und ziehen Sie eine Ereigniskarte.“ Bates lächelte ein tückisches Lächeln voll finsterner Freude. „Jeder von Ihnen, der schon einmal leidenschaftlich ein altes Gesellschaftsspiel gespielt hat, wird den Kitzel kennen. Die Ereigniskarte kann solche finsternen Anweisungen enthalten wie ‚Zurück zum Start‘. Oder Sie erlaubt Ihnen, ohne viel Federlesens ihren Gegner ins Nirwana zu schicken. Im Prinzip kann alles passieren, zumindest solange der Inhalt der Ereigniskarten nicht allgemein bekannt ist.“ (Hohlbein, 2014c: 391)

Gabriel Richter ve bir ođlan arasında geen konuřmada, Richter kendi isteđiyle sanal dnyada olmadıđını sylemesine rađmen ođlan onun sylediklerini inandırıcı bulmaz. Ođlan onun burada olduđunu ve kk oyunu oynamaya devam edeceđini ifade eder. Ayrıca ođlan onun ve kendisinin hayatının bir oyun olduđunu dile getirir. Burada onların zerinde yryebilecekleri ve zafer kazanabilecekleri hibir hedef izgisi yoktur. Oyun olarak canlandırılan sanal dnyada insanların hayatları (deneyimledikleri) da oyun olur. Sanal dnyada zafer kazanmak, daha ykseđe ıkmak yani bir řeyleri ařmak ya da gemek mmkn deđildir nk sanal dnya ikilemli dairesel dng ierisinde yani benzerin benzeriyle retilmesi ierisinde dolařır durur ve bu dolařım her řeyi yutan yoksunluđun, hiliđin, bořluđun, oyunun, sonsuzluđun, belirsizliđin ve ulařamamanın girdabına dnřr. Btn bunların sonucu olarak var olmadan yok olunan bir oyun dnyasında hedefe dođru ilerlemek ve buna ulařmayı dřnmek saf illzyondan bařka bir řey deđildir.

„Der Junge sah ihn ernst an. „Unser ganzes Leben ist ein Spiel, nicht wahr? Das kleine schmutzige Geheimnis des Lebens ist, dass es keine Ziellinie gibt, durch die man eben mal läuft und sich dann für den Rest seines Lebens auf den Siegerpodest stellen kann. Also wirst du das Spiel spielen müssen, immer, dein ganzes Leben lang.“ (Hohlbein, 2014c: 293)

Baudrillard’a (1985: 40, 60) göre hiçbir şey gerçekten daha gerçek olan bir şeyden daha kötü değildir ve oldukça da korkutucudur. Bu durum doğal olanın yapayın mükemmelliğinde kaybolması değildir aksine yapayın doğalın saydamlığı içerisinde kaybolmasıdır ve bu da dayanılmaz bir skandaldır. Bu şekildeki farksızlık durumu insanları korkutucu bir doğaya teslim eder. Bu nedenle benzerden korkmanın karşısına oyun ve illüzyonun gücü konur. Böyle bir oyun kuralı olmadan aşırılığa doğru yükselir. Bu nedenle sonu ve referansı olmayan nesnelere uçurumun kenarındaki bir tür oyun içerisinde ikilemlenir. Gabriel Richter de romanda her düşüncenin ve her duygunun arkasında onu kendisine çeken ve büyüleyen böyle bir uçurumun yani sanal dünyanın pusuda beklediğini fark eder. Vazgeçmeye çalışmasına rağmen onu daha da derine çeker. Sanal dünya onu sürüklemeye devam eden derin ve canlı bir güçtür. Oğlan, yansıma, Kristina’nın plastik kopyası bütün bunlar oyuna (sanal dünyaya) aittir. Böyle bir oyunun kurallarını bilmez. Bunun gerçek olup olmadığını ve başından beri her şeyin bir yok olmaya doğru gidip gitmediğini de bilmez. Sadece bu cinnetten kurtulabilirse onu algılayabileceğini düşünür.

„Gabriel hielt seinem Blick wütend stand. Hinter jedem Gefühl und hinter jedem Gedanken, das wurde ihm schlagartig klar, lauerte der Abgrund, der ihn anzog und faszinierte, die Verlockung, einfach aufzugeben, sich tief fallen zu lassen. Und da war gleichzeitig diese tiefe, vitale Kraft, die ihn weitertrieb.

Der Junge, die Projektion, Kristinas plastisches Abbild, all das gehörte mit zum Spiel. Er kannte die Regeln dieses Spiels nicht, er wusste nicht, ob es wirklich eines war oder ob alles von Anfang an nur auf seine Vernichtung abzielte. Aber wenn es noch eine Chance gab, aus diesem Wahnsinn auszubrechen, dann würde er sie wahrnehmen.“ (Hohlbein, 2014c: 299-300)

4.3.5 Kaos Olarak Sanal Dünya

Kaos kuramı, felaket kuramı ve kriz kuramı matematikle araştırılmak istenir. Bu durumda gerçek dünya ve matematiksel dünya arasında herhangi bir şekilde bağlantı kurma yoluna gidilir. Bilgisayar ise böyle bir bağlantıyı kurabilecek makine olarak ortaya çıkar. Fiziksel dünyanın içerisindeki her şey (canlı ve cansız) bilgisayar tarafından benzerlik esasına göre üretilen imgelere dönüşür ve bunlar bit ve bayt içerisinde olduğundan daha küçük görünür. Bu imgeler içerikleri ile ilgili bilgiler olmadan tasarlanır. Bilgisayar bunları bitlerden kaynaklanarak analiz edebilir. Burada imgeler aslında karışıklığın karışık olmadığını aksine farklı büyüklüklerdeki düzenler içerisinde tekrarlanan biçimlerden oluştuğunu işaret eder. Fiziksel dünyanın doğası bilgisayarla üretilen imgeler sayesinde daha da basitleşir. Böylece saf bir hesaplama evresi yani saf matematik doğayı deşifre eder. Bununla doğanın yapısı otomatik ve mekanik olarak ortaya çıkartılır ve bilgisayarda da kolaylıkla ele alınabilir. Fraktallar, hücresel otomatlar, kaoslar, felaketler ve diğer matematiksel konseptlerin yığını dünyanın, doğanın ve hatta hayatın kendisinin bütün karmaşıklığa ve karışıklığa rağmen hesaplanabilir olduğunu gösterir çünkü her şey bilgisayarda kolaylıkla simüle edilebilir ve modellenir (Woolley, 1994: 102-109).

Bilim kurgu edebiyatının her zaman hızdan kaynaklanması ışık hızıyla ilişkilendirilir ve ışık hızı oldukça büyüleyicidir. Işığın kendi kendisini indirgeyebileceği düşük hızların ortaya çıkması ise oldukça ilginçtir. Işık hızı nesnelere gerçekliğini garanti ettiği için nesnelere imgelerinin algılanması nesnelere aynı tutulur. Nedensel evrenin her olasılığının ışık hızının hissedilebilir değişimiyle ortadan kaybolması durumunda nesnelere tamamı tam bir düzensizlik içerisinde üst üste yığılır. Referans noktası ve ilahi güç olarak görülen ışık hızı insanlara mutlak olanın biçimi olarak görülür. Işık göreceli hıza geçtiğinde ise artık olanları bilen ilahi güç ve aşkınlık yoktur. Evren belirlenemezliğe doğru sürüklenir. Bilginin elektronik medyaların yardımıyla ışık hızıyla her yerde kolayca dolaşması durumunda ise diğer her şeyin birbiri ile uyum içerisinde olacağı hiçbir mutlaklık söz konusu değildir. Ama bu hızın arkasında mutlak olan bir şey mutlak bir şekilde yavaşlamaya başlar. Evrende yavaş bedenler ışığın hızından daha az bir hızla hareket eder. Bedenler evrende ise yavaş ışığın haricinde hayret veren bir hızla hareket eder. Bu durum artık ışık göstergelerinin dolaysızlığı tarafından düzenlemeyen tam bir kaos ortaya çıkartır (Baudrillard, 1985: 21-22).

Romanda da ağ ve buna bağlı olan sanal dünya simülasyon ve modelleme yoluyla fiziksel dünyanın kaosunu, felaketini ve krizini kendi içerisinde işlemeye başlar. Böylece sanal dünyada kaos, felaket ve kriz arttırılmış etkilerle deneyimlenir. Fiziksel dünyada olduğu gibi sanal dünyada da ortaya çıkan kaosun, felaketin ve krizin karşısında durmak oldukça zordur. Sadece ışık, renk ve gölgeden oluşan sanal dünya maddesel yoksunluğa bağlı olarak aşırı bir hızla küçültülmüş

gerçekçi imgeler içerisinde büyük etkiler gösterebilir. Bu nedenle William N. Bates de her geçen gün güçlenen ağ ve bu ağın eyleme geçmeye zorlanmasıyla kaos kuramı arasında bağlantı kurulabileceğini şu şekilde ifade eder:

“Das heißt, das Netz möchte mich nun endgültig beseitigen. Sehen Sie, Richter, im Grunde ist es ganz einfach. Das Netz wird immer mächtiger, und ich werde unbestreitbar älter. Also glaubt das Netz, es brauche nur ein bisschen zu warten, bis der alte William N. Bates senil geworden ist, dann gibt man ihm noch einen kleinen Stoß, und husch! weg ist er.” Er lachte bitter auf. “Und weil Sie Bauerntrampel dahergekommen sind, kommt so einiges ins Rutschen, und das Netz wird schon jetzt zum Handeln gezwungen. Chaostheorie, wenn Sie verstehen, was ich meine.” (Hohlbein, 2014c: 250)

Romanda demiryolunda ortaya çıkan kaosa dizginlenemeyen çılgın bir kalabalık neden olur. Bu kaostan sonra ise ortalığı ölüm sessizliği alır ve her şey ortadan kalkar. Bu olayla ilgili ağın kendisinden hiçbir bilgi gelmez. Ağın engellenmiş ya da yasaklanmış bölgelerine (karanlık ağa) girme konusunda yetenekli olan Gabriel Richter’e bu olay gerçek dışı ve sürrealist gelir çünkü o, ağın içerisindeki kaosa ve karışıklığa alıştıktır. Ağ Richter tarafından kaos ve karışıklıkla şu şekilde özdeşleştirilir:

“[...] Zuerst totales Chaos in der Bahn, ein Haufen Verrückte, die nicht mehr zu bändigen sind, und jetzt Totenstille, alles ausgestorben, selbst übers Netz kommen keine Infos mehr. [...] Richter hatte das Gespräch schweigend verfolgt. Es kam ihm unwirklicher und surrealistischer vor als sein Eindringen in die Forbidden Areas, den Sperrbezirk des Netzes. Im Netz war er an Chaos und Konfusion gewöhnt. [...]“ (Hohlbein, 2014c: 111)

Fiziksel dünyada büyükşehir ve metropol olarak bilinen Berlin romandaki sanal dünyada sanal şehir olarak ortaya çıkar. Sanal şehir Berlin Richter için ışığı ve gürültüyü, alelade reklam neonlarını, holografik levhaları, görsel ve akustik aldatmacalardan oluşan avatarları kapsayan bir yerdir. Bu nedenle tarif edilemez kaosu yıkıcı birleşenlerinin de sanal şehir Berlin’de ortaya çıktığına inanır. Avatarlar ve diğer ıvır zıvırlar insanları derine almaya hizmet eder. Bütün bunların duyguları yok etme tehlikesi taşıdığı için Richter’de çeşitli rahatsızlıklar ortaya çıkar. Kendisi her ne kadar bütün bu olanlara teslim olmak istemese de bunlar ona gerçekleşmiş gibi gelir. Sonuç olarak sanal şehir Berlin’in tarif edilemez kaosu Richter’de bedensel ve zihinsel rahatsızlıkların ortaya çıkmasına neden olduğu gibi onun olayların gerçekleşip gerçekleşmediğiyle ilgili kesin yargıya varmasını da ayırt edememeye bağlı bir kaosu içerisine sürükler.

„Er war wieder in Berlin, dieser großen, alles umspannenden Metropole voller Licht und Lärm, mit den trivialen Werbeneons, den holographischen Plakaten, den Avataren aus optischer und akustischer Spielerei. Es herrschte unglaublicher Lärm, und er begriff gar nicht, warum ihm das nicht schon früher aufgefallen war, die zerstörerische Komponente dieses unbeschreiblichen Chaos um ihn herum, die jede tiefe Empfindung wegwischen wollte. Jetzt begriff er, dass es genauso beabsichtigt war, dass die Avatare und der ganze Schnickschnack dazu dienten, den Menschen Tiefe zu nehmen, und mit der Tiefe das uralte, geheime Wissen um Würde und Stolz. Er schloss die Augen, schüttelte den Kopf und spürte faulig warme Übelkeit in sich wabern. Übergeben würde er sich wenigstens nicht, das wusste er, aber er wusste auch, dass ihm zumute war, als würde es jeden Moment passieren. Was sollte er tun?“ (Hohlbein, 2014c: 232)

Richter’in kafasında sadece bir kaos hakim olduğu için belleğindeki parçalar ve hisler birbirine girer. Richter burada düzeni keşfetme çabası

konusunda da umutsuzdur. Buraya herhangi birisinin düzenli aralıklarla üst üste yığılan rahatsız edici içtepeler gönderdiğini düşünür. Bu karışıklık içerisinde parlak düşünceye sahip olmanın da mümkün olmadığı görüşündedir. Gerçekte nerede olduğunu ve bütün bu olanların ne olduğunu anlamasına yardımcı olacak hayatını saran kırmızı ipler de yoktur. Düzenin yok olduğu ve rahatsız edici şeylerin ortaya çıktığı kaos içerisinde hatıraları, duyuları ve zihni de bulanıklaşır. Hayatını yönlendirmek, düzene sokmak ve belirlemek için takip ettiği yollar artık kaosa ve belirsizliğe doğru gider.

„In seinem Kopf herrschte ein einziges Chaos. Wie Überlagerungseffekte beim Funkverkehr. Ein Durcheinander von Erinnerungsfetzen, Empfindungen und letztlich dem Versuch, in all dem eine Ordnung zu entdecken. Es war, als würde irgendjemand Störpulse aussenden, die sich in unregelmäßigen Intervallen überlagerten. Keine Chance, in dem Durcheinander einen klaren Gedanken zu fassen, geschweige denn, einen roten Faden zu erkennen, an dem er sein Leben aufspulen konnte, um zu begreifen, wo er denn nun wirklich war und was das alles sollte.“ (Hohlbein, 2014c: 268)

Ağın ve sanal dünyanın içerisinde çözülme, parçalanma, düzensizlik (kaos), rastgele (herhangi), belirsizlik vb. durumlar hakim birer güç olarak ön planda durur. Bu durumların temelinde ise ağın gerçekliğinin ve fiziksel dünyanın gerçekliğinin birbiri içine geçmesi, karışması ve hatta birbiri içerisinde erimesi bulunur. Bütün bu durumlar ağın ve sanal dünyanın algılanmasının sonucu olarak insanların algısına da yansır. Bu tür durumları deneyimleyen Laura Berendt de kendi etrafındaki verilerin gelişigüzel fırlatıldığına şahit olur. Lime lime olmuş etkilere maruz kalır. Bunlar ona göre dışarıdaki gerçeklik içerisinde gerçekleşen parçalardır. Korkutucu imgeler herhangi bir bağıntıdan uzaktır ve

oldukça da dağınıktır. Berendt içtepilerini sınırlandırmaya, bulanıklaştırıp ortadan kaldırmaya ve sanal dünyayla olan bağlantısını kesmeye çalışır ama bunda kısmen başarılı olur. Çünkü Berlin'deki kaos kendi algısının içerisinde de kaos olarak yansır. Buna rağmen bunu yok etme çabasında ısrarcıdır.

„Was, verdammt noch mal, ist hier los?“ schrie Laura. Das Netz schmiss wahllos mit Daten um sich, und sie bekam zerrissene Eindrücke in ihre eigene, private Netzwirklichkeit projiziert, Fetzen von dem, was draußen in der Wirklichkeit passierte. Sie versuchte, die Impulse auszugrenzen, wegzudimmen, die Verbindung mit der virtuellen Welt zu unterbrechen. Aber es gelang ihr nur teilweise. Immer noch erwischten sie Schreckensbilder, wirr und ohne Zusammenhang. Das Chaos in Berlin spiegelte sich als Chaos in ihrer eigenen Wahrnehmung, unbeirrbar von ihrer Anstrengung, es endgültig wegzudrängen.“ (Hohlbein, 2014c: 321)

Romanda Gabriel Richter ve ejderha arasında geçen bir konuşmada iki karşıt durum arasında kesin ayrımların yapılabildiği zaman ve kaosun zamanı olarak iki farklı zaman tipi ortaya çıkar. Bu bağlamda kaosun zamanının iki yola ayrılan asıl kökenin ya da temelin zamanından net bir şekilde ayrıldığı ifade edilir. Her şeyin olumlu ve olumsuz durum olarak ikiye ayrıldığı zamanda bir tarafta kötülük, iğrençlik ve bozulmuşluk varken diğer tarafta erdem, temizlik ve iyilik olduğu dile getirilir. Ama bu konuda bütün her şeyi tamamıyla başaracak birisinin olmadığına inanılır. Çünkü onların düşüncelerine göre açıklık içerisinde kaos, kaos içerisinde de açıklık vardır. Yani düzen olumlusu içerisinde düzensizlik olumsuzu varken, düzensizlik olumsuzu içerisinde de düzen olumlusu vardır. Aşkın bir güç tarafından oluşturulmayan ve mutlak olmayan ağ ve buna bağlı olan sanal dünya

kaos zamanının içerisinde olumlu ve olumsuz arasındaki dengeyi çözülmeye ve parçalanmaya uğratarak ve kaos temelinde yapılandırılarak doğmuştur. Bu durumda ağ ve sanal dünya içerisinde hem olumlu hem de olumsuz taraf saf kaos ve saf belirsizlik olarak kalır.

“Eine interessante Frage, nicht wahr? sagte der Drache leichthin. „Eine Frage, die auf den Anfang der Dinge zielt. Auf die Zeit des Chaos, aus dem Urboden, in dem sich zwei Wege abspalteten, klar und sauber voneinander getrennt: auf der einen Seite das Verruchte, das Böse, das Verderbliche, auf der anderen Seite die Tugend, das Reine und Gute. Gibt es jemanden, der das alles geschaffen hat? Hat es sich selbst geschaffen? Und wenn ja, warum?“ „Ich kann nicht behaupten, dass das eine klare Antwort auf meine Frage ist.“ „Im Chaos herrscht Klarheit, und in der Klarheit Chaos. Möglich, dass du meine Antwort nicht verstehst.“ (Hohlbein, 2014c: 292-293)

Ağ ve buna bağlı olan sanal dünya içerisinde hiçbir şeyin başlangıcı ve sonu yoktur çünkü buralar aslı (orijinali) olmayanın ve sonsuzluğun ön planda durduğu yerlerdir. Buralarda deneyimlenen sonuçsuz olaylar insanlara hem bedensel hem de zihinsel olarak herhangi bir uyuşturucu maddenin etkisi altında kalmış gibi bir his verir. Bu sonuçsuz olaylar aynı zamanda korkunç gerçeklik (karanlık ağın sanal gerçekliği) içerisinde de deneyimlenir. Gelip geçici olan bu gerçeklik bir anda ortaya çıkar ve bir anda da ortadan kaybolur. Bu tür etkiler karşısında insan güçsüz, çaresiz ve öngörüsüz kalır çünkü ayırt edememenin, fark edememenin, belirleyememenin ve algılayamamanın girdabına düşer. Bütün bunların temelinde de ağın ve sanal dünyanın her açıdan kaos içerisinde yapılandırılmış olması bulunur.

Ağda deneyimlediklerinin giderek daha da kötüleştiğini düşünen Gabriel Richter de kendisini sanki uyuşturucu maddenin etkisi altında ağa seyahat ediyormuş gibi hisseder. Artık onun bütün hayatını büyüleyen şeyle yapacak hiçbir şeyi yoktur. Bu arada ağın temelini gerçek ve derin yalnızlığı içerisinde korkunç gerçekliği bulur. Bu gerçekliğin ortaya çıkması ve ortadan kaybolması bir anlıktır yani çok hızlıdır. Richter bütün bu durumlar karşısında neyin gerçek olduğunu, izolasyon odasında neye ikna edildiğini ve aklını neyin karıştırdığını bilemez çünkü ağda ve sanal dünyada deneyimlediği kaos içerisinde başlangıç noktası bulamaz.

“Es war schlimmer gewesen als je zuvor. Wie ein Netztrip unter Rauschgift. Das hatte nichts mehr mit dem zu tun, was ihn sein ganzes Leben fasziniert hatte. Es war eher so, als habe er in der wahren, tiefen Einsamkeit des Netzbodens eine schreckliche Wahrheit gefunden, sie einen Moment festhalten können, nur um sie dann gleich wieder zu verlieren. Rauschgift, Netztrip, hämmerte es in seinem Kopf. Er wusste nicht mehr, was wahr war, was man ihm in der Isolierzelle eingeredet hatte und was einen Verstand eigenständig verwirrte, weil er keinen Ansatzpunkt mehr in diesem ganzen Chaos fand.“ (Hohlbein, 2014c: 361)

Ağı ve sanal dünyayı yapılandıran şeylerin başında ışık, gölge, renk ve bunlara bağlı olarak da hız gelir. Bütün bunlar fiziksel dünya içerisinde sabit yapıyla maddesel olarak var olan herkesi ve her şeyi ağın ve sanal dünyanın içerisine sıvılaştırarak dâhil eder. Bu sıvılaştırmanın temelinde ise maddenin, mekânın, zamanın ve bedeninin çözülmesi ve parçalanmasıyla ortaya çıkan yoksunluklar yani maddesizlik, mekansızlık, zamansızlık ve bedensizlik bulunur. Bu tür yoksunluğun sonucu olarak ortaya çıkan sıvılaştırma fiziksel dünyanın sabit yapısını

ağdaki ve sanal dünyadaki deęişken yapıya dönüştürür. Böylece var olmak ve yok olmak da çok hızlı bir şekilde gerçekleşmeye başlar. Her şey ve herkes bir girdaba doğru sürüklenir ve kaos içerisinde düzen üretilmeye (amaç düzen yanlıgısı vermek) çalışılır.

Gabriel Richter de böyle bir ortamda duvarın yapısının deęişmeye başladığını görür. Gri, dairesel renk oyunu içerisinde ve duvarı kendisiyle çözülmeye uğratan ve parçalayan girdap içerisinde ortadan kaybolur. Bu da sabit yapının saçmalığını ortaya koyar. Duvar birkaç saniye içerisinde hiç var olmamış gibi ortadan kaybolur. Renk girdabı sakinleşir ve yoğun bir yeşile yoğunlaşır. Bu yoğun yeşilden farklı renk tonları ortaya çıkar ve burada kaos içerisinde düzen üretmek amaçlanır.

„Er drehte sich um, ging auf gleichförmig graue Wand zu und hob die Hand in einer Geste des Grüßens. Die Struktur der Wand begann sich zu verändern, das Grau löste sich in einem kreisenden Farbspiel auf, in Wirbeln, die die Wand mit sich rissen, sie auflösten, ihre feste Struktur ad absurdum führten. Innerhalb weniger Sekunden löste sich die Wand auf, als hätte sie nie existiert. Die Farbwirbel beruhigten sich, verdichteten sich zu einem intensiven Grün, aus dem sich eine ganze Palette verschiedenster Farbnuancen herausschälte, als suche etwas Ordnung in dem Chaos herzustellen. [...]“ (Hohlbein, 2014c: 385-386)

4.4 Sanal Hastalık Bağlamında Bedensel ve Zihinsel Aşırılıkların Deneyimlenmesi

Sanal dünyayı her geçen gün daha fazla mükemmelleştirmeye çalışan sanal teknolojiler ve buna bağlı hazırlanan sanal gerçeklik projeleri empati (duygudaşlık) ve anlayış uyandırmak için insanları başka türde olanın içerisinde dahil eder. Bu başka türde olan şeyler ise herhangi

birisi, herhangi bir şey, herhangi bir gerçeklik, herhangi bir madde, herhangi bir mekân, herhangi bir zaman, herhangi bir beden ve hatta herhangi bir kimliktir. Böylece sanal dünyanın bu şekilde deneyimlenmesi her konuda bilgi edinmeye ve herkesi ya da her şeyi başka türde olanın gözünden görmeye fırsat verir. Böyle bir sanal dünyada empati ve sempati her şeyden önce duygularla aktarılır. Sanal dünyada duygular o kadar kuvvetlidir ki bir tür domino etkisi ortaya çıkartır ve fiziksel dünyadaki insanlar (diğer canlı varlıklar da) sanal dünyaya tepki verir. İnsanlar sanal dünyadan fiziksel dünyaya geri geldiklerinde ya da fiziksel dünyadan sanal dünyaya geri gittiklerinde sanal hastalıklara yakalanır. Bu nedenle her iki dünyaya giriş ve çıkışlarda bedensel ve zihinsel rahatsızlıklara yakalanılması kaçınılmaz olur (We are future, 2018: 54).

Sanal hastalık hareket hastalığı (Motion Sickness) ile bağlantılı olarak açıklandığı için öncelikle hareket hastalığının ne olduğuna kısaca değinmek gerekir. Hareket hastalığı genellikle araba yolculuklarında, uçuşlarda ve deniz yolculuklarında ortaya çıkan bir hastalıktır. Özellikle de sensörler üzerinden algılanan hareketler beklenen hareketlere uymadığında çok sık ortaya çıkar. Belirtiler ise baş dönmesi hissi, terleme, mide bulantısı ve istifra olarak ortaya çıkar. Hareket hastalığı sanal gerçeklik kullanımlarında büyük bir problem olarak görülür ve bu durum sanal hastalık olarak da adlandırılır. Sanal hastalık hareket hastalığının bir biçimidir. Sanal ortamla etkileşim kurma ya da sanal ortama dalmayla sanal hastalık gerçekleşir. Bu hastalığın ana belirtileri ise göz yorgunluğu, yön kaybı, postural dengesizlik

(kararsızlık), terleme, beti benzi atma durumundaki gibi kanın çekilmesi ve yüzün solması, baş dönmesi, uyuklama, sersemlik, mide bulantısı ve bazı durumlarda nadiren de olsa istifradır (Itani, 2019: 5).

Sanal hastalık son yıllarda o kadar önemli görülüyor ki sanal teknolojilerin kullanım kılavuzlarının çoğunda kullanıcılara sanal hastalık sonucu ortaya çıkacak belirtilerle ilgili uyarılarda bulunuluyor. Örneğin kullanım kılavuzunun birinde aşağıdaki belirtileri fark ettiğinizde, sanal gerçeklik ekipmanlarının kullanımını sonlandırın diyor. Bu belirtiler ise kramp, bilinç rahatsızlığı, göz yorulması, göz ve kas seğirmesi, istem dışı gerçekleşen hareketler, değişik, bulanık ya da çift görme ya da diğer görme rahatsızlıkları, el ve göz koordinasyonu rahatsızlığı, şiddetli terleme, çok fazla tükürük oluşumu, mide bulantısı, sersemlik, uyuşukluk, huzursuzluk, keyifsizlik, baş ve göz ağrısı, uyuklama, yorgunluk ya da yukarıdaki gibi seyahat rahatsızlıklarıyla karşılaştırılabilen diğer belirtilerdir (Benutzerhandbuch SM-R322, Samsung , 2015: 12).

Sanal gerçeklik teknolojilerini kullananlar işlevsel olarak fiziksel dünyanın ortamını görmeyebilir. Bu nedenle kullanıcıların kaza ve yaralanma riskleri de artar. Yoldan sapma, algının ötelenmesi, yönünü kaybetme ya da sanal dünya içerisine tamamen dalma gerçek nesnelere çarpmaya, tökezlemeye ve düşmeye neden olur. Kullanıcıların ekranlı kaskları (İng. head mounted display) dış dünyaya akustik olarak kapalıdır. Bu nedenle kullanıcıların daha güvenli alanlar içerisinde hareket etmesi gerekir. Bunlar kapalı yerler ve serbest alanlar olabilir

ama bu tür yerler de korkuluklarla korunmalıdır (Costello, 1997 ; aktaran Engel, 2019: 602)

Hem sanal dünyada hem de fiziksel dünyada hareket hastalığı ile bağlantılı olarak ortaya çıkan sanal hastalığın belirtilerinin hem bedensel hem de zihinsel rahatsızlıklar olarak ortaya çıktığı tartışma götürmez bir gerçektir. Bu belirtiler aynı zamanda ağ ile oluşturulan sanal dünya ve burada deneyimlenen sanal gerçeklik içerisinde aşırı derecede ortaya çıkar. Kullanıcı bu aşırılığı hem bedensel hem de zihinsel olarak deneyimler. Çünkü aklın, mantığın, zekânın, duyuların ve sinirlerin algılamakta güçlük çektiği gizemli, kavranamaz ve belirsiz zihinsel durumların burada deneyimlenmesi söz konusudur. Sanal dünya içerisinde bir şeylerin ters gitmesi sonucu zihnin bu durumları aşırı derecede deneyimlemesinin nedenleri ise sanal gerçekliğin artırarak verdiği yoğun gerçekçi etkiler içerisinde saklıdır. Bunlar maddesizlik, derealizasyon, mekansızlık, zamansızlık, bedensizlik ve kimliksizlik gibi durumlara bağlı ortaya çıkan yoksunluk, hiçlik, boşluk, oyun, kaos, girdap, karanlık, sonsuzluk, uçurum, derinlik, hayal ve eş zamanlılıktır. Bütün bunların sonucunda yön kaybı, korku, ürperti, panik, cinnet, paranoya, öfke, nefret, ağrı, yanılğı, felç, şaşkınlık, yalnızlık, bilinçsizlik, çaresizlik, umutsuzluk, rahatsızlık, huzursuzluk, baş dönmesi ve soğukluk hissedilir. Felaketler deneyimlenir, çılgınlıklar atılır, çıldıracakmış gibi olunur, tehlikede hissedilir, acınacak durumda olunur, zorbalık ve baskı hissedilir, her şeyde acele edilir ve kaçışmalar olur. Her ne kadar büyüleyici olsa da bütün bunlar insana ait duyguların tahammül sınırını aşar.

Cehennemdeymiş etkisi verilir, kâbus yaşanır. Bunların yanı sıra Nirvana (Budizm’de, her türlü isteklerden, duygulanımlardan, tutkularından arınıp en yüksek ruh durumuna erişme) ve dejavu (bir yeri daha önce görmüş olma ya da bir olayı daha önce yaşamış olma duygusu) da deneyimlenir.

Sanal dünya içerisindeyken ve sanal dünyadan çıktığı andan itibaren kullanıcının yönünü kaybetmesi bir taraftan yukarıda sıralanan duygusal aşırılıkların ortaya çıkmasına neden olur, diğer taraftan da kullanıcı ister fiziksel dünyada olsun isterse de sanal dünyada olsun duygusal aşırılıkları deneyimledikten sonra yönünü kaybeder. Bu çıkmazın ya da belirsizliğin açıklığa kavuştuğu çok kısa bir zaman dilimi içerisinde de kullanıcı yönünü tekrardan kolaylıkla bulabilir. Romanda Gabriel Richter için de en kötü his tamamen yönünü kaybetme hissini yanı sıra saatin kaç olduğunu, kendisini neyin beklediğini ve kendisinden neyin istendiğini bilememesidir. Bu durumda onun sanal dünyada deneyimlediği yön kaybı, zamansızlık ve belirsizlik sonucunda zihinsel belirleme kabiliyeti elinden alınmış olur. Richter bu durumu romanda şu cümlelerle ifade eder: „Das schlimmste war das Gefühl vollkommener Desorientierung. Nicht zu wissen, wie spät es war. Nicht zu wissen, was ihn erwartete. Nicht zu wissen, was man von ihm wollte.“ (Hohlbein, 2014c: 274)

Şoku, korkuyu ve yön kaybını aşırı derecede hisseden Richter kendisini bir şokla harekete geçiren korkutucu düşüncelere sahiptir. Bu arada dümeni elinde tutmak ister ama kısa bir süreliğine yönünü kaybeder ve bütün sinir sistemi şoka girer.

“Noch während dieses entsetzlichen Gedankenimpuls ging eine Erschütterung durch den Haikörper, so als versuchte er mit aller Kraft, seinen Kurs zu halten, wäre aber kurzfristig orientierungslos geworden. Der Hai tauchte unter ihm durch, getroffen durch Gabriels harten, schrillen Laut, der sein ganzes Nervensystem zu erschüttern schien. Die Schwanzflosse des Haies streifte seinen Bauch hart wie ein Säbelschlag, der nur mit der Breitseite aufschlägt, und einem trotzdem den Atem nimmt. Gabriel spürte, wie ihm die Luft aus dem Körper getrieben wurde, aber dann hatte er auch schon den Eingang des Wohnzimmers erreicht. Seine Hände packten irgendetwas Stabiles, und er zog sich in den Raum.” (Hohlbein, 2014c: 262)

Baş döndürücü bir eğri olarak görülen sanal dünya içerisinde Richter yönüne tekrardan ulaşamaz ama daha sonra inanılmaz derecede bir hızla yönünü tekrardan elde eder. Onun yön bulma ve yön kaybı arasındaki gelgitleri fiziksel dünyada geçerli olan zihinsel uyanıklığını sanal dünyada henüz tamamen kaybetmediğini gösterir ve bu durum romanda şu şekilde aktarılır: „[...] Der Hai hatte wieder gewendet, in einer leicht taumelnden Kurve, so als habe er seine Orientierung immer noch nicht wieder voll zurückerlangt, aber dann jagte er unglaublich schnell wieder heran. [...]“ (Hohlbein, 2014c: 262) Tekrardan yön bulmak ise onun için çok zordur. „[...] und er hatte Schwierigkeiten, sich zu orientieren. [...]“ (Hohlbein, 2014c: 262)

Richter acılar içerisinde yönünü tamamen kaybeder. İçerisinde bulunduğu mekan yani aslında sanal dünya ona tam bir kaos olarak görünür. Bedenini çözülmeye ve parçalanmaya uğratan aletlerin sayısı giderek daha da artar. Sanal dünya içerisinde çaresizlikten dolayı çılgılık atar, şaşkın şaşkın dolaşır, hedefe odaklanmasına rağmen çılgınlardan uzaklaşamaz. Burada Richter’in yön kaybına bağlı olarak deneyimlediği bedensel ve zihinsel aşırılıklar söz konusudur. Bu

aşırılıklar kaos, bedenın bütünlüğünü giderek daha da yitirmesi, çaresizlikler, çılgılık, şaşkınlık ve hedefe odaklanamamadır.

„[...] Gabriel wurde zur Seite geschleudert, auf die Wand u, und schlug schmerzhaft auf. Er verlor jetzt vollends die Orientierung. Der Raum schien ein einziges Chaos zu sein, immer wieder gingen harte Schläge durch den Schiffsleib, und das Dröhnen pflanzte sich in seinem Körper fort, fraß sich in seine Eingeweide, [...] Gabriels Schrei vollkommen hilflos ausgeliefert, in dem Raum umherirrte, fixiert auf sein Ziel und doch gleichzeitig bis ins Innerste erschüttert durch den Schrei.“ (Hohlbein, 2014c: 264)

Fiziksel dünyanın sahneleri, olayları ve karakterleri gerçektir. Sanal dünyanınkiler ise hem gerçektir hem de gerçek değildir. Böyle bir karışıklık içerisinde yönünü kaybeden Richter de sahnenin tekrardan değiştiğini ve kendisinin yönlendirmesinden kurtulduğunu ifade eder (artık sahneyi insan yönlendiremiyor). Bu durumda bir taraftan Berlin'deki arayüze dalma düşüncesi ona gerçek olarak görünmez (sahnenin tamamının gerçek dışı bir etki göstermesi), diğer taraftan ise sahnenin mümkün olduğunca gerçek gibi düzenlendiğinden (sahnenin tamamının gerçek gibi bir etki göstermesi) bahseder. Richter'in ve Kristina'nın bulunduğu yerler kaçmanın mümkün olmadığı hapisaneye dönüşür. Buralar tehlikeli görüldüğü için daha güvenli bir yer bulmaya çalışırlar ama bütün çabalarına rağmen onları bir şey bloke eder. Olayın hangi ipe asıldığını ve karakterleri ayırmayı tam olarak anlayamaz.

„Einen Moment lang war er orientierungslos. Die Szene hatte wieder gewechselt, und diesmal entzog sie sich seiner Steuerung. Er hatte die Idee gehabt, über das Interface einzutauchen in Berlin, nicht real, aber in eine Szenerie, die so real wie möglich gestaltet war, um in Kristinas Wohnung einzudringen, die

Blockade zu sprengen, die ihre Wohnung zu einem unentrinnbaren Gefängnis hatte werden lassen, und sie damit vor dem gleichen Schicksal zu retten, dass die Podowski erlitten hatte. Er wollte in dem Restaurant starten, um eine sichere Plattform im Hintergrund zu haben, und dann in die Kantstraße eindringen, möglichst nah der Wohnung, um dann in die Datenbahnen selbst hineinzugleiten, in den Mikrokosmos einzutauchen, der die Steuerung von Kristinas Wohnung übernommen hatte. Es war eine naheliegende Idee, aber es funktionierte nicht. Irgendetwas blockierte ihn. Die ganze Szene hatte seltsam unwirklich gewirkt, so, als ob er im Vollrausch einen TriVi-Krimi verfolgte und nicht mehr richtig mitbekam, an welchem Faden die Handlung aufgehängt war, und die Charaktere nicht mehr auseinanderhalten konnte.“ (Hohlbein, 2014c: 247)

Daha sonra ağ geldiğinde ise onlar yönünü bulur. Bu durumda ağın varlığı yön bulmayı işaret ederken, ağın yokluğu yön kaybını işaret eder. Sonuç olarak da insan yön bulmayı kendi kendisine yönlendiremeyecek duruma gelir. „Dann war das Netz gekommen, und nun hatten sie ihre Orientierung.“ (Hohlbein, 2014c: 248)

Romanda sanal dünyada çıkan bir yangın sonrasında sanal gerçekliğin yarattığı imgeler ise korkunun imgelerine dönüşür. Bu imgelerin korkutuculuğu çözülmeyen, parçalanmadan ve hızdan kaynaklanır. Korku imgelerinin şehrin düzenine hızlı bir şekilde dehşet ve acı yayması inanılmaz bir durum olarak görülür. Robotlar yangını söndürmede çaresiz bir mücadele verir ve burada yangının kurbanı da insanlardan başkası değildir.

„Es waren Bilder des Schreckens. Unglaublich, wie schnell sich die Ordnung einer Stadt auflösen kann in Entsetzen und Leid. Die Männer der Feuerwehr kämpften einen verzweifelten Kampf gegen die Flammen. Löschroboter waren in die Tiefen der Shopping Mall eingedrungen, schlugen Breschen in das

Flammenmeer, suchten Überlebende, Menschen, die noch nicht dem dichten Qualm oder den Flammen zum Opfer gefallen waren. Andere Roboter, die sich wie kleine Minipanzer auf Ketten vorwärtsbewegten, spritzten weißen Spezialschaum auf die vielen kleinen Brandherde. Ein Teil des Daches brach ein, Funken stoben in den Himmel, und ein paar Roboter aufwiesen und die verzweifelt nach ihrer Mutter schrien. Nur wenige Meter von ihnen entfernt lagen Brandopfer, um die sich niemand mehr kümmerte. Offensichtlich waren sie tot.“ (Hohlbein, 2014c: 339)

Sanal dünyada kısmen bir çöküş gerçekleşir ve medyalar başlarına gelen bu karışıklığı sanal travma olarak adlandırır. Bu olay sırasında duyularıyla sanal dünyada bulunan insanların fiziksel dünyaya geri gönderilmesi, sanal dünyanın insan tarafından kontrol edilmeyen bir yer olduğunu açıkça gösterir. İnsanlar dünya çapında hizmet veren ağ gibi bir yeni medya sayesinde eş zamanlı olarak dünyanın her yerinde bulunabildiği için sanal dünyanın çöküşünü dünyanın her yerinden canlı olarak izler. Özellikle de ağın etki alanı içerisinde bulunan insanlar olaya gerçekten oradaymış gibi hem görsel hem de işitsel olarak şahit olur. Bütün bunların sonucunda korkunun, karışıklığın ve paniğin mükemmel olduğu ifade edilir. Duyuların bu denli aşırılığının dünyanın her yerine eş zamanlı olarak canlı yayımlanmasını sağlayan medya ise bilgisayar ve ağ gibi yeni medyalar aracılığıyla ortaya çıkan dijital ve sanal durumlar tarafından üretilen simülasyondan başka bir şey değildir.

“Danach- ja, es hat Tote gegeben. Sieben Menschen sind in der Panik umgekommen, von einer abgestürzten Drohne erschlagen worden, plattgetrampelt worden oder was weiß ich woran gestorben. Dazu kam der partielle Einbruch in der virtuellen Welt; Menschen, die mit ihren Sinnen auf dem Platz waren, wurden plötzlich in die reale Welt zurückgeschleudert, und die Medien erfanden das Wort Cyber-Trauma für den Zustand der

Verwirrung, die sie dabei erlitten. Und es waren Menschen auf der ganzen Welt. Das heißt, die ganze Welt hat ohne Zeitverzögerung, überall und an jedem Ort, die Katastrophe mitverfolgt, live. Im gesamten Einflussbereich des Netzes gab es Augen und Ohrenzeugen, die wirklich vor Ort gewesen waren. Die Verwirrung und das Entsetzen waren perfekt.” (Hohlbein, 2014c: 185)

Ağın dışırsısı fiziksel dünyayı işaret ederken, ağın içersisi sanal dünyayı işaret eder. Birbirine paralel giden iki geniş yolun birisi fiziksel dünyanın gerçekliğidir, diğeri ise sanal gerçektir. Paralel, alternatif ve karıştırılmış gerçektik olarak tanımlanan sanal gerçektik ve sanal dünya her ne kadar iki gerçektik ve iki dünya olarak ikiye bölünmüş gibi gösterilse de aslında parçalanmış bütünü saf yanılması verir. Bu durumda sanal gerçektik hem fiziksel gerçektikğe paralel ve alternatif olduğunu gösterir hem de ondan daha fazla gerçektik olduğunu iddia eder. Ara güverte ise bu bölünmüş iki dünyanın ve iki gerçektikğin arasında bulunan boşluğu temsil eder. Ara güvertede gerçektik ışık ve sanal ışık birlikte geceyi gündüze dönüştürür. Kendisine ait neonlarla ve ikonlarla böyle bir ara güvertede bulunan Gariel Richter buradaki huzursuzluğu yüzeydekenden yani fiziksel dünyadakenden daha belirgin hisseder. Sanal dünyanın ve sanal gerçektikğin bu iki farklı rolü kendi içersisinde eriterek ortadan kaldırması durumunda insanlar bunların görünmez etkisi altında hem huzursuzluk hisseder, hem paniğın eşiğine sürüklenir hem de kaçmak için her an hazırda bekler.

„Im Zwischendeck mit seinen vielen Icons und Neons war die Unruhe deutlicher zu spüren als an der Oberfläche. Reales und virtuelles Licht machten die Nacht zum Tage, [...] Die Passage zum Englischen Garten war zweigeteilt, zwei parallel verlaufende breite Wege,[...], als koche die Menschenmenge

unter unsichtbarem Druck, am Rande der Panik und bereit zu Flucht.“ (Hohlbein, 2014c: 85)

Sanal dünya belirsizliğin hüküm sürdüğü bir yerdir ve burada işlevde olan şey herhangi bir gerçeklik, herhangi bir mekân, herhangi bir zaman, herhangi bir beden, herhangi birisi ya da herhangi bir şeydir. Herhangi durumları ortaya çıkaran bir belirsizlik içerisinde görmek ve inanmak arasındaki algı dengesi de sarsılır. Bu nedenle Richter gözlerine inanamaz ve gördükleri onun dikkatini dağıtır ve onu yanıltır. Laura Berendt’in gerçekten orada olup olmadığı gibi bir sorgulamada da varlık ve yokluk, gerçek ve gerçek olmayan arasındaki denge sarsılır. Bütün bu belirsizliklerin sonucu ise Richter’in ifade ettiği gibi büyü (sanal) bir el tarafından herhangi bir yerde maddeleşmektir daha doğrusu maddesizleşmektir. Richter deneyimlediği bu belirsizlikle adlandıramadığı dehşet, bütün bedenini titreten korku ve çaresizlik sonucu paniğe kapılır.

„[...] Er glaubte, seinen Augen nicht zu trauen. Der Anblick verwirrte ihn nicht nur, er löste namenloses Entsetzen aus; der Schreck ließ ihn am ganzen Körper zittern. Laura beobachtete ihn ruhig und überlegt, so, als sei es vollkommen normal, wie von Zauberhand irgendwo zu materialisieren, und als müsste er das einfach als gegeben hinnehmen. Gabriel war der Panik nahe, weil er sich so schrecklich hilflos vorkam, weil einfach zu viel passiert war, weil irgendwann einmal das Fass überlief, weil er sich an dieses schwachsinnige Computerspiel erinnerte, in dem ihn eine Laura gejagt hatte, die keine Laura war, und weil ihm eine innere Stimme zuschrie, dass das wieder nicht wirklich Laura Berendt war, sondern irgendjemand, irgendetwas anderes.“ (Hohlbein, 2014c: 270)

Fiziksel dünyanın doğal ışığı güneş ve aydan ya da maddeye bağlı herhangi bir aydınlatıcıdan kaynaklanırken, sanal dünyanın ışığı elektrikten kaynaklanır. Elektriğin yaydığı ışık aynı zamanda sanal

dünyanın oluşumundaki temel öğelerdendir. Richter böyle bir ışığın kendisine işkence ettiğini düşünerek kaçmak ister. Richter'in ağdan oluşan teni ve beyninin ışıklarla donatılması onun bedensel parçalanmaya maruz kaldığını ve bedeninin sanal bedene dönüştüğünü açıkça gösterir. Bu nedenle bedeni cinnet veren ağrının etkisi altındadır. Çılgılık atmak ister ama sadece sessiz çılgınlıklar atabilir. Bütün bedenini felç olmuş gibi hisseder. Baş döner ve nefesi kesilir. Burada bedensel çözümlenin ve parçalanmanın etkisi altında ortaya çıkan duygusal aşırılıklar deneyimler. Bu denli bedensel ve zihinsel yorgunluklar sonucu fiziksel dünyaya geçebilecek gücü kendisinde bulamaz.

„Der Aufprall riss ich fast von den Beinen. Ein schmerzhafter Ruck ging durch seinen Körper. Er wollte schreien, aber seine Stimmbänder versagten ihm den Dienst, und eine seltsame, schemenhaft Lähmung breitete sich wie ein betäubendes Gift in seinem Körper aus. Er taumelte, prallte in der realen Welt gegen eine Wand von Menschen und schlug die Hände vor die Augen, um dem gleißenden, quälenden Licht zu entkommen, aber es half nichts, die tanzenden Wirbel durchdrangen selbst seine Hände und fraßen sich weiter in seine Netzhäute, überfluteten sein Gehirn mit ungeheuren Wogen aus Licht, Licht, Licht... Er spürte nichts außer wahnsinnigen Schmerzen, die wie feurige Pfeile durch seinen Körper jagten und ihm den Atem nahmen. Sein Mund öffnete sich zu einem lautlosen Schrei. Grelle Sonnen schienen hinter seinen Augen zu explodieren. Er spürte Schmerzen von einer Intensität, die er sich niemals zuvor hatte vorstellen können.“ (Hohlbein, 2014c: 105)

Temeli ışıktan oluşan sanal dünya Richter tarafından parlayan girdap olarak görülür. Bu girdabın içerisinde kuvvetli bir şekilde parlayan biçimler ve renkler ortaya çıkar ve tekrardan ortadan kaybolur. Bunların birçoğunun hareketleri yavaşken, diğer birçoğunun hareketleri oldukça hızlıdır. Burada ayrıca birbiri üstüne yığılan şeylerin soyut bütünlüğün

yani sanal dünyanın içerisinde doğru erimesi ve bit girdabı içerisinde tekrardan parçalanması söz konusudur. Ortaya çıkma ve kaybolma, bütünleşme ve parçalanma, hızlı ve yavaş gibi ikili karşıtlıkların sanal dünyanın ışığının hızında çözülmeye uğramasının ve parçalanmasının sonucunda ortaya çıkan bu durumları, Richter insanın düşünce gücünün sınırlarını aşan renk oluşumları olarak açıklar ve bu kadar yoğun bir etkinin sonucu olarak kendisini felç olmuş gibi hissederek.

„[...]“, aber stattdessen blieb er wie gelähmt stehen. Das Licht hielt weiter auf ihn zu, und plötzlich begannen sich flammende Wirbel zu bilden. Buntschillernde Kreise wechselten mit dreidimensionalen Farbgebilden, die die Grenzen menschlicher Vorstellungskraft überschritten. Grell leuchtende Formen und Farben bildeten sich und vergingen wieder, formten sich zu Wirbeln und huschenden Derwischen aus Licht und Bewegung, drehten sich, einige langsam und bedächtig, andere so rasend schnell, dass Gabriel ihre Bewegungen nicht mit den Augen verfolgen konnte. An den Rändern gingen sie ineinander über, verschmolzen zu abstrakten Einheiten und zerrissen dann wieder in furiosen Bit-Wirbeln.“ (Hohlbein, 2014c: 104)

Işık yansımalarının, sanal reklam gösterilerinin ve yarı doğal (fiziksel dünya) yarı yapay (sanal dünya) akustik kaosun içerisinde bulunan Laura Berendt de yavaş yavaş aklını oynattığını hissederek.

„Laura hatte das Gefühl, langsam durchzudrehen. Die gleichen Effekte hätte sie im Trubel der Lichtreflexe, virtuellen Werbeeinblendungen und des halb natürlich, halb künstlichen akustischen Chaos einer großen Einkaufsstraße wie unter den Linden überhaupt nicht bemerkt. [...]“ (Hohlbein, 2014c: 9)

Fiziksel dünya doğal yer ve gök arasında bulunur. Işıktan, renkten ve gölgeden oluşan sanal dünya içerisinde ise girdaba sürükleyen soyut biçimler bulunur. Sanal dünya içerisinde egemen olan güç öfkeli bir kaostur. Böyle bir yerde bulunan Gabriel Richter hem hayatında hiçbir

zaman hissetmediği korkuyu hisseder hem de ilksel ilahi güç gibi kendisinde her şeyi biçimlendirmeye dair inanılmaz bir güç hisseder. Bu konuyla ilgili olarak Woolley (1994: 70) sanal gerçekçilerin kendilerine ait bir dünya kurma güçlerinin olduğuna inandıklarından söz eder. Çünkü ona göre “sanal” kavramı içerisindeki erdem ilahi gücün bir bölümüne olanak sağlar. Böylece “sanal” kavramıyla teknikten daha fazlası verilmiş olur.

„[...] für ihn bestand die Welt nicht mehr aus Boden und Himmel. Um ihn war wieder tobendes Chaos, nichts als Farben und Licht und wirbelnde Formen, [...]. Er hatte Angst, eine Angst, wie er sie nie in seinem Leben gespürt hatte. Und gleichzeitig spürte er Macht, die unglaubliche Macht, Dinge formen zu können wie ein urzeitlicher Gott.“ (Hohlbein, 2014c: 106)

Baudrillard (1985: 41, 43, 59) terörizmi ve terörü kaybolmanın bir aynası olarak görür. Ona göre terör tesadüfi ve baş döndüren bağlantıların ve birleşmelerin paniğiyle oluşur. Terörizm şiddetli olandan daha şiddetlidir ve terörizmin döngüsü herhangi bir oyun kuralı olmadan aşırılığa doğru yükselmesinden oluşur. Böylece terörizm ve terör olayla ilişkisi olmayan bir sorumluluk arayışıdır. Böyle bir sorumluluk histerisi nedenlerin ve etkilerin gücünün kaybolmasının sonucudur. Sistemin en son durumu yani çoğalma ve doyunluk durumu ise panik ve terörü üretir. Doluluğun ve çoğalmanın neden olduğu farksızlık (Indifferenz) ve boşluğun da artması durumunda terörün figürleri illüzyonun, oyunun ve sahnenin kaybının figürleri olur. Bunlar aslında Baudrillard’a göre müstehcenliğin figürleridir. Romanda Laura Berendt de büroların doğal olmayan bir etkide bulunan dinginliğinin içerisinde en saf terörün figürlerini görür ve bu durumu şu

şekilde ifade eder: „[...] Aber hier, in der fast unnatürlich wirkenden Ruhe des Büros, waren sie der reinste Terror. [...]“ (Hohlbein, 2014c: 10-11)

Sanal dünyanın deneyimlenmesi sırasında insanların hissettiği etkileyici ve yoğun duyguların aşırılığı sonsuz olarak soğuk bir kainat ortaya çıkartır. Gabriel Richter sonsuz ve soğuk bir kainat olan sanal dünyanın içerisine daldığında etrafında ne olduğunu anlamak için umutsuzca elinde tutmaya çalıştığı belleğinin geçmişten gelen kırılmış parçalarıyla karşı karşıya gelir. Sonuç olarak sanal dünyanın soğukluğunda sırtından yakalanma, aklını kaybetme ve sonsuzluğa sürüklenme korkusunu hisseder.

„Ihm war eiskalt, so als sei er schon endlos der eisigen Kälte des Weltraums ausgesetzt. Was war mit William N. Bates, Laura und all den anderen? Was war mit seinem Tauchgang? Was bedeutete die Auseinandersetzung mit dem Netz, der Rabe und all die anderen Fragmente seiner Vergangenheit, die zersplitterten Bruchstücke seiner Erinnerung, nach denen er verzweifelt griff, um einen Sinn in dem zu erkennen, was um ihn herum geschah. Er spürte Angst seinen Rücken heraufjagen, die Angst, den Verstand zu verlieren, und sich selbst in die Unendlichkeit entgleiten zu sehen.“ (Hohlbein, 2014c: 268)

Sanal dünya içerisinde fiziksel çözülmenin ve parçalanmanın deneyimlenmesinin yanı sıra burada insanları ölüm başta olmak üzere farklı yok olma şekilleri de bekler. Richter bu yok oluşları fiziksel çözülme ve parçalanmadan daha kötü bir şey olarak görür. Başı ve sonu olmayan, belirli bir merkezden yoksun olan, her şeyin uzay boşluğundaymış gibi sallantıda olduğu, ikilemli ve dairesel döngüde olduğu gibi sürekli bir akış içerisinde bulunan sanal dünya insanlara uçurum derinliğine benzeyen sonsuz bir boşluk sunar. Bu sonsuz boşluk

dijital ve sanal son teknolojilerle giderek daha da derinleşmeye devam eder çünkü sanal dünyanın etkileyici aşırılığı çok daha derinlerde ortaya çıkar. Sanal dünyanın bu durumundan korkan insanlar Richter’de olduğu gibi umutsuzluğa sürüklenir, acınacak ve anlamsız derecede cesaretleri kırılır. Sonuç olarak sanal dünyayı terk etmek ise kâbustan uyanmakla aynı tutulur.

„[...] er fühlte sich ausgebrannt, und ihm war, als erwarte ihn eine Art Tod, etwas, das schlimmer als physische Auslöschung war. In ihm gähnte eine furchtbare, abgrundtiefe Leere, die sich rasch mit Verzweiflung fühlte. [...] Wie verzweifelt gern hätte er dem Raben eine kraftvolle Antwort entgegenschleudert, doch der gewaltige Schmerz der Hoffnungslosigkeit und die jämmerliche, unbegreifliche Entmutigung, die sich um ihn wand, fester und immer fester, gleich einer Riesenschlange, entmutigte ihn vollkommen. Nichts geschah, um den Lauf der Dinge aufzuhalten, aber es geschah auch nichts, um ihn in Bewegung zu setzen. Er saß da, startete auf den Boden und hoffte kläglich darauf, noch tiefer zu versinken und plötzlich aus diesem Alptraum zu erwachen.“ (Hohlbein, 2014c: 231)

Sanal dünyadan fiziksel dünyaya kaçmak isteyen Richter duyularını ağdan hızlı bir şekilde tekrardan çeker. Richter ağın sanal dünyasında kişisel varyasyona da sahiptir. Burada korku dolu saniyeleri, dans eden renk girdabının kâbusunu deneyimler ve sanal dünyanın onun aklını alacağını düşünür. Fiziksel dünyayı sanal dünyaya bağlayan ağın çökmesi sonucunda gördüğü ışığın bu iki dünyadan hangisinden geldiği konusunda yanılığa uğrar. Işığın fiziksel dünyadan geldiğini fark ettiğinde ise derin bir nefes alır ve rahatlar. Burada sanal dünya korkunun, kâbusun ve çıldırmanın yeri olarak görülürken, fiziksel dünya karakter için rahat nefes alabildiği güvenilir bir yer olarak görülür.

„[...] Er musste nur noch sehen, dass er seine Fühler aus dem Netz wieder schnell einzog, bevor die Mauer auch ihm gefährlich werden konnte. In diesem Moment nahm er vor sich ein schwaches, flackerndes weißes Licht wahr, und einen schreckliche Sekunde lang glaubte er, wieder in jenem Alptraum tanzender Farbwirbel hineingezogen zu werden, der ihm auf dem Square Root fast um den Verstand gebracht hatte. [...] Aber es war ein Irrtum, nichts weiter als ein Irrtum, der ihm beim Rücktauchen aus dem Netz in die reale Welt nur zu leicht passieren konnte. Das Licht entstammte der realen Welt und nicht seiner persönlichen Version des Netzes; [...]. Die Verbindung zum Netz war bereits zusammengebrochen, [...]. Richter atmete tief durch, [...] und sich wieder auf die Wirklichkeit konzentrieren zu können.“ (Hohlbein, 2014c: 117-118)

Sanal dünyada her şey üst üste yığılmış gibi durduğundan sanal dünyanın labirente benzediği söylenebilir. Bu şekilde oluşan sanal dünyadaki girişlerin karışıklığı Laura Berendt'e hafif bir korku salar. Kendisi de Richter gibi ağır kişisel varyasyonuna sahip olduğu için sanal dünyayı kişisel kâbus olarak görür. Huzursuzluğunu gidermek için birkaç kez derin nefes alır ama bu hiçbir işe yaramaz. Bu durumda sanal dünya Laura Berendt için de korku ve kâbusun hüküm sürdüğü bir yer olarak ortaya çıkar.

„Laura atmete ein paarmal tief durch, um das Unbehagen zu verscheuchen, aber es half nicht. Mit leichtem Grauen dachte sie an das Gewirr der Gänge zurück, diesen Vorhof zur Hölle, den sie erst zur Hälfte durchquert hatten auf dem Weg in eine Welt, die ihr immer wie ein Alptraum erschienen war. Wie ihr ganz persönlicher Alptraum. Dabei musste sie jetzt erkennen, dass das eine arg verengte Sicht der Dinge war; [...]“ (Hohlbein, 2014c: 120)

Richter deneyimlediklerinin sonucu olarak korkunun ve kâbusun dünyası olarak adlandırdığı sanal dünyayı gerçek korku dünyası olarak nitelendirmeye başlar çünkü ağın kendisiyle savaştığının farkına varır ve bu durumu şu ifadelerle dile getirir:

„Richter stemmte sich hoch, stolperte vorwärts und hielt verzweifelt nach einem Fluchtweg Ausschau. Die Luft war plötzlich voller Drohnen; ein Alptraum dröhnender Rotoren und gleißenden Lichts. Er war zurückgekehrt in die reale Schreckenswelt. Und das passende Gegenstück der Lichtblitze, mit denen ihn das Netz bekämpft hatte, waren die grellen Scheinwerfer der Antiterror-Maschinen.“ (Hohlbein, 2014c: 107)

Richter sanal dünyadan gelen sesleri kulaklarını kapatmasına rağmen duyar. Ağın nefesini duyuyormuş gibi bir cinnet duygusuna kapılır. Milyarlarca bağlantıdan oluşan korkunç hayalet yani ağ nefes almaya çalışıyor diye yorum yapar. Böyle bir durum ağın ve sanal dünyanın etkileyciliğindeki yoğunluğunun kendisini canlı hissettirecek kadar fazla olduğunu gösterir ve bu yoğunluk cinnet gibi duygusal aşırılığın ortaya çıkmasına neden olur. Daha sonra Richter'in duyduğu sesin ritmi değişmeye başladığında ise fiziksel dünyanın gerçekliği ortaya çıkar. Bu da gerçek dünyanın ve sanal dünyanın hızının aynı olmadığını gösterir.

„[...], und als Richter sich die Hände auf die Ohren presste und das Geräusch nicht abriß, wusste er, dass es aus der virtuellen Welt stammte. Er hatte das wahnsinnige Gefühl, den Atem des Netzes selbst zu hören, als versuche das ungeheure Gespinst aus Milliarden Schaltverbindungen sich Luft zu verschaffen, [...]. Aber bevor er den Gedanken fassen konnte, veränderte sich auch schon das Geräusch und diesmal mit ihm, in seinem Rhythmus, die Wirklichkeit.“ (Hohlbein, 2014c: 103)

Sanal dünya Richter için gerçeğin ve cinnetin paranoyakça bulunduğu bir yerdir. Çünkü bunlar sanal dünyada bir şeylerin deneyimlenmesi sırasında paralel olarak ortaya çıkar. Bunun sonucu olarak Richter korkar, cinnet geçirir ve akli bir şeyleri açıklamakta yetersiz kalır.

„Gabriel [...], dachte [...] erstaunlich ruhig, wie paranoide Wahnvorstellung und Realität sich manchmal treffen und ein Stück des Wegs parallel laufen. Es war genau das, wovor er Angst gehabt hatte, dass ihn jemand beiläufig mit seinem Namen ansprechen würde, wenn er in dieser Tarnung des braungebrannten Sportlers in die große Stadt kam, und genau das, hatte ihm sein Verstand versucht zu erklären, sei unmöglich.“ (Hohlbein, 2014c: 239)

Ağın derinliklerinde herhangi bir yerde bulunan Richter sanal dünyayı hem cinnetin yeri hem de eş zamanlı olarak mükemmel kopyalar üreten hayalin bir yeri olarak tanımlar. Parçalanmış bir bütün gibi gördüğü sanal dünyanın fiziksel dünyayla eş zamanlı bağlantı kurduğunu da bilincinden uzaklaştırır.

„Es war ein Ort des Wahnsinnes. Dort irgendwo in den Tiefen des Netzes spürte er die Bewegungen der Drohnen auf, versinnbildliche sie sich als Suchscheinwerfer an einem Ort seiner Phantasie, der gleichzeitig ein exaktes Abbild von Steuerungsvorgängen im Netz war. Als er dem Strahl des Scheinwerfers und damit dem imaginären Todesschützen entkommen war, hatte er in der realen Welt gleichzeitig eine Drohne der StaPo abgehängt. Aber das Wissen um diesen Zusammenhang hielt er von seinem Bewusstsein fern, als wäre sonst seine Vorstellung des Sperrbezirks von einem Moment auf den anderen in sich zusammengebrochen.“ (Hohlbein, 2014c: 109)

Laura Berendt ise fiziksel dünyada takip ediliyor hissine kapıldığı için fiziksel dünyayı cinnetin yeri olarak, sanal dünyayı da sığındığı güvenilir bir yer olarak görür. Fiziksel dünya onun için kaçıp kurtulması

gereken bir cinnettir. Kendisini hiçbir durumda vazgeçmek istemediği dik bir yükselişe götüren dünyaya yani sanal dünyaya ise geri dönmek ister.

„[...] Denn sie hatte Jens wie auch zuvor Richter verschwiegen, dass sie nach dem Verlassen der Wohnung Podowskis das sichere Gefühl gehabt hatte, verfolgt zu werden. Und sie verschwieg auch, dass sie in den letzten Tagen nichts weiter als eine Möglichkeit gesucht hatte, auszubrechen aus diesem Wahnsinn, zurückzukehren in die Welt, in die ihr steiler Aufstieg sie geführt hatte, den sie auf keinen Fall aufgeben wollte, auch wenn sie Richter, Jens oder wen auch immer dafür ans Messer liefern musste.[...]“ (Hohlbein, 2014c: 195)

Sanal dünyanın artarak derinleşmesinin yoğun etkisiyle Richter'in algısı ağa daha fazla derinleşerek konsantre olur. Ağın yasaklı bölgesine ve organlarındaki en kapalı yere yani karanlık ağa ulaşana kadar kat ve kat derinleşerek ağa konsantre olmaya devam eder. Bu nedenle fiziksel dünyadan gelen herhangi bir geri çevirme çabasını belirsiz algılamaya başlar. Ona belirgin gelen tek şey ağın derinliği içerisinde elde etmek istedikleridir. Korkunç ağın zekâsına düşmekten vazgeçtiğinde, bütün bu cinnetin sonlanacağına dair çılgın bir düşünceye kapılmasına rağmen yine de ağın en fazla keşfedilmesi gereken yerlerine yani karanlık ağa doğru derinleşmekten vazgeçmez.

„Mit einem Mal machte sich in ihm der verrückte Gedanke breit, dass dieser ganze Wahnsinn aufhören würde, wenn er nur aufgab, sich fallen ließ in die ungeheure Netzintelligenz. Und während ihn Berendt weiter durch die Menschenmenge zertrte, konzentrierte sich seine Wahrnehmung auf das Netz. Er hetzte durch die Wahrnehmung der unmittelbaren Umgebung, nahm nur undeutlich wahr, dass ihn etwas zurückreißen wollte. Seine Vorstellung konzentrierte sich darauf, tiefer und tiefer ins Netz zu jagen, vorbei an Gateways und Bridges immer tiefer einzudringen, Schicht für Schicht, bis er die Forbidden Areas

erreichte, den absoluten Sperrbezirk in den Eingeweiden des Netzes.“ (Hohlbein, 2014c: 108)

Sanal dünya içerisinde Richter’in kendisi ađın kiřisel versiyonu olarak ortaya ıkar. Bu durumda grdđ Őey kendisi deđildir aksine ađdır. Kendisini fiziksel dnyanın gerekliđi olarak da ele almaz aksine ađın z suyunda gerekliđe yaklařan bir imge olarak ele alır. Sanal dnya ierisinde vermiř olduđu bir mcadelenin sonrasında zafer duygusu deđil de tarif edilemez bir tehdit hisseder. Sanal dnya ierisinde bulunmayı cinnetin kenarında olmakla iliřkilendirir. Ona gre bu durum gerekten anlamadan ve herhangi birisine aıklamadan ađın en derin temelinde ne olduđunu hissetmek iin gerekli olan bir cinnet biimidir. Sanal dnya ierisinde deneyimlediđi her Őey kendi ierisinde kapalıdır, kavranamazdır ve parmaklarının arasından kayıp gidene kadar sadece bir anlıđına kavranabilir. Btn bunları insanların aklıyla kavrayamayacađı bir hilik olarak dřnr. Maddesizliđe bađlı gelip geiciliđin nemli bir rol oynadıđı sanal dnyada duygusal ařırılıklar burada hilikle iliřkilendirilir.

„Es war nicht er, es war das Netz, und es war auch nicht die Wirklichkeit, sondern das Bild, das der Realitt in der Ursuppe des Netzes am nchsten kam. Er war angekommen, aber er sprte kein Triumphgefhl. Ganz im Gegenteil. ber allem lag eine unausgesprochene Drohung. Er sprte, dass er am Rand des Wahnsinns stand und dass alles um ihn herum nichts war, was ein Mensch mit klarem Verstand je begreifen wrde. Es war eine Form des Wahnsinns, die notwendig war, um zu empfinden, was am tiefsten Grund des Netzes passierte, ohne es je wirklich zu verstehen, ohne es jemals jemanden erklren zu knnen. Es war eine Erfahrung, die sich in sich selbst fing, unfassbar und doch fr einen Moment greifbar, bis sie ihm wieder durch die Finger glitt.“ (Hohlbein, 2014c: 318)

Neden ve sonucun arasındaki ayrımın parçalandığı sanal dünya içerisinde nedensiz ve sonuçsuz olaylar gerçekleşir. Bu tür olayların etkisi sanal dünya içerisinde sadece geçici etkilerle hissedilir. Geçici etkiler ise belirli genel geçer bir sonuç ortaya çıkarmaktan yoksundur. Böylece sanal dünya her zaman bir şeylerin gerçekleştiği nedensiz ve sonuçsuz olayların geçici etkilerinden aslında olayın yokluğundan oluşan bir hiçlik ve boşluk olur. Bu nedenle NAD-temsilcisi ve Richter sanal dünya içerisinde tam olarak neyin gerçekleştiğini ve koridorun gerçekliğinin güneş ışığındaki çimenlerle nasıl takas olduğunu anlayamaz. Bu tür etkiler altında bulunan Richter sanal dünyayı cinnetin yeri olarak adlandırır.

„Vor ihm stand der NAD-Agent in seinem lächerlichen Defensivanzug und startete ihn mit weit aufgerissenem Mund an. Offensichtlich begriff er nicht, was passiert war, wie die Realität des Korridors mit der einer Wiese im sanften Sonnenschein vertauscht werden konnte. Auch Gabriel begriff es nicht, aber er hatte den Vorteil, dass er es bereits einmal erfahren hatte und sich darum schneller damit abfinden konnte, in einem Land des Wahnsinns gelandet zu sein.“ (Hohlbein, 2014c: 382)

Sanal dünyanın etkisiyle ortaya çıkan duygusal aşırılığın maddesizlik yani bir tür yoksunluk temelindeki gelip geçici yoğunluğu hiçliğe ve boşluğa doğru artarak devam ettiği için Richter sürekli olarak bir kâbustan diğer bir kâbusa sürüklenir. Ona göre bu durum uyuşturucu maddenin verdiği duygusal aşırılıkla yapılan bir ağ seyahatidir. Hayatının tamamını büyüleyen şey karşısında çaresiz kalır. Ağın temelindeki gerçek ve derin yalnızlık içerisinde korkunç gerçekliği bulur ve bunu bir anlığına sıkıca tutmasına rağmen tekrardan kaybeder.

„Er hatte es geschafft, war aus dem Dunkel seiner Zelle ausgebrochen, aber er fühlte alles andere als ein Triumphgefühl. Er war von einem Alptraum in den nächsten geraten. Und er hatte keine Ahnung, welcher Wahnsinn ihn jetzt noch erwarten würde. Es war schlimmer gewesen als je zuvor. Wie ein Netztrip unter Rauschgift. Das hatte nichts mehr mit dem zu tun, was ihn sein ganzes Leben fasziniert hatte. Es war eher so, als habe er in der wahren, tiefen Einsamkeit des Netzbodens eine schreckliche Wahrheit gefunden, sie einen Moment festhalten können, nur um sie dann gleich wieder zu verlieren. [...]“ (Hohlbein, 2014c: 360-361)

Ağ ve buna bağlı olan sanal dünya, dünya çapında ışık hızında işlem görür ve burada gerçekleşen her şey de bedensel olarak hissedilebilir. Romanda da korkunç olaylar dünya çapında ışık hızında (çok kısa zaman dilimleri içerisinde) gerçekleşir ve her şey bedensel olarak hissedilebilir. Ağa ve sanal dünyaya karşı oldukça duyarlı olan Richter’in kalabalığın öfkeli çılgınlıkları karşısında düşünceleri yok olur. Geriye kalan ise sadece net bir korkudur. Çılgınlıklar artarak sonsuz öfkenin çılgınlığına dönüşür.

„Das Wutgebrüll der Menge riss ihm den Gedanken weg, [...] seinen Verstand beiseite und ließ nur noch blankes Entsetzen zurück. In die Schreie mischte sich ein neuer Unterton, Überraschung und Entsetzen vereinigten sich zu einem Aufschrei grenzenloser Empörung, [...] Gabriel, übersensibel fürs Netz, glaubte geradezu körperlich zu spüren, wie sich der Schrei um die ganze Welt fortpflanzte, innerhalb eines Sekundenbruchteils Kunde von den schrecklichen Vorgängen auf dem Square Root in Berlin gab.“ (Hohlbein, 2014c: 103)

Sanal dünya içerisinde hem düşünülebilen hem de düşünülebilenin ötesi gösterilir. Bu bağlamda ölüm de sanal dünya içerisinde maddeye dayalı gerçekleşmediği için aksine hiçlik ya da boşluk içerisinde bir yok olma olarak görüldüğü için akıl ve düşüncelerle kavranamaz. Böyle bir

durumu deneyimleyen Richter için de ölüm doğal olmayan soğukkanlılığın hüküm sürdüğü sanal dünyada yani soyutlamanın karanlığında kaybolup gitmek anlamına gelir. Bu nedenle gerçekliğin ötesine atlayan olayları düzenleme çabası da boşunadır. Bütün bunların sonucu olarak Richter'in aklının içerisinde paniğe dayalı sesler çılgılık atmaya başlar.

„Gabriels unnatürliche Gelassenheit brach wie vom Blitz getroffen auseinander. Ich muss hier weg, schrie eine panische Stimme in seinem Verstand. Kristinas Auftauchen zusammen mit einem Mann in der Uniform eines NAD-Offiziers sprengte die Grenze des Vorstellbaren. Er hielt Kristina für tot; sein verzweifelter Versuch, sie zu retten, war nichts weiter als eine unvorstellbar böse Vision gewesen, längst verblasst in der immerwährenden Dunkelheit seiner Isolationshaft, nicht zu fassen von seinem Verstand, seinen klärenden Gedanken, die versuchten, Ordnung in die realitätssprengenden Ereignisse zu bringen.“ (Hohlbein, 2014c: 387)

Dijitalin aracılık ettiği deneyim bilincin kaybolmasına neden olur. Buna bağlı olarak hiçliğin ve gerçekliğin barışması, yüksek hızla zaman ve mekânın ortadan kalkması seyahatin egzotikliğinin boşluğun büyüklüğüyle yer değiştirmesine yol açar. Bu noktada kara delik gibi her maddeyi kendi içine çeken ve dijital metafiziğin burgacına giren bir bilinçten söz edilebilir (Wimmer, 1991: 531). Boş mekân ya da boşluğun mekânı olarak bilinen sanal dünya da insanları içine çeker ve onları yok olmaya bağlı bir bilinçsizliğin içerisine sürükler. Beden ile yapacak hiçbir şeyi olmayan sanal dünyanın aşırılığı içerisinde insan türünün çözülmeye ve parçalanmaya uğratılması söz konusudur. İnsan bu bağlamda ele alındığında bilinçsizlikten söz edilebilir. Bilinçsizliğin ölümsüzlüğü ise ciddi bir tehlike sinyali verir. İnsan olanın sınırları

çözülmeyle ve parçalanmayla tehdit edildiği için çözülme ve parçalanma ilahi güce doğru değil de insan olmayana doğru bir seyir izler (Baudrillard, 1994b: 81, 151).

Sanal dünya fiziksel dünyanın sabit ve sınırlandırıcı özelliklerinin tamamından yoksun olduğu için Richter sanal dünyayı dengesini kaybettiği tehlikeli bir yer olarak betimler. Her şeyin bir yere sabitlenmeden hareket ettiği sonsuz boşluk hissi veren sanal dünya Richter için uçurumun derinliğinde cehenneme benzeyen karanlık bir girdap olur. Sanal dünyanın daha da derinliklerine ulaşması durumunda bedeni başka kafası başka yöne doğru gider. Yani bedeni fiziksel dünya içerisinde kalırken, zihni sonsuz ve bir o kadar da belirsiz boşluğa ve derinliğe doğru seyahate çıkar. Sonuç olarak da bedeni ve kafası arasındaki bağlantı kesilir ve Richter bilincini kaybeder. Burada sanal dünyanın duygusal aşırılığındaki yoğun etkileri mekansızlıktan dolayı dengede duramamaya bağlı sonsuz derinliğin deneyimlenmesi sırasında ortaya çıkan denge kaybı ve bilinçsizliktir.

„Und Gabriel fühlte, wie er auf dem gefährlichen Boden das Gleichgewicht verlor. Er würde fallen, fallen und fallen, in diesen abgrundtiefen, höllischen, schwarzen Strudel. Als sein Körper abzugleiten begann, flog sein Kopf in die entgegengesetzte Richtung. Für kurze Zeit bestand keine Verbindung mehr zwischen den beiden. Dann verlor er das Bewusstsein.“ (Hohlbein, 2014c: 204)

Richter romanın sonuna doğru bedenindeki ağrıyla mücadele etmek zorunda olduğu için sersemlemeye ve yönünü kaybetmeye başlar. Buna rağmen onu çevreleyen ve parçalamak isteyen bilinçsizliğe karşı umutsuzca mücadele etmeye de devam eder.

„[...] Gabriel [...] knallte mit voller Wucht gegen die Scheibe und hatte das Gefühl, dass sein Rückgrat nach vorne durchbrechen wollte; sein Kopf hart gegen die heiÙe Scheibe, und er rutschte hilflos ab. Einen Moment blieb er benommen liegen, orientierungslos, und kampfte gegen den Schmerz an, der sich von seinem Rucken aus in seinen Kopf fraÙ. Bunte Flecken tanzten vor seinen Augen, und er kampfte verzweifelt gegen die Bewusstlosigkeit, die ihn umklammern und mit sich reiÙen wollte.“ (Hohlbein, 2014c: 404)

Duygusal aÙırılıkların etkili olduĐu sanal dunya ierisinde bulunan Laura Berendt de kendi ierisinde yoĐun bir heyecan hissederek korkar ve fkelenir. Bu duygusal aÙırılıkları romanda Őu Őekilde ifade eder: „Lauras Herz schlug schneller als je zuvor. Sie spurte intensiv den AdrenalinausstoÙ in ihrem Korper. Sie hatte Angst, aber etwas anderes kam in ihr hoch, Wut, unsagliche Wut. [...]“ (Hohlbein, 2014c: 362)

Berendt duyularını en dıŐtakinine karŐı keskinleŐtirir ve en sessiz algının da sinirlerine doĐru suruklendiĐini hissederek. Boye bir algı butunluĐu ierisinde bulunan Berendt belirsiz duygulara kapılır ve kendisini gozetleniyormuŐ gibi hissederek. “[...] Ihre Sinne waren aufs uÙerste gescharft und die leiseste Wahrnehmung zerrte schon an ihren Nerven, obwohl selbst die Gesamtheit dieser Wahrnehmungen nur ein vages Gefuhl verursachte, ein Gefuhl des Beobachtetwerdens. [...]“ (Hohlbein, 2014c: 365-366)

Heyecanlandıran, korkutan ve fkeleniren duygusal aÙırılıklarla sanal dunyanın en derin ve en sessiz belirsizliĐinin aÙırılıĐına doĐru suruklenen Berendt kendisini aldatan Jens’e, eŐ zamanlı olarak hem kurban hem de sulu olan Gabriel Richter’e ve bataklık olarak gorduĐu sanal dunya ierisine kendisini iten diĐer kotuluklere karŐı olduka

öfkelidir. Başından beri ağın ve buna bağlı olan sanal dünyanın en derinliklerinde bulunmayı yanlış anladığı için en çok da kendisine öfkelenir çünkü bütün bunlar onun kendi hayatını çökertmiştir. Deneyimlediği bütün bu durumları ve bunlarla ilgili pişmanlıklarını ise şu şekilde dile getirir:

„[...] Wenn ihre eigene Welt schon untergehen sollte, dann auf ihre Art. Sie spürte eine gnadenlose Wut in sich, eine Wut auf Jens, der sie linkte, auf Gabriel, der gleichzeitig Opfer und Täter war, und die ganze Scheiße, in die sie hineingestolpert war. Und am wütendsten war sie auf sich selber, weil sie von Anfang an die ganze Sache falsch angefasst hatte. Wenn sie nur eine bisschen bei Verstand gewesen wäre, dann würde sie jetzt in Ruhe in der StaPo-Zentrale sitzen und irgendwelche Berichte diktieren.“ (Hohlbein, 2014c: 362)

Robert Klein da bulunduğu sanal dünyanın içerisinde tehlikede olduğunu farkındadır. Burada deneyimlediği şokun etkisi o kadar büyüktür ki ortaya kanlı bir cinayet çıkar. Sanal dünyada gizemli ve akıl almaz bir şeylerin gerçekleştiği görüşünde olan Klein kendisine bu durumda deneyimlediği olayların, aldığı eğitimlerin ve diğer başka şeylerin de yardım edemeyeceğinin farkındadır. Buldukları yer acınacak halde olduğu için Fred ve Klein’in dikkatleri de dağılır. Bu durum sanal dünyanın gizemi ve akıl almazlığı karşısında insanın çaresiz kaldığını açıkça gösterir.

„Klein war sich bewusst, dass auch er in Gefahr war. Aber das beunruhigte ihn nicht. Dafür war der Schock zu groß, dass aus einem langweiligen Nachmittag plötzlich blutiger Ernst geworden war, dass hier etwas Unheimliches, Unbegreifliches geschah. Erst die geschlossenen Türen und die Falschmeldungen, die Fred und ihn verwirrt hatten. [...], dieser jämmerliche Zustand des Gebäudes. [...] Irgendetwas Unfassbares geschah hier. Seine ganze Erfahrung half ihm nicht, nicht seine

Ausbildung, nicht das, was ihm die Klugscheißer jahrelang hatten eintrichtern wollen.“ (Hohlbein, 2014c: 370)

Gabriel Richter parlak parçalar içerisindeki dünya olarak adlandırdığı sanal dünyanın bir anlık yokluğunda kendisindeki gücü yeniden toplamak ister. Özellikle içerisinde nefretin büyük dalgasını hisseden Richter ağdan, dünyadan, bütün insanlardan ve hatta kendisinden bile korkar. Daha sonra bu korkusu, dikkat dağınıklığı ve umutsuzluğu acı veren açık bir öfkeye dönüşür. Kendisini derin uykudan uyanmış gibi hissederek. Onu alıkoyabilecek hiçbir şeyin olmadığını düşünerek yani sanal dünyanın bir anlık kaybını fırsat bilerek kendisinde yok etme, öldürme ve imha etme gücünü hissederek. Bütün çabasına rağmen yaralanmaktan kurtulmaz ve kendi içerisinde hala büyük bir nefret hissederek.

„Gabriel wurde zum bösen Jungen. Er spürte eine ungeheure Woge von Hass in sich, ein Grauen vor dem Netz, der Welt, vor allen Menschen, vor sich selber. [...] (Hohlbein, 2014c: 304)

„Gabriels Angst, Verwirrung und Hoffnungslosigkeit hatte sich endgültig in harte, helle Wut verwandelt. Es war ein Gefühl, als ob er aus einem tiefen Schlaf erwacht sei. Er spürte Macht in sich, die Macht zu vernichten, zu töten, auszulöschen. Es gab nichts mehr, was ihn jetzt noch zurückhalten konnte. [...], aber dann taucht die Welt in hellen Fragmenten wieder auf. Er wischte sich mit der Hand über die Schläfe und sah Blut an seinem Fingern. Irgendwo musste er sich verletzt haben. [...] Aber es war auch nicht weiter wichtig. Wichtig war einzig und allein, den Drachen aufzuspüren und ihn auszulöschen. Gabriel spürte unbändigen Hass in sich.“ (Hohlbein, 2014c: 314)

Bu tür duygusal aşırılıklar ve dengesizliklerle sanal dünya içerisinde bir şeye karşı mücadele edecek gücü kendisinde bulmaya çalışan Richter sırtında buz gibi bir ürperti hissederek ve deneyimlediği şeyin oyun olmadığını aksine korkunç bir şey olduğunu ifade eder. Saniyeler onun

için sonsuzluğa doğru yani sanal dünyanın boşluğuna ve hiçliğine doğru akar gider. Her şeyden korkmasına rağmen ne yaptığını bilemeyecek kadar da panik içerisinde değildir. Richter her şeye rağmen sanal dünyanın etki ettiği duygusal aşırılığın içerisinde otokontrolünü elinde tutmaya çalışan bir karakterdir.

„[...] Richter spürte, wie ihm ein eiskalter Schauer über den Rücken lief. Das war kein Spiel mehr. [...] Der Augenblick dehnte sich zu einer Unendlichkeit. Dann fing sie leise an zu wimmern. Robert vergaß nie mehr diesen Ton, diese leise Geräusch, das angesichts der schweren Verletzung unangemessen klang. Er hatte große Angst, aber befand sich nicht in einer solchen Panik, dass er nicht mehr wusste, was er tat.“ (Hohlbein, 2014c: 358-359)

Ağ ve buna bağlı olan sanal dünya insanların arzusunu yönetebilen yeni medyalardır. Bu bağlamda ağa ve sanal dünyaya karşı bağımlı olmak herhangi bir uyuşturucu etkisi gösteren bir maddenin kullanılmasından farklı değildir. Bu maddelerde olduğu gibi ağ ve sanal dünya da bağımlısını önce eğlendirir, daha sonrasında ise bu bağımlının sınırlarını germeye başlar. Richter de ağın göz alıcı parlaklığı karşısında milyonlarca elektrik hücresine ve sağa sola uçan cinnet imgelerine bağlanmayı gönüllü olarak kabul eder. Herhangi birisi için normal olmamasına rağmen Richter ağın derinliklerine kadar dalmayı başarır. Kendisini bir ağ bağımlısı (Alm. Netz-Junkie) olarak gören Richter birkaç gün ağın etki alanı dışında kaldığında titrer, boğazı yanar ve kafasının içerisinde herhangi bir şeyler gümbürder çünkü kendi üzerindeki kontrolü kaybedecek kadar bir ağ bağımlısıdır.

„Blendende Helligkeit ließ ihn einen Moment auf der Schwelle verharren. Sein Kopf dröhnte wie eine große Glocke. Jetzt haben sie mich am Arsch, dachte er. Mich abhängig gemacht von

Milliarden Schaltzellen, von ihren gaukelnden Wahnbildern, dem ganzen Werbeschrott, der mich zuerst amüsiert, dann nur noch genervt hat, bis er dazu führte, dass ich über diese Einstiegsdroge tiefer hinein wollte ins Nass, mit dem Taucheranzug ins Netz, obwohl ich schon eigentlich damals hätte wissen müssen, dass meine Vision von dem Ozean, in dem ich eintauche, kein normaler Vorgang für irgendjemanden ist. Und was das Schlimmste ist: Ich bin ein Netz-Junkie, und schon nach wenigen Tagen außerhalb des Einflussbereichs des Netzes zittern meine Hände, brennt mein Hals, hämmert irgendetwas in meinem Kopf.“ (Hohlbein, 2014c: 146)

Sanal dünya son teknolojilerle her geçen gün daha etkili imkânlar ortaya çıkarır. Burada sanal dünyanın gerçekleştirmek istediği amaçlar ise insanları çaresiz bağımlılara dönüştürmek ve özgürleştiren olanakların ağa her geçen gün daha yoğun bir şekilde katılmasını sağlamaktır. Bu durumda ağa bağlı çağın Berlin’indeki devlet şiddetinin bütün yasaları sanal dünya ile ilgili her şeyin geri çekilmesini emrettiğinde Richter’i sanki herhangi birisinin dünyası yok olmuş gibi anlamsız bir korku sarar ve o da diğer insanlar gibi paniğe kapılır. Böylece korkunun kaynağı olan sanal dünyanın ortadan kalkması da insanları korkuya ve paniğe sürükleyen bir duruma dönüşür.

„[...] Menschen rempelten ihn an, Menschen auf der Flucht oder beim Angriff. Richter [...] spürte nur Panik in sich, namenloses Entsetzen wie jemand, dessen ganze Welt zusammenbrach. [...]; nach allen Gesetzen staatlicher Gewalt im Berlin des vernetzten Zeitalters hätten die Drohnen sich spätestens in dem Moment zurückziehen müssen, als die ersten Anzeichen allgemeiner Panik offensichtlich wurden. Irgendetwas ging hier komplett schief. Plumpe Gewaltdemonstration widersprach der Logik des Netzes; es gab viel effektivere Möglichkeiten, um Menschen zu hilflosen Abhängigen zu machen und allen verzweifelten Befreiungsversuchen zum Trotz immer stärker ins Netz zu verstricken.“ (Hohlbein, 2014c: 102-103)

Geisler'e (1995: 5) göre sanal gerçeklik insanları mükemmel bir dijital seyahatle Nirvana'ya götürür. Böyle bir seyahat boşluğun simülasyonunun kodlanmasıyla gerçekleşir çünkü burada boşluk da bir gerçeklik olarak görülür. Hatta bu gerçeklik en yüksek bilgelik tarafından tanınan gerçekliktir. Romanda Richter de boşluğun gerçekliği olarak bilinen sanal gerçeklik içerisinde hayali olanın içerisine doğru seyahate çıkar. Yani parçalanmış beyin hücresinin Nirvana'sına doğru yavaş yavaş akar. Aynı zamanda yapay olarak oluşturulmuş birbirinin benzeri kâbusların içerisine de hapsolür. Her şeye rağmen bütün bunları gördüğü gibi kabul eder. Sanal dünya onun için bir kâbus olurken, sanal gerçekliğe yaptığı yolculuk onu bilgeliğin en yüksek gerçekliği olarak bilinen Nirvana'ya götürecektir.

„[...] , sowohl der NAD-Agent als auch Laura hatten ihn auf die Reise in die Fantasie begleitet. Entweder driftete er langsam ins Nirwana zerstörter Gehirnzellen ab, oder sie alle waren in dem gleichen, künstlich geschaffenen Alptraum gefangen. Er beschloss, nicht weiter darüber nachzudenken, sondern es einfach so zu akzeptieren, wie er es sah.“ (Hohlbein, 2014c: 383)

Dejavu deneyimi kişinin kendisine has hayatının ve deneyiminin paralelliğiyle ilişkilidir (Kamlage). Richter de paralel gerçeklik olarak bilinen sanal gerçekliği deneyimlemeyi dejavu deneyimiyle ilişkilendirir. Çünkü insanlar sanal gerçeklik içerisinde fiziksel gerçekliğe paralel bir hayat sürer ve deneyimler elde eder. Bu durumda Richter bir tarafta cinnetin tamamını deneyimlediğini düşünür, diğer tarafta ise sanal dünyayla yüzleştiği anda daha önce olduğu gibi korku değil de sınırsız bir hafifleme duygusu hisseder. Onun bu şekilde

rahatlaması birbirine olan paralelliklerinden dolayı sanal gerçekliği fiziksel gerçekmiş gibi deneyimlemesinden kaynaklanır.

„[...] Deja-vu-Erlebnis. Ja, genau das war es. Er hatte das Gefühl, all diesen Wahnsinn schon einmal erlebt zu haben. Dabei empfand er das genaue Gegenteil der Angst, die er empfunden hatte, als er zum ersten Mal mit dieser Kunstwelt konfrontiert worden war: ein Gefühl grenzenloser Erleichterung.“ (Hohlbein, 2014c: 383)

SONUÇ

Bilgisayar ve internet gibi yeni medyalar bağlamında ele alınan dijital ve sanal durumların işlendiği çalışmanın birinci bölümünde makine, medya makinesi ve medya olarak ele alınan bilgisayar fiziksel dünyanın doğasına ait her şeyi dijital ve sanal durumlar temelinde simüle eder. Dijital ve sanal temelinde simüle edilen durumların ortaya çıkması matematiksel bir altyapı ile oluşturulan yani programlanabilen ve yazılabilen sembolik makine olarak görülen bilgisayar ile doğrudan ilişkilidir. Bilgisayar ve internet gibi yeni medyaların dijital ve sanal durumlar temelinde simüle ettiği başka bir durum da fiziksel dünyanın doğasında yaşamını sürdüren insanla olan fiziksel ve zihinsel benzerliklerdir. Dijital ve sanal durumlar temelinde ortaya çıkan simülasyon bağlamında ele alınan fiziksel gerçeklik, fiziksel mekân ve zaman, fiziksel beden ve buna bağlı olarak kimlik de bilgisayar ve internet gibi yeni medya teknikleri ile sabit belirleyici sınırlarının dışına çıkarak soyut dönüşümlere maruz kalır. Yani bütün bunların hepsi dijital ve sanal durumlar temelinde simüle edilir. Aynı zamanda bunların hepsinin koklama ve tatma dışında insana ait duyu organları ile algılanabiliyor olması da bu duyu organlarının dijital ve sanal durumlar temelinde simüle edilebildiğini ortaya koyar. Çalışmanın bu bölümünde ele alınan dijital ve sanal durumlar temelindeki simülasyonun bilgisayar ve internet gibi yeni medyalar bağlamında soyut yeni düşünceler ortaya çıkarttığı ve dünyayı da böyle bir yeni dönüşüme doğru sürüklediği açıkça görülür.

Çalışmada örneklem olarak incelenen Wolfgang Hohlbein'in "Im Netz der Spinnen" ve "Das Netz" adlı romanlarında yukarıda bahsi geçen bu tür yeni dönüşümler aşama aşama gösterilir. Burada "Im Netz der Spinnen" adlı roman bilgisayar ve ağ gibi yeni medyalar temelindeki dijital ve sanal durumlara geçişin mükemmel bir örneğidir, "Das Netz" adlı roman da bu durumların gelişmişliğinin açık bir göstergesidir. Böylece dijital ve sanal durumların yansımaları bu romanlarda kolaylıkla okunabilir. Her iki roman da dijital ve sanal durumlara geçişi ve bu durumların gelişmişliğini açıkça gösterirken, bu romanlardaki karakterler de bu bağlamda dijital göçmenden dijital yerliye doğru evrilir. Dijital ve sanal durumların farklı karakterlerin deneyimledikleri olaylar üzerinden açıklanmasının sonucu olarak ortaya çıkan tespitler ise şu şekildedir: dijital ve sanal durumların oluşumunda merkezi bir rol üstlenen kavramları ayrı ayrı ve belirli tek bir anlamla açık bir şekilde tanımlamak oldukça zor olduğu için bu çalışmadan elde edilen sonuçlar bu kavramların farklı anlamlarla açıklanmasına olanak sağlar. Bu bağlamda elde edilen sonuçların çoğunluğu algı, dikkat, bellek, düşünce, dil ve öğrenme gibi bilişsel süreçlerin dijital ve sanal durumların etkisiyle karmaşadan kaynaklanan bir girdaba girdiğini açıkça gösterir. Çalışma kapsamında tespit edilen ve romanlardaki karakterler tarafından da deneyimlenen olayların ortaya çıkardığı etkilerle tanımlanabilen kavramlar karşıtlarıyla birbirlerinin içerisinde eriyerek oluştuğu için hem kavramların karakterler tarafından hem de karakterler yukarıda sıralanan bilişsel süreçlerini yönlendirmede zorluk çeker. Karakterler kendilerine yabancı gelen dijital ve sanal durumların ortaya çıkardığı yeni dünyadaki yani sanal dünyadaki olayları

deneyimler ve deneyimledikleri her olaya farklı tepkide bulunurlar. Deneyimledikleri olayların her biri birbirine karşıt iki kavramın birbiri içerisinde erimesine neden olduğu için neyi, nasıl, nerede, neden ve kimlerle deneyimledikleri ile ilgili doğru tespitte bulunamazlar. Bu durumda gerçek ve hayal, gerçek ve rüya, olası ve olası olmayan, geçmiş zaman ve gelecek zaman, gerçek ve kurgu, orijinal ve kopya, yaşam ve ölüm, gerçek ve gerçek olmayan, uykuda olma ve uyanık olma, güven ve güvensizlik, mantık ve mantık dışı, bilinç ve bilinçsizlik, ortaya çıkma ve kaybolma, yerüstü ve yeraltı, yön bulma ve yön kaybetme, aydınlık ve karanlık, fiziksel dünya ve sanal dünya, fiziksel madde ve sanal madde, fiziksel mekân ve sanal mekân, fiziksel beden ve sanal beden arasında net bir şekilde ayırım yapamazlar. Bu şekilde ayırım yapamamanın sonucu ise arada bulunma durumu olarak ortaya çıkar. Bu nedenle dijital ve sanal durumlar içerisinde birbirine karşıt olan iki kavramın birbirine üstün gelmeye çalışması gibi bir durum imkânsızlaşır ve birbirine karşıt iki kavramdan olumsuz olan olumlu olana eşitlenmeye çalışılır. Bunun sonucu olarak da hayal, rüya, kurgu, halüsinasyon, illüzyon ve bilinçsizlik gibi durumlar kendilerini kendileriyle ikiye katlayarak temsil eder ve kendilerini olmadıklarından daha gerçek yapmaya çalışırlar. Kendilerini bu şekilde ikiye katlayarak kendilerini karşılarında bulunan olumlu tarafla eşitlerler. Buna bağlı olarak dijital ve sanal durumların karakterler tarafından deneyimlenmesi sırasında ortaya çıkan en belirgin özellikler ise üç boyutluluk, deneyimlenen her şeyin arttırılmış etkisi, gerçekmiş gibi olma, her zaman yenilenebilenin, değişebilenin ve dönüşebilenin etkisi, belirsizlik, farksızlık, akışkanlık, biçimsizlik, dinamiklik, eş zamanlılık,

kuralsızlık, karmaşıklık, bilinçsizlik, iradesizlik, tepkisizlik, düzensizlik, sınırsızlık, açıklık, saydamlık, anonim olma, merkez yoksunluğu, yön kaybı, sonsuzluk, zamansızlık, bedensizlik ve mekânsızlık olur.

KAYNAKÇA

Kitaplar

- Adams, J. K. (1996). Wohin nun? Räumlichkeit in interaktiven Computerspielen und im Cyberspace-Roman. M. Klepper, R. Mayer ve E. P. Schneck (Ed.). *Hyperkultur: zur Fiktion des Computerzeitalters* içinde. Berlin, New York: Walter de Gruyter, 1996, 192-201.
- Ahlert, C. (2001). The Party is over. Vom sich selbst regierenden Internet zu globalen Wahlen für den Cyberspace. Ein paar Wahrheiten über das Netz. R. Maresch ve F. Rötzer (Ed.). *Cyberhypes. Möglichkeiten und Grenzen des Internet* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2001, 38-154.
- Angerer, M. L. (1999). Neue Technologien. Neue Grenzerfahrungen: Cyberbodies. M. Faßler (Ed.). *Alle möglichen Welten: virtuelle Realität-Wahrnehmung-Ethik der Kommunikation* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 1999, 163-181.
- Aristoteles. (2009). *Poetika*. İ. Tunalı (çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Barbrook, R. (2001). Cyber-Kommunismus. Wie die Amerikaner den Kapitalismus im Cyberspace aufheben. R. Maresch ve F. Rötzer (Ed.). *Cyberhypes. Möglichkeiten und Grenzen des Internet* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2001, 76-101.
- Baudrillard, J. (1978). *Agonie des Realen*. L. Kurzawa ve V. Schaefer (çev.). Berlin: Merve Verlag.
- Baudrillard, J. (1985). *Die fatalen Strategien*. U. Bockskopf ve R. Voullié (çev.). München: Matthes & Seitz Verlag.
- Baudrillard, J. (1993). Videowelt und fraktales Subjekt. K. Bark (Ed.). *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik* içinde. Leipzig: Reclam Verlag, 1993, 252-264.

- Baudrillard, J. (1994a) "*The Precession of Simulacra*" *Simulacra and Simulation*. S. F. Glaser (çev.). Ann Arbor: U of Michigan Press, 1-42.
- Baudrillard, J. (1994b). *Die Illusion des Endes oder der Streik der Ereignisse*. R. Voullié (çev.). Berlin: Merve Verlag.
- Baudrillard, J. (2004). *Tüketim Toplumu*. F. Keskin ve H. Deliceçaylı (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2005). *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*. O. Adanır (çev.). Ankara: Doğubatu Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2008). *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*. O. Adanır (çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2011). *Nesneler Sistemi*. O. Adanır (çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2012). *İmkansız Takas*. A. Sönmezay (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Beck, S. (1999). Die Unausweichlichkeit innerer Globalisierung oder: die telematische Affäre als Kunststück distanzierter Nähe. M. Faßler (Ed.). *Alle möglichen Welten: virtuelle Realität - Wahrnehmung - Ethik der Kommunikation* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 1999, 243-259.
- Becker, B. (1997). Virtuelle Identitäten: Die Technik, das Subjekt und das Imaginäre. B. Becker ve M. Paetau (Ed.). *Virtualisierung des Sozialen: die Informationsgesellschaft zwischen Fragmentierung und Globalisierung* içinde. Frankfurt, Main[u.a.]: Campus Verlag, 1997, 163-184.
- Becker, B. (2000). Cyborgs, Robots und "Transhumanisten"-Anmerkungen über die Widerständigkeit eigener und fremder Materialität. B. Becker ve I. Schneider (Ed.). *Was vom Körper übrig bleibt. Körperlichkeit-Identität-Medien* içinde. Frankfurt, Main [u.a.]: Campus Verlag, 2000, 41-69.

- Becker, B. ve Hüls, C. (2004). Zwischen Allmacht und Ohnmacht: Spielräume des "Ich" im Cyberspace. U. Thiedeke (Ed.). *Soziologie des Cyberspace: Medien, Strukturen und Semantiken* içinde. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2004, 170-192.
- Benjamin, W. (2006). *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Bente, G., N. Krämer ve A. Petersen. (2002). Virtuelle Realität als Gegenstand und Methode in der Psychologie. G. Bente, N. Krämer ve A. Petersen (Ed.). *Virtuelle Realitäten* içinde. Göttingen: Hogrefe Verlag für Psychologie, 2002, 1-31.
- Birringer, J. (1991). Erschöpfter Raum - Verschwindende Körper. F. Rötzer (Ed.). *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1991, 491-518.
- Boehme Neßler, V. (2018). *Das Ende der Demokratie? Effekte der Digitalisierung aus rechtlicher, politologischer und psychologischer Sicht*. Berlin: Springer Verlag.
- Bolz, N. (1993). *Am Ende der Gutenberg-Galaxis. Die neuen Kommunikationsverhältnisse*. München: Wilhelm Fink Verlag.
- Bolz, N. (1994). Computer als Medium-Einleitung. N. Bolz, F. Kittler ve C. Tholen (Ed.). *Computer als Medium* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 1994, 9-16.
- Boom, H. v. (1991). Digitaler Schein - Oder: Der Wirklichkeitsverlust ist kein wirklicher Verlust. F. Rötzer (Ed.). *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1991, 183-204.
- Braun Thürmann, H. (2004). Agenten im Cyberspace: Soziologische Theorieperspektiven auf die Interaktionen virtueller Kreaturen. U. Thiedeke (Ed.). *Soziologie des Cyberspace:*

Medien, Strukturen und Semantiken içinde. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2004, 70-96.

Burckhardt, M. (1998). Unter Strom. Der Autor und die elektromagnetische Schrift. S. Krämer (Ed.). *Medien Computer Realität: Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1998, 27-54.

Costello, P.J. (1997). *Health and safety issues associated with virtual reality. A review of current literature*. Department of Human Sciences, University Loughborough Leicestershire.

Coy, W. (1994). Aus der Vorgeschichte des Mediums Computer. N. Bolz, F. Kittler ve C. Tholen (Ed.). *Computer als Medium* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 1994, 19-37.

Coy, W. (1999). I'm looking through you, you're not the same . M. Faßler (Ed.). *Alle möglichen Welten: virtuelle Realität - Wahrnehmung - Ethik der Kommunikation* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 1999, 29-48.

Dodig Crnkovic, G. (2001). *History of Computer Science*.

Dotzler, B. J. (1994). Nachrichten aus der früheren Welt- und Zukunft. N. Bolz, F. Kittler ve C. Tholen (Ed.). *Computer als Medium* içinde. München: Wihelm Fink Verlag, 1994, 39-67.

Dyens, O. (1996). Grausame Wunder. Kunst, Sinn und Cyber-Ökologie. M. Klepper, R. Mayer ve E. P. Schneck (Ed.). *Hyperkultur: zur Fiktion des Computerzeitalters* içinde. Berlin, New York: De Gruyter, 1996, 174-191.

Ellrich, L. (1997). Der medialisierte Körper. B. Becker ve M. Paetau (Ed.). *Virtualisierung des Sozialen: die Informationsgesellschaft zwischen Fragmentierung und Globalisierung* içinde. Frankfurt, New York [u.a]: Campus Verlag, 1997, 135-161.

- Esposito, E. (1998). Fiktion und Virtualität. S. Krämer (Ed.). *Medien Computer Realität: Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1998, 269-296.
- Fahle, O. ve L. Engell. (1997). *Der Film bei Deleuze*. Weimar: Verlag der Bauhaus.
- Faßler, M. (1999a). Intensive Anonymitäten. M. Faßler (Ed.). *Alle möglichen Welten: virtuelle Realität - Wahrnehmung - Ethik der Kommunikation* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 1999a, 49-74.
- Faßler, M. (1999b). Andere Welten-Andere Sitten? M. Faßler (Ed.). *Alle möglichen Welten: virtuelle Realität - Wahrnehmung - Ethik der Kommunikation* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 1999b, 7-15.
- Flusser, V. (1991). Digitaler Schein. F. Rötzer (Ed.). *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1991, 147-159.
- Freyermuth, G. S. (2001). Von A nach D. Zwischen Hype und Utopie. Am Horizont der Digitalisierung von Kunst und Unterhaltung lockt das Holodeck. R. Maresch ve F. Rötzer (Ed.). *Cyberhypes. Möglichkeiten und Grenzen des Internet* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2001, 213-232.
- Funk, R. (2011). *Der entgrenzte Mensch. Warum ein Leben ohne Grenzen nicht frei, sondern abhängig macht*. München: Gütersloher Verlagshaus.
- Funken, C. (1997). Gewalt im Internet. B. Becker ve M. Paetau (Ed.). *Virtualisierung des Sozialen : die Informationsgesellschaft zwischen Fragmentierung und Globalisierung* içinde. Frankfurt, Main[u.a.]: Campus Verlag, 1997, 203-222.
- Funken, C. (2000). Körpertext oder Textkörper- Zur vermeintlichen Neutralisierung geschlechtlicher Körperinszenierungen im

elektronischen Netz. B. Barbara ve I. Schneider (Ed.). *Was vom Körper übrig bleibt: Körperlichkeit - Identität - Medien* içinde. Frankfurt, Main [u.a.]: Campus Verlag, 2000, 103-129.

Gibson, W. (1984). *Neuromancer*. New York: Ace Books.

Gwozdz, A. (1994). Das Kinematographische tele-vis(ion)iert. J. Paech (Ed.). *Film, Fernsehen, Video und die Künste. Strategien der Intermedialität* içinde. Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler Verlag, 1994, 179-189.

Hagen, W. (1994). Computerpolitik. N. Bolz, F. Kittler ve C. Tholen (Ed.). *Computer als Medium* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 1994, 139-160.

Halbach, W. R. (1984). Netzwerke. M. Faßler ve W. Halbach (Ed.). *Geschichte der Medien* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 1984, 269-307.

Hartmann, F. (1999). WWW.Transformierte Publizität. M. Faßler (Ed.). *Alle möglichen Welten: virtuelle Realität - Wahrnehmung - Ethik der Kommunikation* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 1999, 223-242.

Hayles, K. N. (1993). The Seductions of Cyberspace. *Schriften zur Behandlungstechnik, Ergänzungsband* içinde. Frankfurt / M., 1993, 273-349.

Hecht, D. H. (1992). *Gottfried Wilhelm Leibniz. Mathematik und Naturwissenschaften im Paradigma der Metaphysik*. Wiesbaden: Springer Fachmedien.

Henderson, H. (2011). *Makers of Modern Science. Alan Turing. Computing Genius and Wartime Code Breaker*. United States of America: Chelsea House Publishers.

Heyde, C. B. v. (2005). Zwischenräume: Zur Konstruktion und Funktion des handlungslosen Raums. E. Vavra (Ed.). *Virtuelle*

Räume. Raumwahrnehmung und Raumvorstellung içinde.
Berlin: Akademie Verlag, 2005, 211-212.

Hillis, K. (1999). *Digital Sensations. Space, Identity, and Embodiment in Virtual Reality*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.

Hohlbein, W. (1993). *Das Druidentor*. Stuttgart, Wien: Weitbrecht.

Hohlbein, W. (2004). *Das Blut der Templer*. Köln: vgs.

Hohlbein, W. (2005). *Anubis*. Köln: Bastei Lübbe-Verlag.

Hohlbein, W. (2008). *WASP*. Wien: Ueberreuter.

Hohlbein, W. (2010a). *Thor*. Köln: Lübbe.

Hohlbein, W. (2010b). *Wir sind die Nacht*. München: Heyne.

Hohlbein, W. (2014a). *Irondead-Der zehnte Kreis*. Köln: Bastei Lübbe AG.

Hohlbein, W. (2014b). *Im Netz der Spinnen*. München: dotbooks.

Hohlbein, W. (2014c). *Das Netz*. München: dotbooks.

Hohlbein, W. (2015). *Mörderhotel*. Köln: Bastei Lübbe.

Hohlbein, W. ve H. Hohlbein. (1982). *Märchenmond*. Wien: Ueberreuter.

Hohlbein, W. ve H. Hohlbein (1990). *Märchenmond: Märchenmonds Kinder*. Wien: Ueberreuter.

Hohlbein, W. ve H. Hohlbein. (1998). *Märchenmond: Märchenmonds Erben*. Wien: Ueberreuter.

Hohlbein, W. ve H. Hohlbein. (1999). *Das Märchen von Märchenmond*. Wien: Ueberreuter.

- Hohlbein, W. ve H. Hohlbein. (2005). *Die Zauberin von Märchenmond*. Wien: Ueberreuter.
- Hohlbein, W. ve H. Hohlbein. (2009). *Silberhorn*. Wien: Ueberreuter.
- Hohlbein, W. ve H. Hohlbein. (2002). *Drachenthal-Die Entdeckung*. Wien: Arena Taschenbuch.
- Hohlbein, W. ve H. Hohlbein. (2003a). *Drachenthal- Das Labyrinth*. Wien: Arena Taschenbuch.
- Hohlbein, W. ve H. Hohlbein. (2003b). *Drachenthal-Die Zauberkuugel*. Wien: Arena Taschenbuch.
- Hohlbein, W. ve H. Hohlbein. (2004). *Drachenthal- Das Spiegelkabinett*. Wien: Arena Taschenbuch.
- Hohlbein, W. ve H. Hohlbein. (2007). *Drachenthal-Die Rückkehr*. Wien: Ueberreuter.
- Hohlbein, W. ve R. Hohlbein. (2005). *Das Blut der Templer II-Die Nacht des Sterns*. Köln: vgs.
- Holly, W. (2000). Was sind 'Neue Medien'- was sollen 'Neue Medien' sein? G. Voß, W. Holly ve K. Boehnke (Ed.). *Neue Medien im Alltag. Begriffsbestimmungen eines interdisziplinären Forschungsfeldes* içinde. Opladen: Leske+Budrich, 2000, 79-106.
- Höflich, J. R. (2004). Kommunikation im Cyberspace und der Wandel von Vermittlungskulturen: Zur Veränderung sozialer Arrangements mediatisierter Alltagskommunikation. U. Thiedeke (Ed.). *Soziologie des Cyberspace: Medien, Strukturen und Semantiken* içinde. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2004, 144-169.
- Istvan Csicsery Ronary, J. (1996). Living in Downtime. Virtuelle Realität, Science-fiction und die Zukunft der Religion. M. Klepper, R. Mayer ve E. P. Schneck (Ed.). *Hyperkultur: zur*

Fiktion des Computerzeitalters içinde. Berlin, New York: Walter de Gruyter, 1996, 234-252.

Kamper, D. (1999). "Antlitz" und "Antwort". Versuch über das "Ethische" in Wahrnehmung und Kommunikation. M. Faßler (Ed.). *Alle möglichen Welten: virtuelle Realität - Wahrnehmung - Ethik der Kommunikation* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 1999, 157-162.

Kittler, F. A. (1989). Die künstliche Intelligenz des Weltkriegs: Alan Turing. F. A. Kittler ve G. C. Tholen (Ed.). *Arsenale der Seele. Literatur- und Medienanalyse seit 1870* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 1989, 196.

Klepper, M., R. Mayer ve E. P. Schneck (Ed.). (1996). *Hyperkultur: zur Fiktion des Computerzeitalters*. Berlin , New York: Walter de Gruyter.

Klotz, H. ve Rötzer, F. (1991). Für ein mediales Gesamtkunstwerk. Heinrich Klotz im Gespräch mit Florian Rötzer. F. Rötzer (Ed.). *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1991, 356-370.

Krämer, S. (1988). *Symbolische Maschinen. Die Idee der Formalisierung in geschichtlichem Abriss*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.

Krämer, S. (1997). Vom Mythos "Künstliche Intelligenz" zum Mythos "Künstliche Kommunikation" oder: Ist eine nicht-anthropomorphe Beschreibung von Internet-Interaktionen möglich? S. Münker ve A. Roesler (Ed.). *Mythos Internet* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1997, 83-107.

Krämer, S. (1998). Was haben die Medien, der Computer und die Realität miteinander zu tun? S. Krämer (Ed.). *Medien Computer Realität: Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1998, 9-26.

- Krewani, A. (2000). Geschlecht und Raum-Überlegungen zu Travestie, Cross-Dressing und Gender-Bending als räumliche Kategorien. B. Becker ve I. Schneider (Ed.). *Was vom Körper übrig bleibt; Körperlichkeit-Identität-Medien* içinde. Frankfurt am Main: Campus Verlag, 2000, 197-233.
- Kruse, J. (2004). *Arbeit und Ambivalenz. Die Professionalisierung Sozialer und Informatisierter Arbeit*. Bielefeld: Transcript Verlag.
- Loeffel, H. (1987). Blaise Pascal 1623-1662. E. Fellmann (Ed.). *Vita Mathematica* içinde. Basel, Boston: Birkhäuser Verlag, 1987, 11-30.
- Lovink, G. (1994). Hardware, Wetware, Software. N. Bolz, F. Kittler ve C. Tholen (Ed.). *Computer als Medium* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 1994, 223-230.
- Maresch, R. (2001). Elektromagnetische Illusionen. R. Maresch ve F. Rötzer (Ed.). *Cyberhypes. Möglichkeiten und Grenzen des Internet* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2001, 53-75.
- Marx, K. (2011). *Kapital. Ekonomi Politigin Eleştirisi. Sermayenin Üretim Süreci*. M. Selik ve N. Satlıgan (çev.). İstanbul: Yordam Kitap. (orijinal baskı tarihi 1867)
- Maset, P. (2001). Vertrauen in die virtuelle Realität? Zur Veränderung lebensweltlicher Kommunikation durch neue Technologien. M. K. Schweer (Ed.). *Der Einfluss der Medien. Vertrauen und soziale Verantwortung* içinde. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 2001, 145-157.
- Massumi, B. (2002). *Parables for the virtual. Movement, Affect, Sensation*. Durham, London: Duke University Press.
- McLuhan, M. (1994). *Understanding Media. The Extensions of Man*. Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press.

- Mende, W. (1998). *Systemische Rationalisierungsprozesse: zum Management rekursiver Informatisierung*. Wiesbaden: Deutscher Universitätsverlag.
- Mey, S. (2017). *Darknet. Waffen, Drogen, Whistleblower. Wie die digitale Unterwelt funktioniert*. C.H. Beck.
- Mörtenböck, P. (2001). *Die virtuelle Dimension. Architektur, Subjektivität und Cyberspace*. Wien, Köln, Weimar: Böhlau Verlag.
- Münker, S. (1997). Was heißt eigentlich: "Virtuelle Realität"? Ein philosophischer Kommentar zum neuesten Versuch der Verdopplung der Welt. S. Münker ve A. Roesler (Ed.). *Mythos Internet içinde*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1997, 108-127.
- Paech, J. (1994). Das Bild zwischen den Bildern. J. Paech (Ed.). *Film, Fernsehen, Video und die Künste. Strategien der Intermedialität içinde*. Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler Verlag, 1994, 163-178.
- Paetau, M. (1997). Sozialität in virtuellen Räumen? B. Becker ve M. Paetau (Ed.). *Virtualisierung des Sozialen: die Informationsgesellschaft zwischen Fragmentierung und Globalisierung içinde*. Frankfurt, New York [u.a]: Campus Verlag, 1997, 103-134.
- Poster, M. (1997). Elektronische Identitäten und Demokratie. S. Münker ve A. Roesler (Ed.). *Mythos Internet içinde*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1997, 147-170.
- Rammert, W. (1999). Virtuelle Realitäten als medial erzeugte Sonderwirklichkeiten-Veränderungen der Kommunikation im Netz der Computer. M. Faßler (Ed.). *Alle möglichen Welten: virtuelle Realität - Wahrnehmung - Ethik der Kommunikation içinde*. München: Wilhelm Fink Verlag, 1999, 33-48.

- Randell, B. (Ed.). (1973). *The Origins of the Digital Computers. Selected Papers*. Berlin, Heidelberg, New York: Springer Verlag.
- Reinders, A. M. (2006). *Zugänge und Analysen zur religiösen Dimension des Cyberspace*. Berlin: Lit Verlag.
- Rheingold, H. (1991). *Virtual Reality*. New York: Simon and Schuster.
- Rheingold, H. (1994). *Virtuelle Gemeinschaft. Soziale Beziehungen im Zeitalter des Computers*. Bonn, Paris: Addison-Wesley.
- Rötzer, F. (1995). *Die Telepolis. Urbanität im digitalen Zeitalter*. Mannheim: Bollmann Verlag.
- Rötzer, F. (1997). Virtueller Raum oder Weltraum? Raumutopien des digitalen Zeitalters. S. Munker ve A. Roesler (Ed.). *Mythos Internet içinde*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1997, 368-390.
- Rötzer, F. (1998a). *Digitale Weltentwürfe: Streifzüge durch die Netzkultur*. München: Wien: Carl Hanser Verlag.
- Rötzer, F. (1998b). Vom zweiten und dritten Körper oder: Wie es wäre, eine Fledermaus zu sein oder einen Fernling zu bewohnen? Ein Essay. S. Krämer (Ed.). *Medien Computer Realität: Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien içinde*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1998b, 152-168.
- Rötzer, F. (2001). Geographie Intelligence. Im "globalen Dorf" von einst sollen die Alten geographischen Grenzen wieder gezogen werden. R. Maresch ve F. Rötzer (Ed.). *Cyberhypes. Möglichkeiten und Grenzen des Internet içinde*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2001, 155-168.
- Ryan, M. L. (2001). *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore, London: The Johns Hopkins University Press.

- Ryan, J. (2010). *A History of the Internet and the Digital Future*. London: Reaktion Books.
- Sassen, S. (1997). Cyber-Segmentierungen. Elektronischer Raum und Macht. S. Munker ve A. Roesler (Ed.). *Mythos Internet* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1997, 215-235.
- Schneider, I. (2000). Anthropologische Kränkungen- Zum Zusammenhang von Medialität und Körperlichkeit in Mediendiskursen. B. Becker ve I. Schneider (Ed.). *Was vom Körper übrig bleibt: Körperlichkeit-Identität-Medien* içinde. Frankfurt, Main [u.a.]: Campus Verlag, 2000, 13-39.
- Schreier, M. (2002). Realität, Fiktion, Virtualität: Über die Unterscheidung zwischen realen und virtuellen Welten. G. Bente, N. Krämer ve A. Petersen (Ed.). *Virtuelle Realitäten* içinde. Göttingen, Bern, Toronto, Seattle: Hogrefe Verlag für Psychologie, 2002, 33-56.
- Seel, M. (1998). Medien der Realität und Realität der Medien. S. Krämer (Ed.). *Medien Computer Realität: Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1998, 244-268.
- Skoric, I. (2001). Internet fürs Volk. R. Maresch ve F. Rötzer (Ed.). *Cyberhypes: Möglichkeiten und Grenzen des Internet* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 2001, 169-200.
- Spangenberg, P. M. (2000). Moderne Identitätskonstruktionen und vernetzte Kommunikation. B. Becker ve I. Schneider (Ed.). *Was vom Körper übrig bleibt: Körperlichkeit - Identität - Medien* içinde. Frankfurt, Main [u.a.]: Campus Verlag, 2000, 131-147.
- Spielmann, Y. (1994). Framing, Fading, Fake: Peter Greenways Kunst der Regel. J. Paech (Ed.). *Film, Fernsehen, Video und die Künste. Strategien der Intermedialität* içinde. Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler Verlag, 1994, 132-149.

- Strehle, S. (2012). *Zur Aktualität von Jean Baudrillard*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften, Springer Fachmedien.
- Taraba, S. (1994). "Mystik des Lichts" und "Landschaft mit Fußwanderung. Hommage an Caspar David Friedrich" (Video-Installation). J. Paech (Ed.). *Film, Fernsehen, Video und die Künste. Strategien der Intermedialität* içinde. Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler Verlag, 1994, 234-238.
- Thiedeke, U. (2004a). Cyberspace: Die Matrix der Erwartungen. U. Thiedeke (Ed.). *Soziologie des Cyberspace: Medien, Strukturen und Semantiken* içinde. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2004a, 121-143.
- Thiedeke, U. (2004b). Wir Kosmopoliten: Einführung in eine Soziologie des Cyberspace. U. Thiedeke (Ed.). *Soziologie des Cyberspace: Medien, Strukturen und Semantiken* içinde. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2004b, 15-47.
- Thimm, C. (2004). Mediale Ubiquität und soziale Kommunikation. U. Thiedeke (Ed.). *Soziologie des Cyberspace: Medien, Strukturen und Semantiken* içinde. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2004, 51-69.
- Tholen, G. C. (1994). Platzverweis. Unmögliche Zwischenspiele von Mensch und Maschine. N. Bolz, F. Kittler ve C. Tholen (Ed.). *Computer als Medium* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 1994, 11-135.
- Turkle, S. (1984). *Die Wunschmaschine: vom Entstehen der Computerkultur*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Turkle, S. (1999). *Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch-Verlag.
- Türcke, C. (2002). *Erregte Gesellschaft: Philosophie der Sensation*. München: C.H. Beck Verlag.

- Utz, S. (2002). Interaktion und Identität in virtuellen Gemeinschaften. G. Bente, N. Krämer ve A. Petersen (Ed.). *Virtuelle Realitäten* içinde. Göttingen: Hogrefe Verlag für Psychologie, 2002, 159-180.
- Virilio, P. (1992). *Rasender Stillstand*. München, Wien: Carl Hanser Verlag.
- Virilio, P. (1993). *Revolutionen der Geschwindigkeit*. Berlin: Merve Verlag.
- Virilio, P. (1999). *Fluchtgeschwindigkeit*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag.
- Wagner, I. (1999). Fließende Übergänge und Collagen: Ästhetische Produktion in elektronischen Terrains. M. Faßler (Ed.). *Alle möglichen Welten: virtuelle Realität - Wahrnehmung - Ethik der Kommunikation* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 1999, 137-155.
- Waldenfels, B. (1998). Experimente mit der Wirklichkeit. S. Krämer (Ed.). *Medien Computer Realität: Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1998, 213-243.
- Wegner, G. (1999). Das "Selbst" im Cyberspace. M. Faßler (Ed.). *Alle möglichen Welten: virtuelle Realität - Wahrnehmung - Ethik der Kommunikation* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 1999, 9-27.
- Weibel, P. (1990a). Virtuelle Welten: Des Kaisers neue Körper. M. Russel, C. Schöpf, P. Weibel ve G. Hattinger (Ed.). *Virtuelle Welten* içinde. Linz: Veritas Verlag, 1990a, 9-38.
- Weibel, P. (1990b). *Vom Verschwinden der Ferne. Telekommunikation und Kunst*. E. Decker (Ed.). Köln: DuMont Buchverlag, 1990b, 19-77.
- Weibel, P. (1991). *Die Dinge, die Zeichen, die Waren*. Graz: Camera Austria.

- Weibel, P. (1993). Der mediatisierte Körper. Fotografie, Körper und Identität. P. Weibel (Ed.). *Medienwerke aus Österreich 1992-93* içinde. Graz: Neue Galerie, 1993, Z90-0618.
- Weibel, P. (1994). Ära der Absenz. P. Weibel ve U. Lehmann (Ed.). *Ästhetik der Absenz. Bilder zwischen Anwesenheit und Abwesenheit* içinde. München, Berlin: Klinkhardt ve Biermann, 1994, 10-26.
- Weibel, P. (1995). *Vom Bild zur Konstruktion kontextgesteuerter Ereigniswelten*. K. P. Dencker (Ed.). *Weltbilder/Bildwelten: Computerstützte Visionen*. Hamburg: Camera Austria, 1995, 33-44.
- Weibel, P. (1999). Medien und Metis. M. Faßler (Ed.). *Alle möglichen Welten: virtuelle Realität - Wahrnehmung - Ethik der Kommunikation* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 1999, 105-119.
- Weiler, H. A. (2017). *Sterndeuter aus dem Osten Essays und astrologische Betrachtungen*. Nordersted: BoD-Books on Demand.
- Wiener, Z. (1999). Virtwelt. M. Faßler (Ed.). *Alle möglichen Welten: virtuelle Realität - Wahrnehmung - Ethik der Kommunikation* içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 1999, 85-104.
- Wimmer, T. (1991). Fabrikation der Fiktion? Versuch über den Film und die digitalen Bilder. F. Rötzer (Ed.). *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien* içinde. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1991, 519-533.
- Winkler, H. (1997). *Docuverse: zur Medientheorie der Computer*. München: Boer Verlag.
- Winkler, H. (2004). Medium Computer. Zehn populäre Thesen zum Thema und warum sie mölicherweise falsch sind. L. Engell ve B. Neitzel (Ed.). *Das Gesicht der Welt. Medien in der digitalen*

Kultur içinde. München: Wilhelm Fink Verlag, 2004, 203-213.

Woolley, B. (1994). *Die Wirklichkeit der virtuellen Welten*. Basel, Boston, Berlin: Birkhäuser Verlag.

Sürelî Yayınlar

Esposito, E. (1993). Der Computer als Medium und Maschine. *Zeitschrift für Soziologie*, 22.5, 338-354.

İnternet Kaynakları

Aktuelles. Wolfgang Hohlbein: <http://www.hohlbein.de/neu/aktuelles.php> (12 Ekim 2018).

Ammann, D. (2002). *Eintauchen in die Anderswelt: Immersion und Virtualität*. <http://www.dichtung-digital.org/2002/03/15-ammann/index4.htm> (9 Nisan 2020)

"Anubis" von Wolfgang Hohlbein-Rezension. (t.y.) moana.flamme: <https://mflamme.wordpress.com/literature/anubis-von-wolfgang-hohlbein/> (12 Ekim 2018).

Autor. Wolfgang Hohlbein: <http://www.hohlbein.de/neu/autor.php> (12 Ekim 2018).

Benutzerhandbuch SM-R322, Samsung. (2015). Korea. <https://www.bedienungsanleitung.ng/samsung/sm-r322/anleitung?p=1> (9 Nisan 2020)

Bibliothek Phantastika. Fantasy Literatur online. <http://old.bibliothek-phantastika.de/chronunsterbliche6.htm> (23 Ekim 2018)

denise.martong.net. Wolfgang Hohlbeins Lebenslauf: <http://denise.martong.net/hohlbein/lebenslauf.php> (12 Ekim 2018).

- Engel, B. (2019). Zur Diskussion Gestellt. Immersion oder Versinken in der virtuellen Realität - auch ein Thema für die Arbeitsmedizin? *ASU- Arbeitsmed, Sozialmed, Umweltmed. Zeitschrift für medizinische Prävention*, s. 601-603. https://www.researchgate.net/publication/338557874_ZUR_DISKUSSION_GESTELLT_Immersion_oder_Versinken_in_der_virtuellen_Realitat_-auch_ein_Thema_fur_die_Arbeitsmedizin_Immersion_or_falling_into_virtual_reality_-another_issue_for_occupational_medicine (9 Nisan 2020)
- fictionfantasy*. Wolfgang E. Hohlbein: <http://www.fictionfantasy.de/wolfgang-e-hohlbein> (12 Ekim 2018).
- Frommholz, M. *Buchkritik von Melanie Frommholz*. booksection: https://www.booksection.de/buch/57-Das_Druidentor (23 Ekim 2018)
- Geisler, L. S. (1995). Virtuelle Realität. http://www.linus-geisler.de/artikel/9503universitas_vr.html (9 Nisan 2020)
- Hammann, S. *Spannende Geschichte um alte Götter*. https://www.google.de/search?biw=1536&bih=724&ei=RIPAW8-VI8TCwQLHkZ-YAw&q=sivia+hammann+Spannende+Geschichte+um+alte+G%C3%B6tter&oq=sivia+hammann+Spannende+Geschichte+um+alte+G%C3%B6tter&gs_l=psy-ab.3...13725.25629.0.26042.22.18.4.0.0.0.214.2867.0j16j1.17 (12 Ekim 2018).
- Heike Hohlbein*. Wolfgang Hohlbein: <http://www.hohlbein.de/neu/heike.php> (12 Ekim 2018).
- Itani, H. (2019). Einfluss unterschiedlicher Spielcontroller auf die Immersion und Motion Sickness Effekt in der virtuellen Realität (Lisans Tezi). Koblenz. <https://kola.opus.hbz-nrw.de/opus45-kola/frontdoor/deliver/index/docId/1931/file/EinflussunterschiedlicherSpielecontrolleraufdieImmersionunddenMotionSicknessEffektindervirtuellenRealitaet.pdf> (9 Nisan 2020)

Kamlage, D. *Wie wirklich ist die Wirklichkeit?* Doris Kamlage Bildhauern: <http://www.doris-kamlage.de/index2.html> (9 Nisan 2020)

Rebecca Hohlbein. Wolfgang Hohlbein: <http://www.hohlbein.de/neu/rebecca.php> (12 Ekim 2018).

[*Rezension*] *Irondead-Der zehnte Kreis.* (t.y) Fluchtpunkt Lesen: <https://tinas-buch-rezensionen.de/irondead-der-zehnte-kreis/> (12 Ekim 2018).

Wahrig Herkunftswörterbuch. wissen.de: <https://www.wissen.de/wortherkunft/computer> (6 Ekim 2018).

WASP. fictionfantasy: <http://www.fictionfantasy.de/wasp> (12 Ekim 2018).

WASP. fictionfantasy: <http://www.fictionfantasy.de/wasp-2> (12 Ekim 2018).

We are future. (2018). Hohenheim. <https://komm.uni-hohenheim.de/fileadmin/einrichtungen/komm/Bilder/Komm/vr-web.pdf> (9 Nisan 2020)

Wolfgang Hohlbein: Fantasy-Autor dreht neue Folgen für RTL-II-Soap. Spiegel Online: <http://www.spiegel.de/panorama/leute/wolfgang-hohlbein-fantasy-autor-dreht-neue-folgen-fuer-rtl-ii-soap-a-899857.html> (12 Ekim 2018).



ISBN: 978-625-7897-00-6