

KAMERA BİLİNCİ VE SANALLIK

Hikmet SOFUOĞLU*

Camera Consciousness and Virtuality

For most theorists, the role virtuality plays is so extended that it disables us from distinguishing between perception and representation, original and copy. In virtual space, objects do not appear as self-contained entities, accessible via sensory perception, but rather emerge as irreducibly represented and reproduced. It is the peculiar effect of mediatized technology to fabricate events as "simulacra" The purpose of this paper is to indicate that the representationalist understanding of virtuality depends on the "rationalist" notion of space whose origins are to be found in Descartes. On the other hand, we see the non-representationalist alternative as a critique of the rationalist notion of space aimed at the phenomenological description of space in terms of "virtual spatiality" This kind of spatiality has heterogeneity and movement as its chief features. Drawing from the philosophical insights of Bergson, Nietzsche and Deleuze, this paper will attempt to unfold a heterogeneous and dynamic concept of virtual spatiality.

Key words: *Space, Time Virtual, Simulacra, Perspective, Camera, Perception, Memory.*

Nesnel Gerçekçi Yorum ve Mekan

Martin Jay, 19. yüzyılda modernizme ulaşana kadar Batı kültürünün görme biçiminin 'kartezyen perspektif' ile karakterize edildiğini savunur. Kartezyen perspektifi oluşturmak için Batı kültürü Albertini'nin teknik perspektifi ve Descartes'ın felsefik çiftselliklerinin birleştirilmiştir. (Bolter ve Grusin 2002: 79) Descartes'ın "düşünüyorum o halde varım" önermesinde "varım" varlığı değil, düşünen şeyi yani bilinci ifade eder. Descartes düşünen şey karşısında uzamda yayılan şeyin, maddenin varlığını kabul etmekle "düşünen şey/ uzama yayılan şey" arasındaki ikiliği de yapılandırmış olur. Descartes ile birlikte nesne kavramında iki kavram bu-

lunur; birincisi nesneye bir gerçeklik tanımıştır; nesne artık bilme yetisini içerden biçimlendiren bir şey değil, akla yabancı, onun dışında kendi başına nesnel gerçekliği olan bir şeydir. İkincisi ise, birincinin bir sonucu olarak nesne bilen özneye karşıt bir şey olarak düşünülerek özne/nesne ikiliği yaratılmıştır. Nesnel bilgi dünyadaki varlıkları niceliksel bir ilişkilendirme ile gözlemciden, izleyiciden ve onun aklından bağımsız kılar. Böylelikle ne kadar dışsallaştırma yapılırsa, gerçeklik üzerine o kadar ortak paydalar bulunabilecektir. Tekrar ve özdeşlik, gerçeğe ulaşmada bir yöntem haline gelir: Farklı öznelere, aynı gözlemler ya da

*Doç. Dr., Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film-Animasyon Bölümü.

aynı nedenselleştirme çizgileri ile benzer sonuçları çıkarabilmelidir.

Özne/nesne ikiliği açısından bakıldığında mekan, ölçülebilir bir nesnellik taşıır; bilimsel çalışmalara konu olabilir, bilgisayarda modellenenebilir ve nedenselleştirilebilir. Descartes'ın mekan kavramı, üç boyutlu ortamda bir koordinat sistemi boyunca bir uzantı ya da ölçüm olarak ele alması ile başlar. Descartes'a göre maddenin özellikleri onun mekansallığı ve boyutsallığı açısından değerlendirilmelidir. Maddenin en önemli özelliği onun uzantısıdır: "Maddenin ya da bedeninin doğası, sahip olduğu katılık, ağırlık, renk ya da diğer özellikleri ile değil, sahip olduğu uzunluk, genişlik ve derinlik uzantıları açısından değerlendirilir." (Coyne, 2001: 92)

Birinci Derece Simülacra Olarak Perspektif
Rönesans ve tek noktalı perspektifin bulunuşu ile gerçekçi görünümüleriyle mekanın modern anlamda matematiksel olarak işlenebilir duruma geldiği söylenebilir. Mumford'a göre, "...Perspektif, nesnelere sembolik ilişkilerini görsel ilişkilere dönüştürmüştür; görsel dönüşüm bir tür nicel(sayılabılır, ölçülebilir) ilişkiler üretmiştir...Bedenler bağımsız mutlak büyüklük olmaktan çıkarak, ölçeklendirilmiş ve görüntünün aynı karesi içinde diğer bedenlerle ilişkilendirilmiştir." (Mumford, 1962: 30) Rönesans dünyasında her şey bir göstergedir. Her bir gösterge başka bir göstereye göndermede bulunur ve böylece tüm bu göstergeler toplamı, bu evren içindeki şeylerin düzenini ve hiyerarşisini belirleyen bir yapıya sahiptir. Temsil bu göstergelerin okunması ve yorumlanması çerçevesinde oluşmuştur. Rönesans'ın zaman ve mekan kavramlarında yarattığı devrim, zamanın giderek daha çok ölçeklenmesi ve mekanik olarak bölümlenmesi zaman çizgisinin doğ-

rusal olarak kavranmasına neden olmuştur. Geçmişin ve geleceğin doğrusal biçimde ilerleyişine bağlı olarak kavranması, geçmişe yönelik önermelerle geleceğin tasarlanmasını simetrik işlemler gibi görme arzusunun güçlendirmiştir.

Baudrillard simülasyon kavramını açıklarken, Rönesans'tan başlayarak endüstri devriminin başlangıcına kadar uzanan bu dönemde asıl ve kopya ilişkisi gerçekleştiğini öne sürer. (Keller, 1989: 78) Görüntüler nesnelere ya da olayların yeniden üretimleri ya da kopyalarıdır; şimdinin içerisinde bir oluş değildir. Geçmişte üretilmişler ve şimdi içerisinde kendi oluşlarının izlerini göstererek, bitmiş, tamamlanmış bir ürün olarak karşımıza çıkarlar. Bizler de geçmişte var olduğu sanılan bu gerçekliği kusursuz bir biçimde gerçeğin yeniden üretimi olarak kabulleniriz. Görüntünün kusursuzluğu, her zaman gerçekleşip bitmiş olması olgusuna dayanır.

İkinci derece Simülacra Olarak Perspektif

20. yüzyıla girildiğinde perspektifin yeni bir türü ortaya çıkmıştır. Bu yeni tür, gerçekte ne kadar perspektif varsa o kadar çok mekan olduğunu ve bakış açısı kadar gerçek olduğunu ileri sürer. "The Production of Space" kitabında Henri Lefebvre bu yeni tür perspektifi şu şekilde açıklar; "Gerçek olan şudur, 1910'lu yıllarda uzam paramparça olmuştur. Genel görüşün, bilginin, toplumsal pratiğin ya da politik gücün uzamı...Yunan geleneğinin temellerine dayanan (öklit, mantık), Rönesans'tan doğan ve batı sanat ve felsefesinde biçimlenen klasik perspektif ve geometrinin uzamı... Bu gerçekten hayati bir andı. (Lefebvre, 1991: 25) Bu bir anlamda mekanın planlanmış bir düzenleme aracılığı ile parçalanması, önceden var olan mekanların homojenleştirilerek atomize edilmesinden başka bir şey değildir: "Picasso tuvalin

bütün yüzeyini kullanır. Ancak ne arka plan ne de ufuk çizgisi vardır. Yüzey resimlenmiş figürlerin oluşturduğu uzam ile onları çevreleyen diğer uzamlara bölünmüştür...Üçüncü boyut (derinlik) yüzeye indirgenmiş ve çoklu görünümle yeniden yapılandırılmıştır. Bununla birlikte objektif referans noktasının (öklit uzamın, perspektifin, ufuk çizgisinin vb. gibi) sonuna geliriz: uzam parçalanmış ve homojenleştirilmiştir." (Lefebvre, 1991: 301)

Baudrillard'ın ikinci derece simülacra olarak adlandırdığı bu aşamada, gösterge ile nesne arasındaki ilişki nedensizleşir ve gösterge, belirli bir nesneye göndermede bulunmaz. Bu aşama modernliğe karşılık gelir; tiyatro ve resmin yerini fotoğraf ve sinema alır. Bu aşamada üretim mekanikleşir. Teknoloji ve yeniden üretim yeni bir gerçeklik anlayışı getirir; bu aşamada asıl kopyanın yeniden üretiminde tekrar önem kazanırken, yeniden üretim bir düşünce biçimi oluşturur. Özellikle fotoğraf ve sinemanın bulunuşuyla birlikte, sanat kendi aurasını kaybeder ve gerçeğin sunumuna ilişkin görevini terk eder. (Keller, 1989: 78) Böylece yeniden üretimde benzerlik yerine benzerlik etkisi yaratmak önem kazanır. Etki yaratmak amacı, varlık ve görüntü, asıl ve kopya arasındaki ayrımı ortadan kaldırır. Birinci aşamanın aksine bu aşamada görüntüler gerçeğin yeniden üretimi olarak değerlendirilmezler: Görüntü kendisini görünüşlerin ardına gizlenerek, kendisinin var olduğunun algılanmasına bu yolla olanak tanır.

Üçüncü Derece Simülacra ve Perspektif

Rönesans sanatçılarından Dürer'in, x, y eksenlerinden oluşan düzleme sanal bir z eksenini ekleyerek perspektif görüntüyü oluşturma yöntemi ve Rene Descartes'ın üç boyutlu bir ortamın boyutlarını ifade edebilmek için kullandığı kartezyen koordinat

sistemi günümüzde üç boyutlu bilgisayar animasyon yazılımlarında görülen yöntemlerin temelini oluşturur. Bir kamera gibi işlev görebilmek için bilgisayar, iki boyutlu görüntü mekanını, üç boyutlu perspektif görüntüye, "meta - fiziksel" nesne mekanına dönüştürür. Gerçek olmayan kamera ve konumların hesaplanması bir koordinat sistemi tarafından tanımlanır. Sanal kamera, matematiksel eşitlikler kullanılarak sayısal olarak özellikleri tanımlanmış dünyanın soyut mekanına yerleştirilmiş sanal bir nesnedir. Sanal film, geçici bir belleğin meta görsel dünyasının tanımladığı görüntü mekanıdır. Bu mekan, gerçek kamerasında olduğu gibi duyarlı film maddesinin bulunduğu karanlık bir kutu ile sınırlandırılmıştır. Gerçeklikle ya da kamera ile hiç bir bağı yoktur. Zaman ve mekanın tümünü yakalayan gerçek kameranın aksine, sanal kamera, her noktanın rengini hesaplama sürecine girmek zorundadır. Kamera Obscura'nın yapısalci geometrisi anlık olarak gerçeğin resmini sentezler: yaygın ışığı çok sayıda çizgilere dönüştürür, sanal kameranın hesaplanabilir geometrisi ise ayrıntılı bir biçimde sanal nesnelere, analitik geometrinin matematiksel eşitliklerini aşama aşama hesaplayarak yansıtır.

Sontag'a göre: "Fotoğraf üzerindeki görüntüler dünya hakkındaki anlatımlardan çok, sanki onun parçaları, herkesin yapabileceği, ya da sahip olabileceği gerçeklik minyatürleridir." (Sontag, 1993: 18) Oysa sanal ortamlarda görüntü gerçeğin küçülmüş bir kopyası değildir; gerçeğin yerine göstergenin geçmiş biçimidir. Bunun sonuçlarını Baudrillard şöyle yanıtlıyor: "Bu ne yanılısamanın ne de yeniden üretimin ne de parodinin sorunudur. Bu gerçeğin yerine gerçeğin göstergelerinin konulması sorunudur... Hipergerçek böylece düşsellikten ve düş ve gerçek olan arasındaki farktan uzak-

laşır, modellerin yörüngesel yinelemeleri ve farkın simüle edilmiş üretimine olanak tanır." (Baudrillard, 2003: 4) Baudrillard'ın üçüncü ve son aşama simülacra olarak tanımladığı bu görüntü biçiminde gösterge gerçeğin yerine geçer. Göstergenin maddi yanı gösteren ile kavramsal yanı gösterilen arasındaki ilişkinin ortadan kalktığı bu görüntü biçiminde, gerçeğin yerini simülasyonlar oluşturur. Yeniden üretim "köken"ini yitirir. Bir şeyleri gizleyen göstergelerden, gösterilecek bir şey kalmadığını gizleyen göstergelere geçiş, önemli bir dönüm noktasına işaret eder. Platon'un model/kopya düşüncesi sayısal teknolojilerle başka bir yöne, bir benzemezlik ilkesine yönelir. Dolayısı ile modelin aynısı olma düşüncesi yerini, görüntünün kopyasını da içeren dış görüntü benzerliğine bırakır. Bu durumda simülasyon, görüntünün görüntüsü biçimine dönüştüğünde, artık modelin ilk halinin görüntüsü bile ortadan kaybolduğunda, model (gerçek) üzerine kurulu bir düşünceden çıkmış oluruz. (Keller, 1989: 80)

Sanallık: Bergson, Nietzsche ve Deleuze

Sanal ortamlarda zaman doğrusal, ardıl şimdiler üzerinde sıçramalı bir özellik gösterir. Brian Massumi, sanal ortamlarla birlikte bedenlerimizi bir küp gibi üç boyutlu ortam tarafından kuşatılmış olarak düşünmeye eğilim gösterdiğimizden söz eder. Küp içerisine yerleştirilmiş şimdiki şeyler, bir andan diğer ana, çizgi üzerindeki bir noktadan diğerine sıçrayabilme özelliklerine sahiptirler. Geçmiş sanki bir nokta gibi bu çizgi üzerinde gerilerde bir yerlerde, gelecek de yine bu çizgi üzerinde ilerlerde bir yerlerde bulunur. Bu nedenle geçmiş ve gelecek artık ardıcılık içindeki şimdilerden başka bir şey olamazlar. (Massumi, 2002: 199-300)

Sayısal ortamlarda tekrar genellikle zamanın temel bir olgusu olarak değerlendirilir. Oysa

tekrar mekanla ilişkilidir; Bergson'un dediği gibi zamansal tartımları, mekandaki ardıcılıklar olarak değerlendiririz. Bu anlamda tekrar, sayısal ortamlarda mekannın, zamansal bir ödünçlemesi olarak değerlendirilir ve yanlışlığa düşülür. Tekrar gerçeğin varlığını destekler. Dün varolan ya da var bulunan şeyin bugünde varolacakları varsayımı tekrarın kapsamındadır. Bilimsel deney koşullarında farklı zamanlarda yapılan gözlemlerin özdeş sonuçları çıkardığı gibi, gerçeğin denetimindeki tekrarlar bütünlü etkileşime girmemize neden olur. Tekrarlı denetimler zaman içerisinde özdeş ve türdeş özellikleri ortaya çıkararak gerçekle bütünleşme eğilimi gösterir.

Süre, Bellek ve Sanallık

Bergson için sanallık, ileriye doğru hareket eden sürekli değişimler bilinç akışlarını belirleyen sürenin ontolojik bir kipidir. Bergson'un süresi, aklın saf bir biçimde bulunan niteliksel durumlarının ardıcık ilerlemesidir: Atomik birimler gibi ayrılanamaz ama birbirlerine kaynaşabilen ve akış için esnek bir yapıya olanak tanıyan özelliklere sahiptir. Suyun fışkırdığı bir durumda olduğu gibi süre kendisini açığa çıkarır ve onu tanımlamamıza olanak tanır. Bergson akışın derinde kalanlarını sanal, yüzeye ulaşılmış olanlarını da edimsel (actual) olarak tanımlar.

Bergson, "Madde ve Bellek" kitabında algının karşıtı olarak süre düşüncesini birikmenin zihinsel bir işlevi ya da bellek olarak yorumlar. Bellek ve algı, yaşamın gerçekleşmesinde temel "gerilimler" olurlar: "Uzantı düşüncesi aracılığı ile, uzantı ve uzantı olmayan arasında olduğu gibi gerilim düşüncesi aracılığı ile nitelik ve nicelik arasındaki karşıtlıkları aşmaya çabalarız. Uzantı ve gerilim, dereceleri çoklukları ama tanımlı çoklukları kapsar." (Bergson, 2002: 247) Algı

ve bellek, yaşamın bağımsız türlerini yapılandırmaz, buna karşın gerilimler yaşamın kendisine içkindirler. Gerilimlerin bu özelliklerinden dolayı yaşam karşıtlıkların durağan bir kümesini oluşturmaktan çok keskin kırılmalar ya da ayrımlanabilen ögeler olmaksızın dinamik bir akış olur. Bergson algıyı "soyut" bir gerilim olarak olarak tanımlar. Bu soyutlama, zaman akışı içerisinde geleceğin önceden bilinebileceği varsayımı ile akışı, dolayısı ile hareketin bölünmezliğini yaşamdan ayırır. Bu tür deneyimler dünyanın kavramlar ya da kategoriler sistemleri aracılığı ile anlaşılmasına yol açar. Bergson'a göre bizdeki kavramsal nedensellik, gerçekliği doğru yorumlamamızı engeller, çünkü kavramlar dinamik bir akış olan dünyanın yalnızca durağan görüntüsünü verebilirler. Neden/sonuç ilişki modellerine dayanan nesnel yaklaşımlar, yaşamı daha da soyut biçimlere sokar. Böylelikle düşünsel düzeyde soyutlanarak gerçek hareket elden kaçırlır.

Görüntülerin Ontolojisi

Bellek ve algının kaynaşarak bütünleşmiş bir biçimde olmasından çok yan yana olan birliktelikleri Bergson'un Madde ve Bellek'te özgün bir madde kavramı geliştirmesine neden olur. Madde görüntülerin toplamıdır. (Bergson, 2002: 9) Madde ve Bellek'in ilk bölümünde Bergson madde ve görüntü arasında hiçbir farklılığın olmadığını aksine onların özdeş olduklarını vurgular. Bergson için, maddenin ışıkla algılandığı ilk duyumu bile maddenin zaten bir görüntü olduğunu gösterir. Maddenin ışıkla dolu olması onun temel görünümüdür. Bergson madde ve görüntünün insan algılamasında sürekli bir biçimde olduğunu vurgular ve algının öznel olduğunu kabul eder; algı insanın maddeyi görüntüleştirmesidir. Bergson'a göre her iki durumda da beden etki ve tepkiler aracılığı ile enerjiyi, maddeyi ve hareketi

üretir. Bu anlamda görüntü, bedenin bir süzgeç ve aktarma-iletme işlevi gördüğü bu üretim ve çoğalmadan başka bir şey değildir. Bergson şöyle devam eder: "maddeyi birikme görüntüler olarak adlandırıyorum ve maddenin algılanması, benzer görüntülerin eninde sonunda gönderme yaptığı belirli bir görüntüdür, bedenim." (Bergson, 2002: 22)

Bergson'da görüntülerle yüklü beyin bu görüntülerin çarpışmasına sahne olur. Bunların güçlü olanları tutunarak süreyi oluştururlar. Bergson'a göre "gerçek süre" öz yapısını sürekli değiştiren sürekli ileriye doğru yönelen akıştır. Sürenin bu sinematik niteliği, Bergsoncu metafiziğin Kartezyen düşünce ile olan karşıtlığına işaret eder. Bergson nesnel tanımlamayı, yaşamdan alınmış anlık kesitlere benzetir. Böyle yapmakla yaşam deneyimleri olasılıklar yelpazesi içerisinde bir birine ardışık durağan fotografik görüntüler olarak görülür.

Süre tüm yaşamı tanımlar; onun ontolojik kipliği bütün gerçek şeylerdir; sanal anlamda hem edimselliği hem de şimdii kapsar. Nesnel bir bakış açısı kazandığımızda, yalnızca edimselleşmiş, ortaya çıkmış olayları inceleriz. Onları sanki zaman içerisinde evrim süreçlerinde değilmiş gibi oluşlarından ayırırız. Böyle yapmakla onları tersine çevirir, birbirlerinden farklı parçalara ayırır ve sanki olmak için zamana gereksinimleri yokmuş gibi yeniden birleştiririz. Bu açıdan bakıldığında Bergson'da sanallık, sürenin ontolojik kipi olurken edimsellik algının ontolojik kipi olur. Süre derin akıntıların ardışıklığı olduğundan sanallık kaynaşmış bir biçimde varolur. Bergson'a göre sanal akışlar kendilerinin içinde ve dışındadırlar; bu nedenle geçmiş(sanal) ve şimdi(edimsel) birlikte varolurlar. Suyun akışında olduğu gibi algı ve bellek, geçmiş ve şimdi, sanal ve edimsel ikilikleri birliktelik

içerisinde düşünülmalıdır. Yaşam bu görül-meyen, derin katmanların içerdiği dinamik-lerin sahnesidir.

Bergson'da algı göz kapakların açıla-rak/kapanması gibi, üşüme ya da ısınma gibi zaman aralığını kapsar. Algı nesnel ölçümle-re göre analiz edildiğinde yaşamdan kopar. Buna karşın bellek aracılığı ile geçmiş anım-sandığında algıya dolayısıyla nesnel ölçüm-lere dönüştürülmez. Algı ile bellek, sanal ile edimsel arasındaki bu önemli ayrım da şim-diye geçmiş aracılığı ile erişilir. Böylece ya-şam geçmişin açısından şimdinin sürekli yeniden değerlendirilmesi ve yorumlanma-sıdır. Bergson yaşantı ve deneyimi belleğin ve algının, edimselin ve sanallığın, şimdi ve geçmişin "birleşik" bir biçimi olarak tanımlar.

Yaşamın Olumlanması

Nietzsche için olumlama, hem görülemeyen hem de unutulmuş baskı altına alınmış varo-lan perspektiflerin yeniden üretim süreçleri-ni kapsar. Olumlama aynı anda gerçekleşen, iki zamandaş amacın içkin bir projesidir: Bir tarafta farklılaşma, ayırım diğer tarafta ise bireysel ve sosyal deneyimin karakterinin algılanması bulunur. Nietzsche nesnellığı ya da doğruluk istencini, yaşamsal güçlerle bağlantısı bulunan "yaratma istencini" sınır-landıran bir kavram olarak görür. "Öz" o-nun için temel bir görünümdür ve çokluğu öngörür. Nietzscheci olumlama, yaşamdaki kararsızlığı, belirsizliği ve geleceğin önceden kestirilemezliğini göstermeyi amaçlar.

Bergson'un süresinde olduğu gibi, Nietzscheci olumlama tektonik bir titreşimdir. Bu tektonik titreşim edimsel olanın durağanlığını ve birleşikliğini kırarak, sanallık ve oluş için ince çatlaklar oluşturur. Olumlama sanal bir biçimde bulunan şim-diki durumları içeren "perspektiflerin" çok-

luğunu ortaya çıkarır. Bu perspektifler deęi-şimin sanal çizgileri olarak, farklılaşmanın ilerleyen süreçleri olarak düşünülebilir. Bu anlamda Nietzscheci olumlama, sürekli deęi-şen ve ilerleyen sanalın edimselleşmesidir. Bu anlamda Nietzsche'de zamanın bütünü an'ın ritmik gerilimi olacaktır. Bu gerilim varlığın oluşunu, farklılaşma sürecinde ve görünüm-ler içindeki üretken ögeler arasında ortaya çıkarır. Nietzsche şöyle yazar: "Za-man bireyi, ayrık varlığı gerektiren şanstır." (Bataille, 1998: 158) Nietzsche bu farklılığı güç istenci olarak adlandırır. Oluşun ger-çekleşmesi anların akışına olanak sağlar ve bu akışta farklılaşma ortaya çıkar. Bu fark-lılaşmayı Nietzsche "sonrasız geri dönüş" olarak tanımlar. Oluş zamanın her anında ortaya çıkar. Geçmiş ve gelecek birbirlerini dışlamazlar aksine oluşun her anında bir araya gelerek kaynaşır. Nietzsche an dü-şüncesini üç ayrı anlamda kullanır. Bunlar; insanın batıp üst-insanın doğduğu karar verme anı, sonsuza dek kendisini yineleyen an ve hiç devinmeyen, bir yetkinlik anıdır. (Dauer, 1997: 91-92) Nietzsche'de an, diğer anların da bulunduğu bir kap işlevi gören zaman içerisinde değildir. An zamanın ken-disidir; ne dışarıda, ne içeride ne de başka bir şeyin kapsamındadır. Dışarıda ya da içeride olmak gibi mekansal betimlemeler zamanı yanlış kavramamıza yol açar.

Deleuze: Fark ve Tekrar

Deleuze'ün Nietzsche yorumları temelde Bergsoncu bir görüşe sahiptir. Çünkü Deleuze için Bergson'un süre düşüncesi Nietzscheci olumlamayı sağlayan ana öge olur. Bergson'daki edimselleşme eğilimleri güçlere, içsel/dışsal çiftliği etkin ve tepkisel güçlerle benzerlik taşır. Böylelikle ontolojik kategori olan Bergson'un saf süre olarak yorumladığı sanallık, Nietzscheci olumla-manın seçici ilkelerine dönüşür.

Deleuze, Nietzsche'nin sonsuz geri-dönüş kavramını farklılığın bir dairenin merkezinde, özdeşliğin ise dairenin çeperlerinde bulunduğu bir biçimde değerlendirir. Böyle bir durumda farklılık, bir ayrıksılık ve merkezden dağılan bir olgu olurken, sonsuz geri-dönüş ise farklılığın derinliğini oluşturan bir merkezler çoğulculuğunu ifade eder. (Deleuze, 1994: 55)

"Fark ve Tekrar" kitabında Deleuze öz ve görünüş arasındaki karşıtlığı yapı-bozumuna uğratmaya ve Platon'un bastırmaya çalıştığı görünüşleri, farklılık, süreksizlik, çelişki, özdeş olmayış ve simulacra vb. gibi kavramları diriltmeye çalışır. Bu nedenle Deleuze sanalı genetik, yoğun bir niteliksel farklılık olarak değerlendirir: Sanal, kendi özlerinin farklılıkları tarafından harekete geçirilen olayların, düşüncelerin, nesnelere ya da sorunların görünümüdür. Her nesne de bulunan "yeni"nin oluşması için embriyotik potansiyeldir. Bu nedenle her nesneyi ikiz(kopya) yapar. (Deleuze, 1994: 209)

Zamanın mekansallaştırılması bizleri, Bütün'ün önceden verili olduğu düşüncesine iter. Mekansallaştırılmış zaman dünyanın durağan olarak algılanması anlamına gelir. Bunun aksine, dünyayı süre içerisinde algıladığımızda Bütün'e sürekli bir akış sağlanır; bu akış Bütün'ü bir oluş'a sokar. Deleuze, sanalın karşısına edimseli koyarak, gerçeğin karşısının sanal olmaktan çok olası olduğunu vurgular: "Tek yanlış sanalın olası ile karıştırılması olabilir. Olası gerçeğin karşıtıdır... Bunun aksine sanal, gerçeğin karşıtı değildir; kendi başına dolu bir gerçekliğe sahiptir. Devam ettirdiği süreç edimselleşmezdir. (aktüelleşmezdir) (Deleuze, 1994: 211) Deleuze'e göre sanal, kendi başına bir varlık sorunudur; düşünce durumlarının karakteridir, zamanın ve mekanın düşünceye olan

içkinliğine göre var olanın üretildiği kendi gerçekliğinin temelinde bulunur.

Deleuze'e göre olası ve sanal arasındaki fark, birinin kavram içerisinde özdeşliğe yönelmesi, diğerinin özdeşliğin bir önceki koşul olarak kapsandığı düşüncede saf bir çokluğa gönderme yapması ile ayırt edilebilir. Olası "gerçekleşmeye" açılır. Gerçeğin olasıya benzediği varsayımı ile gerçeğin bir görüntüsü-imesi olarak anlaşılır. Bu nedenle, özdeşliğin bir kopyası üretildiğinde, kavramın var olana eklendiğinde bu durumun anlaşılması güçleşir. Bu olasının kusurudur: Bu kusur, gerçekten sonra üretilmişliğin, kendisine benzer olanın geriye doğru üretiminin açığa çıkmasına hizmet eder. Buna karşın sanalın edimselleşmesi her zaman fark, ayırım ya da farklılık tarafından gerçekleştirilir. Bu anlamda edimselleşme ya da farklılaşma her zaman gerçek bir yaratımdır. Bu daha önceden var olan bir olasının herhangi bir sınırlandırmasının sonucu değildir. (Deleuze, 1994: 211-2) Deleuze Bersonculuk kitabında sanal ile edimsel arasındaki ilişkiyi Proust'un sanalı "edimselleşmemiş gerçek, soyutlanmamış ideal" tanımlamasından yola çıkarak açıklar. (Deleuze, 2002: 96) Olası, bir gerçeklik taşımaz çünkü onu yalnızca düşleyebiliriz. Bir arabaya konulan alarm, hırsız adayının olası olduğunu gösterir ama araba alarma rağmen çalınabilir. Olası, sayısal ortamlarda olduğu gibi, şimdinin geçmişteki görüntüsüdür ve her şeyin daha önceden var olduğu gibi gerçekleşeceğini varsayar.

Deleuze'ün Hareket-Görüntü ve Zaman-Görüntü'yü içeren sinema analizinde olduğu gibi, görüntü ne bir ikon ya da varolan dünyadaki bir şeyin yeniden üretimi olarak bir simülakradır (Platon) ne de dış dünyanın içsel ya da zihinsel görüntüsüdür. (Descartes), daha çok algısal, karşılıklı birbirlerine karşılık gelen eylemler ve karşı eylem-

lerdir.(Bergson) Sayısal ortamlar, şimdi çeşitli insan-makine ilişkileri tarafından tanımlanmaktadır. Deleuze bu yeni makine mekanını ne tam olarak tanımlamış ne de özel bir görüntü türü olarak yorumlamıştır. Fakat Bergson'da olduğu gibi, beden artık "görüntü evreninde bir belirsizlik merkezi" olmadığında ve makineler tarafından yaygınlık işlevi içerisinde kod-çözümüne uğradığında algılama artık görüntüler arasındaki ilişki sözcükleri ile tanımlanamayacaktır. Sonuç olarak sanallık, sayısal ortamlara özgü bir şey değildir. Sayısal teknolojiler

Baudrillard'ın dediği gibi yalnızca sanallığı yansıtır: "Tüm dijital, sayısal, elektronik donanım, varlıkların derin bir şekilde sanallaşmasının gölge-olayından başka bir şey değildir...ve bundan böyle artık ünlü bir aktörün yerine oynayabilecek kopyasını üretmeyi başarabiliyorsak, bunun nedeni, bu oyuncunun farkına bile varmadan uzun bir süreden bu yana kendi rolüne, kopyalanmadan önce kendi kopyasına dönüşmüş olmasıdır." (Baudrillard, 1998:41-2)

Kaynakça:

- BATAILLE, Georges, (1998). Nietzsche Üzerine, Çev., Mukadder Yakupoğlu, Kabcacı Yayınları, İstanbul.
- BAUDRILLARD, Jean, (1998). Kusursuz Cinayet, Çev. Necmettin Sevil, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- BAUDRILLARD, Jean, (2003). Simülarklar ve Simülasyon Çev Oğuz Adanır, Doğu Batı Yayınları, Ankara.
- BERGSON, Henri, (2002). Matter and Memory, Çev. Nancy Margaret Paul and W. Scott Palmer, Zone Books,7.Basım, New York.
- BOLTER, Jay David - GRUSIN, Richard, (2002). Remediation:Understanding New Media, MIT Press, Massachusetts.
- COYNE, Richard, (2001). Technoromanticism: Digital Narrative, Holism and the Romantic of the Real, MIT Press, Massachusetts.
- DAUER, D.W., (1997). Nietzsche ve Zaman Kavramı, Zaman: 12'ye 1 Var, Cotigo, sayı 11, İstanbul.
- DELEUZE, Gilles, (1994). Difference and Repetition, Çev. Paul Patton, Columbia University Press, New York.
- DELEUZE, Gilles, (2002). Bergsonism, Çev.Hugh Tomlinson and Barbara Habberjam, Zone Books, 7.Basım, New York.
- KELLER, Douglas, (1989) Jean Baudrillard: From Marxism to Postmodernism and Beyond, Stanford University Press, Stanford.
- LEFEBVRE, Henri, (1991). The Production of Space, Blackwell Publishers, Oxford.
- MASSUMI, Brian, (2002) Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation, Duke University Press, London.
- MUMFORD, Lewis, (1962). New Ideas of Space, Time, Motion, Ed. Charles R. Walker, Modern Technology and Civilization: An Introduction to Human Problems in The Machine Age, McGraw-Hill Book Company, Inc., New York.
- SONTAG, Susan, (1993). Fotoğraf Üzerine, Çev. Reha Akçakaya, Altıkkırkbeş Yay, İstanbul.