



Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi

The Journal of International Social Research

Cilt: 10 Sayı: 48 Volume: 10 Issue: 48

Şubat 2017 February 2017

www.sosyalarastirmalar.com Issn: 1307-9581

SANAL KİMLİK VE SANALLAŞTIRILMIŞ BEDEN KİMLİĞİ SARMALINDA KADIN: OLGA FLOR'UN "SARIYA BÜRÜNMÜŞ BEN" ADLI BLOG-ROMANI*

WOMEN IN CONNECTION WITH THE VIRTUAL IDENTITY AND THE IDENTITY OF THE VIRTUALIZED BODY: OLGA FLOR'S BLOG-NOVEL "ICH IN GELB"

Cüneyt ARSLAN**

Dudu UYSAL***

Öz

Küreselleşmiş dünyanın yeni bilgi ve iletişim aracı olarak internetin yarattığı sanal bir ortamda kamusal ve evrensel bir alanın oluşmasıyla birlikte sosyal, cinsel, ulusal ve kültürel sınırlar ortadan kalkmaktadır. Buna bağlı olarak da hızı ve hareketi gerekli kılan dinamik bir rekabet ortamı gerçek hayattaki kişileri, ticari malları ve hizmetleri evrensel bir boyutta gerçekleşen dolaşımın içerisine dâhil etmektedir. Günümüzde tüketime karşı doyumsuz bir arzu besleyen yeni iletişim teknolojileri sürekli yeniyi görmek isteyen bir dünya yaratmaktadır. Bu çerçevede süreçler hızlanırken buna bağlı olarak da 'yapay değerlendirmeler' ve 'sansasyonlar' ortaya çıkmaktadır. Nesnelere, olayların ve hatta insanların geçici olarak tasarlandığı sansasyon içerisinde var olan her şey belirli bir noktaya doğru değil bir boşluğa doğru sürüklenmektedir. Bireyler kimlik arayışlarında, dünyayı nasıl gördükleri ve imgelerin nasıl düzenlendiği ile ilgili sorular sorduklarında belirli bir cevap alamamakta ve yeni iletişim araçlarının nesnelere dönüşmektedirler. Bütün bu gelişmeler ışığı altında Olga Flor'un "Sarıya Bürünmüş Ben" adlı blog-romanında biyoloji ve bilgisayar tekniklerinin birleşmesiyle 'hibrit' bir oluşum sergileyen ve bedeni biyolojik bir sansasyon olarak sanal alanda seyirciye sunulan Bianca adlı kadın figürün sanallaştırılmış beden kimliği ve Bianca'nın içerisinde yer aldığı sansasyonel olayı kendisine ait bir moda bloğunda okuyucusuna aktarmakta olan ve sanal alanda nextGirl takma adıyla tanınan ben anlatıcının sanal kimlik imgesi ele alınmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sanallık, Kimlik, Kadın, Beden, Blog-Roman.

Abstract

The internet as a new information and communication medium of the globalized world has created a virtual environment where public and universal fields emerge and social, gender, national and cultural boundaries disappear. Thus, a dynamic competitive environment, where speed and action are required, incorporates real-life people, commercial goods and services into a circulation that takes place on a universal scale. Today, the new communication technologies which harbor an insatiable desire for consumption, create a world that is constantly eager to see new things. As the processes in this framework are accelerated, 'artificial evaluations' and 'sensations' show up accordingly. Everything that exists within the sensation where objects, events and even people are designed temporarily is being dragged into a void. When individuals start asking questions about their identities and their world views as well as about how the images are designed, they are unable to get a specific answer and become objects of the new means of communication. In the light of all these developments, Olga Flor's blog-novel entitled "Ich in Gelb" combines biology and computer techniques to create a "hybrid" entity, a woman called Bianca whose body is presented to the audience of this virtual environment as a physical sensation. The image of the virtual identity of the first person narrator, who transmits the sensational event of Bianca to the reader and audience in her own fashion-blog, whose nickname nextGirl is in virtual space, is dealt with in this article.

Keywords: Virtuality, Identity, Woman, Body, Blog-Novel.

Giriş

Düşünce tarihi açısından kimlik (Identität) olgusunun yüzyıllar içerisindeki dönüşümü göz önünde bulundurulduğunda henüz başında olduğumuz 21. yüzyıldaki kimliğin nasıl yeniden tanımlandığını ve hangi bileşenlerden meydana geldiğini sorgulayan postmodern edebiyat bir yandan rasyonelleşmiş düşüncenin kendisini sorgularken diğer yandan da bir bilinç eleştirisi yapmaktadır. Bu eleştiri bir yandan 20. yüzyıl modernitesinin ortaya koyduğu rasyonel bilincin bir sorgusu olarak kendisini gösterirken diğer yandan da bir özeleştiri olarak ortaya çıkmaktadır(Arslan, 2016: 23-61).

Sanal, 20. yüzyıl modernitesinin ortadan kaldırdığı tekil veya objektif 'gerçeklik' anlayışının yerine onun temsili olabilecek tüm öğeleri içerisinde barındıran bir olgu olarak tanımlanabilir. Bir kimlik biçimi

* Bu çalışmanın bir bölümü "XIII. Internationaler Türkischer Germanistik Kongress" (11-14 Mayıs 2016/Antalya) adlı konferansta bildiri olarak sunulmuştur ve herhangi bir bildiri kitabında yayınlanmamıştır.

** Yrd. Doç. Dr., Sakarya Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Alman Dili ve Edebiyatı Bölümü, arslanc@sakarya.edu.tr

*** Arş. Gör., Sakarya Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Alman Dili ve Edebiyatı Bölümü, duysal@sakarya.edu.tr

olarak sanallık, içerisinde fiziki olan tüm unsurları eritip bedensizleştirmekte ve özel alan ile kamusal alanı içerisinde eritmektedir. Kavramsal olarak bakıldığında 'kimlik' tanımı da bu dönüşümde 'imaj' (Phantasma) sözcüğüyle aynı anlamda yapılmaya çalışılmaktadır (Flor, 2015: 86,114). Bu bağlamda beden biçimsizleşmesi (Deformation) pahasına 21. yüzyılın yeni kimliği (değeri) olan imaj dijital bir yeniden yaratı üzerinden tanımlanmaktadır.

Postmodern düstur içerisinde marjinalliğini kaybeden özne kimliği rollerden oluşan geniş bir repertuvara dönüşmektedir. Çoksesliliğin hüküm sürdüğü böyle bir alanda bu kimlikler karışık, geçişli ve birçok farklı taleplerin karşılandığı bir yapıya sahiptir. Kenneth Gergen (1996: 29) maskelerin bu yapıdaki çoklu durumunun ortaya doygun bir öz (Übersättigtes Selbst) çıkarttığını düşünmektedir. Ortaya çıkan modern iletişim teknolojileri taşıdıkları çok yönlü içerikleri ve anlamları insanlara aktarmaktadır ve bu nedenle hem insanın doğasına uygun hem de aykırı bir ses olarak karşılanmaktadır. Bu teknolojiler insanların bir parçası, insanlar da onların bir parçası haline gelmektedir. Burada sözü edilen toplumsal doygunluk da bireyin birbiriyle ilişkili ya da bağlantılı olmayan ifade biçimlerinin çeşitlendirilmesine yardımcı olmaktadır. Doğru olduğu bilinen her şeye karşı bireyin içinde şüpheyile ve alayla tepki gösteren farklı sesler vardır. Bireyin kendisini anlamasının tamamlanmamış olması birbiriyle bağlantısı olmayan ilişkilerin çeşitliliğini oluşturmaktadır. Bu ilişkilerden sayısız yönlere doğru seyir izlenmektedir ve birçok farklı rol edinilmektedir. Bu durumda özerk bireyin tasarımı gerilemektedir ve doygun birey aslında aydınlanma eksenini bağlamındaki birey anlamına gelmemektedir. Çünkü birey gerçek bağlamından çoklu birey bağlamına geçerek parçalı kimlikler edinmektedir. Emily Martin'e göre de ortaya çıkan ve 'esnek öz' (Flexibles Selbst) olarak tabir edilen özne hali, organizmaların, bireylerin ve organizasyonların modern bir özelliğidir (Turkle, 1999: 289).

Dijital çağın yeni medyalarının oluşturduğu sanal gerçeklikten önceki evrelerde aynadan yansıyan görüntü ile dış dünyanın görüntüsü arasında net ayrımlar yapılabilmekteydi. Günümüz açısından bakıldığında gerçekliğin sadece yansımaları üreten ayna, gerçekliği öyle bir sarıp sarmalamaktadır ki neredeyse algılanan gerçeklik ile aynanın yansıttığı görüntü arasında herhangi bir farktan söz edilememektedir: „Was im Spiegel wirklich passiert: Er greift in die Wirklichkeit hinein, packt sie am äußersten Ende (dem Fluchtpunkt) und zieht den dann aus dem Bild heraus: eine Umstülpung des Raumes, eine genaue Verkehrung der Bildebenen, dass das Hinterste zuvorderst ist.“ (Flor, 2015: 211) Bir başka deyişle gerçek nesnesinden, mekân kendi mekânından ve nesne de kendi nesnesinden yoksun bırakılarak nesnesi olmayan göstergelerin sistemine adım atılmaktadır. Bu durumda sanal gerçeklik dış dünyanın gerçekliğinden her zaman bir adım önde gitmektedir. İncelememizde ele aldığımız eserin ana figürü olan *nextGirl* bu bağlamda sanal gerçekliğin neden gerçekten daha gerçek olduğunun hikâyesini anlatarak bir sanal kimlik eleştirisi yapmaktadır.

Postmodern düşünce iklimi zemininde incelediğimiz 'sanallık' ve 'kurmaca' kavramlarının edebiyat çerçevesinde nasıl tanımlandıkları, nasıl yansıtıldıkları ve hangi dönüşümlere yol açtıklarını ele aldığımız bu çalışmada özellikle bu olguların 21. yüzyıldaki kimlik algısını ne şekilde dönüştürdüğüne odaklanmak istiyoruz. Bu noktada iki temel saptamadan yola çıkmaktayız: birincisi içinde olduğumuz yüzyıl ile öncesi arasındaki birey ve sosyal kimlik oluşumu arasındaki en önemli fark 21. yüzyılda kimliğin dıştan değil bireyin kendi belirleyiciliği (seçimleri) ve yönetimi sonucu meydana gelen bir unsur olduğudur (Flor, 2015: 5). İkinci saptamaysa, birinci çıkarımın aksine bireyin 'kontrol' ettiği bu sürecin sosyal, kültürel ve zamansal faktörlerden bağımsız işlemiyor olmasıdır (Flor, 2015: 97). Buna rağmen modernite öncesi kimlik oluşumuyla kıyaslandığında açık bir fark olarak saptayabileceğimiz en önemli husus postmodern öznenin kimlik oluşumunun sürecini tamamıyla kendi tercihleri doğrultusunda yönetmesidir (Flor, 2015: 160). Çeşitliliğin, ayrışıklığın, esnekliğin ve parçalanmanın etkisi altında bulunan insan kimliğinin tekil ya da çoğul olması post-yapısalcı evre için önemli değildir çünkü burada asıl amaç bireye "ben"ini organize etme fırsatı vermektir. Yanılsamaya dönüşen bireyin "ben"i kendi kendisini açıklama çabasının söylem yeri olarak da postmodern kimlik düsturuna bağlanmaktadır (Turkle, 1999: 287). Ancak burada ortaya çıkan kimliklerin temsili¹ yapılardan oluşması postmodern özneyi çoklu kimlikler sorunsalının da ötesinde bir kimlik karmaşası veya çatışmasına götürmektedir. Bu bağlamda, kimlik bulanıklığı olarak adlandırılabilir bu olguyu meydana getiren unsurlardan olan sanallık (ve bununla iç içe geçmiş kurmaca) kavramının edebi kimlikleri nasıl şekillendirdiğini incelemek yerinde olacaktır.

1. Sanal Gerçeklik Kurgusunun Medyası: Blog-Roman

20. yüzyılın sonuna kadar sanatsal dehayla özdeşleşen yazarın otoritesi, yaratıcılık ve orijinallik gibi kavramlar yazılım tekniği tarafından sorgulanmaktadır. Anlatı artık çizgisel olmayan bir metinle gerçekleşmektedir. Edebiyat ve teknolojinin birbirine yakınlaşmasıyla geleneksel medya ve farklı medya

¹ Fransız sosyolog Bourdieu (1992: 220-251) modern kimlik oluşumu üzerine yaptığı kuramsal çözümlemede gerçeklik-temsil bağıını şu şekilde tanımlamaktadır: "Öznel temsiller gerçekliğin temsilinden temsilin gerçekliğine geçerler."

biçimleri arasında kurulan yeni etkileşim biçimleri ortaya çıkmaktadır. 90lı yıllardan itibaren geçerli olan edebiyat sınırsız, yani herhangi bir sistem veya odağı bulunmayan metin yığınlarından oluşmaktadır. Bu tür metinlerde çizgisel mekâna ve zamana, öznenin ve kimliğin kapalı sistemlerine, yazar ya da okuru bölgesel olarak açıklayan kavramlara sırt çevrilmektedir. Monolitik anlam alanları olmadan ortaya çıkan şey ise yoğun bir anlatım yumağıdır. Zaman ve mekân diyalektiği, anlam hiyerarşisi ve metin yüzeyleri çözüme uğramaktadır. Açık ve merkezinden uzak anlatım biçimleri oluşturulmaktadır. Bu sayede üretilen anlam duyudan tasarıma doğru bir seyir izlemektedir. Bu yeni tasarımlar sürekli iki ya da daha fazla şeyin arasında gerçekleşmektedir, hibrittir ve evrelerden oluşmaktadır. Metinlerin birbirlerine karıştırılması, yani organiğin mekanikle harmanlanması simulakr ve orijinal arasındaki farkı ortadan kaldırmaktadır. Bu tür gelişmelerin etkisi altında anlatım çok yönlü bir hal almaktadır (Mittag, 2000: 225-227). Böyle bir anlatım ise sanal alanda kullanılan hipermetni ortaya çıkarmaktadır. Hipermetin kullanıcının benzer metinler, şarkılar, fotoğraflar ve videolar arasında bağlar üretmesine ve bu bağları çözmesine yardımcı olmaktadır (Turkle, 1999: 23).

Sanal yazarlar bilgisayar yoluyla ürettikleri hipermetinleri analog koşullar altında bulunan edebiyata aktarmaktadır. Pasajlardan oluşan bu metinler yazılım linkleriyle birbirlerine ağ gibi bağlanarak edebi bir oluşum gerçekleştirmektedir. Bu bağların birleşmesiyle elde edilen metin dokularını takip eden pasif okuyucu anlatılan hikâyenin ikinci yazarına ve metnin anlam üretenine dönüşmektedir. Hipermetin yazının statikliğini biraz daha yumuşatarak okuyucuya ait olan deneyim bütünselliğini yapı sökümüne uğratmaktadır. Etkileşimdeki açıklık ve okuyucunun güçlenmesiyle sonuçların sadeliği ve büyük talep arasında meydana gelen uçurum bu noktada kendisini göstermektedir. Çünkü bu hiperanlatıların hiçbiri gerçek katılıma izin vermemektedir. Okuyucunun hiperlinkler yoluyla tavsiye edilen yerlere tıklayabilmesi onu metnin bir tür ikinci yazarı olma konumuna yükseltmemektedir bilakis okuyucunun rolü adeta bir deneğe indirgenmektedir. Dijital bilgi işlemlerinde ön planda duran hiperlinkler bağlı olmayanı bağlama işlevinin yanı sıra heterojen türleri ve medyaları da bütünleştirmektedir. Hiperanlatılarda heterojen olmayan linkler dilsel anlatıyı parçalamayı amaçlamaktadır. Bu tür anlatıların imge ve sesleri multimedya bir nitelik göstermektedir çünkü burada sadece metin merkeze alınmamaktadır (Freyermuth, 2001: 218-220).

Çizgiselliğini ve özgünlüğünü kaybeden bilgiler ekranlarda alıcı (Rezipient) ve kullanıcıya (User) yoğun bir biçimde sunulmaktadır. Ayrıca bu bilgilerin bilişsel bir iç patlama sinyali vermesi gerçekleşen sınırsız yönlendirme gücünün arka planını oluşturmaktadır ve bu noktada hiperalan girişi sağlayan hipermedyadan bahsedilmektedir. Çizgisel yazının geleneksel durumu sorgulanmadığı için yazarların çoğu tıpkı bilgisayar gibi kendilerini kelime işlemcisi olarak göstermektedir; basit arama motorları, grafikler ve metin montajları kendiliğinden hipermetne götürmemektedir. Bu aşamada metnin çizgisel olmayan yapısı bu işleme daha iyi bir uyum göstermektedir ve bu tür bir yapı hem açık hem de dönüştürülebilirdir. Ortaya çıkan bilgisayar programları ne kadar gelişirse, imge biçiminde sunulanları da o kadar fazla üstlenmektedir ve sembolik olanı unutturmaktadır. Okuyucu bu şekilde izleyiciye dönüşmektedir. Burada okumaktan ziyade ortamın içerisine dâhil olmak söz konusudur. Okuyucu algılamayla oluşan telkinin ya da deneyimin etkisi altında bulunmaktadır. Çizgisel yazı hareketleri içerisindeki çok katmanlılığı ve karışıklığı açıklamanın en kolay biçimi dipnotlar olduğundan hipermetnin en basit tanımı genelleştirilmiş bir dipnot olarak yapılabilir. Ama bu düzlemde yazılı bir medya içerisinde kendisini anlamlı olarak açıklayamamaktadır. Çizgiselin yerini peripatetik² bir okuma almaktadır. Dipnotlardan dipnotlara doğru giden bir ağ oluşturulmaktadır. Çizgisel yazıların sıkı sıkıya bağladığı şeyleri hipermetin açık hale getirmektedir. Burada da referansların bir ağı oluşmaktadır. Çizgisel yazı telkin ederken, düşünceleri homojen olarak organize ederken, elektronik metin farklı yapıların çoklu bir varoluş sergilemesine imkân vermektedir. Bu bağlamda yazmak dilsel jestlerin düzenlenmesinden başka bir şey değildir. Biçimsel yapılarla gerçekleşen bu yazma oyunu ilk olarak dış hatlarda gelişen tekniklerle elde edilebilmektedir. Bu durum okuma ve yorum için geçerlidir. Metnin yorumbilimsel (Hermeneutik) ağırlığı kendisini elektronik anlatımın genişletilmiş bu yapısı içerisinde belli etmektedir. Elektronik bir metnin anlamı herhangi bir okumadaki kullanım biçiminin bir sonucudur ve aslında sadece gerçek zamanlı olarak var olduğu da söylenebilir. Hipermetnin farklı ağı gecikmeli ya da tamamlayıcı bir duygu üretmez, bilakis metin hareketinin devam eden şimdisine bir tür dalış söz konusudur. Elektronik edebiyatın kinetiği bütün dijital verileri kapsamak için yeterli olan yeni bir metin kavramı kurar. Bu noktada hipermetin ya da hipermedya kavramları arasındaki terminolojik kararsızlık anlaşılır hale gelmektedir. Her pikselin manipüle edilebilmesi metnin parçasının imge olarak işlendiği ikili kopyaya imkân vermektedir. Bilgisayar programları metinlerdir, metinler okur ve metinler yazar. Bu da yazar ve özne sınıflandırması olmadan gerçekleşmektedir. Bu durum hipermedya açıklamalarının ana bir özelliğidir. Burada Barret'in (1988) de dediği gibi "kendi kendisini yazan metinler" (self-authoring texts) ortaya çıkmaktadır. Yazar ve okuyucu

² Aristoteles'in öğretilerine dayanan bir okuma biçimidir (Kunkel-Razum, Scholze-Stubenrecht & Wermke (Vors.), 2003: 1196).

arasındaki fark aza indirgenmektedir. Kurmaca bir veri mekânında dolaşan kullanıcılar edebiyatı oluşturmaktadır. Bu mekân hipermetinler tarafından üretilmektedir ve etkileşimsel bir kurgu sağlamaktadır. Macera oyunları hipermetinleri inşa ettiği gibi simülasyon dünyaları da kurmaktadır. Bu dünyalar okuyarak araştırılabilmektedir. Hikâye, yol bulmanın gerçek zamanında vardır. Ayrıca öykü alanı kurmaca olarak işlev görmektedir. Yazarlar elektronik anlatım mekânında sadece bir öncüdür. Kullanıcıların programa yaptıkları şeyden başka bir şey yapmazlar. Görürler, okurlar, gezerler, oynarlar. Bu durumda burada yazar nedir sorusu kaybolup gitmektedir (Bolz, 1993: 24-27).

Bloggerlar internette düzenli olarak metinler üreten yazarlardır. Bloggerların bazıları günde birkaç kez yazarken bazıları da daha az sıklıkta yazmaktadır. Sütunlarında basılı olmayan farklı medya içeriklerini kullanılmaktadırlar. Kendi kendisinin işvereni olan bloggerlar yazılı medya ya da farklı şirketler tarafından işe alınmaktadır. Genellikle ilgi alanlarına bağlı konu yelpazeleri oldukça çeşitlidir. Kendilerine ait içerikleri ve programları kontrol edebilirler. İnternet sitelerinde yaptıkları reklamlarla da kazanç elde etmektedirler. Bu kazancın ne kadar olacağı ise siteyi ziyaret eden kullanıcı sayısına bağlıdır. Bu durum bir dolaşım olarak adlandırılmaktadır. Artan bu dolaşım reklamcılarının bloggerlara daha fazla ücret ödemesine vesile olmaktadır. Bilgi dağıtıcılığı geniş olan bloggerlar ise sponsorluklardan, kitap ya da ürün satışlarından ve bahşişlerden kazanç elde etmektedir. Gazete ya da dergi için çalışanlar ise geleneksel gazetecilere benzemektedir. Bu tür haber bloglarına editörler rehberlik etmektedir. Haber bloggerları kendilerini her zaman haber yazmaya hazır hissetmektedir. Son dakika haberlerine ulaşmak isteyen internet kullanıcıları için ilk olarak bloggerlar tercih edilmektedir. Bloggerların bazıları yeni medya şirketlerinin kadrolu birer işçisi olarak değil de sözleşmeli olarak çalışmaktadır. Bu kişiler genelde çevrimiçi haberler için yazmaktadır. Bloggerlar resmi bir eğitim sürecine tabii tutulmamaktadır ama bloglarında ele aldıkları konularda uzmandır. Ya da daha önceden blogunun konusuyla ilgili bir işte çalışmış olduğu da söylenebilir. Genelde multimedya araçlara ihtiyaç duymaktadırlar. Gazeteciler fotoğrafçı ya da video editörü olabilirken, bloggerların çoğu bu kaynaklardan yoksundur ve kendi kendilerine fotoğraf ya da video üretmektedir. Çalışmalarının odağında genelde küresel bir çevrimiçi izleyici ya da okuyucu kitlesi bulunmaktadır ve fanlarıyla yakın ilişkiler kurılmaktadırlar. Çalışmaları ve verdikleri kararlardan kendileri sorumludur. Programlarını kendileri kurmaktadır ve herhangi bir yönlendiren olmadan yazılmaktadırlar. Sayıca fazla olan diğer internet sitelerine karşı rekabet etmektedirler. En iyi blog bile hiçbir zaman izleyicisi tarafından yarar sağlamak için okunmamaktadır. Bloglar dikkat çekmek için yıllarca bekleyebilir. Bloggerlar başka işlerde çalışırken internet sitelerindeki projelerini de devam ettirirler. Eğer bu internet sitesi daha sonra yararlı görülürse tam zamanlı bir işe de dönüşebilir. Ama büyük bir izleyici kitlesi oluşturmak için zamana ihtiyaç vardır (Liming, 2012: 17-21).

Olga Flor'un "Sarıya Bürünmüş Ben" adlı romanında ben anlatıcı neredeyse bir yıldan beri sahnelerin en genç moda bloggeri olarak çalışmaktadır. Küreselleşmiş bir dünyanın medyası olan internetin yarattığı sanal alanda izleyicisinin karşısına nextGirl takma adıyla sanal bir kimlik olarak çıkmaktadır. nextGirl kendisini mesleği gereği küresel bir rekabetin olduğu sanal ortamda var etmek/oluşturmak durumundadır. nextGirl bir gün kendisini moda sanatçısı olan Josef Bronsky'nin çalışmalarını yakından takip ederken bulmuştur. nextGirl kendi blogunda Josef'in müzedeki sergisinin açılışı için hazırlanan ve manken olarak çalışan Bianca'nın sansasyonel durumunu anlatmaktadır. Kendi moda blogunda sanal bir yazar olarak karşılaştığımız nextGirl kaleme aldığı hipermetinleri dünyanın dolaylı algılanması olarak görmektedir. nextGirl'ün bazen bu hipermetinlerin arasında kaybolup gitmesi ve kendi yolunu bulamaz hale gelmesi birden fazla medya ürününün iç içe geçtiği, her linkin farklı bir yere yönlendirdiği ve sınırsız sayıda sonsuza kadar uzanabilen bir hipermetin ağında gerçekleşmektedir. Aslında nextGirl hipermetinlerle sürdürdüğü yolculukta milyonlarca metnin ortadan kalkması ama milyonlarcasının da ortaya çıkmasından yakınmaktadır. Dolayısıyla hiçbir şeyin kaybolmadığı ve tek bir tıkla çağrıldıklarında hemen bize ulaşabilecek yakınlıkta olan metinler olduğunu gözden kaçırmaktadır. nextGirl edindiği ilk izlenimlerini ve bunların temellerini hatırlayamayacak durumdadır çünkü filtreleme yöntemiyle çalışan bir sanal alanda her şey her saniye bir süzgeçten geçmektedir. Böyle bir durumda nextGirl dilin kullandığı filtrelerin giderek daha da fazlaşmasından yakınmaktadır ve bütün bunların dış dünyayla iletişime geçmesiyle birlikte gerçekleştiğini dile getirmektedir. nextGirl için dış dünyayla kurulan her tür iletişim sanal alanda gerçekleşen kayıplara, yani hafıza yitimlerine neden olmaktadır. Organik metninin hipermetne dönüşmesi, bedeninin de sanal alanda öncelikle organik bedenini yitirmesiyle ve daha sonra da farklı sınırsız sayıda kimliklerle donatılarak gerçekteki kendi bedenine dair hiçbir şey hatırlamayan bir birey olarak karşılaşılan nextGirl'ün dış dünyayla sorunsuz bir iletişim kuramamış olması aslında bir kimlik krizinin belirtisidir.

„Diese handlichen Textbausteine sind nichts als der Versuch, eine unmittelbare Welterfahrung zu erfassen und festzuhalten, aber manchmal habe ich das Gefühl, dass da was verloren geht auf dem Weg, dass es nicht mehr den ersten Eindruck ausdrückt, dass die Sprache sich quer legt, zu viele Filter anwendet, und sie werden mehr. Nur weil ich mir bei

jedem einzelnen einmal klar gemacht habe, dass er seinen Zweck erfüllt im Umgang mit der Außenwelt. Allerdings kann ich mich oft nicht mehr an den Grund dafür erinnern.“ (Flor, 2015:56)

İncelediğimiz bu roman biçimsel açıdan bakıldığında geleneksel anlamdaki roman türünden farklı bir yapıya sahip olduğunu görmekteyiz. Çevrimiçi medyayı kullanan anlatı aslında yazıların/metinlerin paylaşıldığı bir anlatı platformu olan blog aracılığıyla oluşturulmuştur. Postmodern edebiyatın öğelerini bu medyanın biçimselliği aracılığıyla kurguya aktaran bu romanda yazar yalnızca yazar olarak değil aynı zamanda bir derleyen, bir kullanıcı (figür) ve bir okur kimliğini de yansıtmakta diyebiliriz. Zira blog içerisinde ortaya çıkan ve romanı oluşturan metin parçaları yalnızca Flor’a ait değil, çevrimiçi medyanın sağladığı etkileşim içerisinde, hem okur hem de yazar olan diğer kullanıcıların da yazdıklarından oluşmaktadır. Örneğin Bianca figürü bir taraftan kullanıcı (blog takipçisi) kimliğiyle karşımıza çıkarken diğer yandan anlatının odağındaki model/manken figürü olarak da yansıtılmaktadır. Anlatıcı olan nextGirl için de benzer çok kimliklilik ve bunun da ötesinde bu kimliklerin hem yazar hem okur olma yönleri bulunmaktadır. Flor’un “Sarıya Bürünmüş Ben” adlı blog-romanında kurgulanan diğer figürlerine baktığımızda da bir yanda çok kimlikli karakterler olduğunu diğer yanda da bu görece kimliklerin sanal yansımaları olan temsiller olduğunu söyleyebiliriz. Örneğin Ben-Anlatıcı olan nextGirl figürünün babası olan Michael anlatıcı tarafından okura önce “Müze Bekçisi” (Flor, 2015: 34) olarak yansıtılırken ikinci bir bahiste “Baba” (Flor, 2015: 34) ve üçüncü bir aktarımda da “Bilim İnsanı” (Flor, 2015: 34) kimliklerinde bir algı oluşturmaktadır. Burada dikkat çekici olan şey bu bakış açılarına göre değişen kimliklerin farklı kişilerin perspektiflerinden yola çıkılarak yansıtılması değil, nextGirl’in kendi algısında yaratılan kimlikler olmasıdır. Müzede çalışan bir baba kimliği nextGirl için önce müze bekçisi kimliğinde algılanırken, daha sonra bilim insanı kimliğiyle idrak edilmektedir. Burada biyolojik kimliklerle sosyal kimliklerin birbirinden ayrıştırılması ve müstakilleştirilmesi sanallık aracılığıyla okura yansıtılmaktadır.

Yazar, okuyucu ve figür bağlamında tamamen bir kimlik değişimi/dönüşümü sarmalında ele alınan blog-romanın kendisinin de farklı medya biçimlerinin sarmalından meydana geldiği açıkça görülmektedir. Çünkü hipermedya ürünleri kendi içerisinde farklı medya biçimlerinden oluşmaktadır ve bu biçimlerin hepsi bir araya getirilerek hipermetinleri oluşturmaktadır. Kendisini çağın bu tür gelişmelerinden uzak tutamayan analog roman da sanal dünyanın sanal gerçekliği içerisinde oluşturulan hipermetinleri kendisine kaynak olarak almaktadır. Bu tür metinler sanal dünyada devam ederken (Fortsetzungsroman) kendisini basılı bir analog roman biçimine de dönüştürmektedir. Devam eden kısmı ise dijital roman (digitale Poesie) olarak adlandırılmaktadır. Bu noktada içerisinde bulunduğumuz dijital çağın edebi metin türlerini hem biçimsel hem de anlambilimsel açılardan dönüştürmeye başladığı da söylenebilir.

2. Sanallık Olgusu Yoluyla Üretilen Sanal Kimlik İmgesi: Nextgirl

Herkesin girebildiği bir ortam olan internet ancak daha şeffaf ve dönüşen bir toplum yapısı içerisinde doğabilmiştir. Bu toplumun üyeleri de kendilerini dijital bir yakınlığın büyümesine kapılarak, her geçen gün biraz daha fazla ortaya çıkan yeni olaylara ayak uydurmaktadır. Bu bağlamda özgürleşen bir bilgi toplumu bireysel olarak yönetilmektedir. Bireysel yaratıcılığın sınırları estetik üretimin interaktif biçimleriyle aşılmaktadır. İnternet bilgi ve hizmetlerin alınıp satıldığı bir pazar olarak görülmektedir ve buna bağlı olarak da kullanıcılarının bireysel ihtiyaçlarını yine bu pazarda karşılamaktadır. Çevrimiçi olan internet kullanıcılarına bilgiler adeta birer hediye olarak gönderilmektedir. İnternette sürekli bir dolaşım içerisinde bulunan metin yığınları kullanıcının herhangi bir çaba sarf etmesine gerek kalmadan bir araya getirilmektedir ve kopyalanarak yeniden üretilmektedir³. Her geçen gün biraz daha büyüyen internet, kullanıcılarına hediyeye dayalı bir ekonominin avantajlarını da göstermektedir. Bunlar hem kendilerine ait bilgileri yönetir hem de diğerlerinin bilgilerine ulaşma imkânı bulur. Elektronik postalar gönderirler, internet siteleri oluştururlar, yeni gruplara katkıda bulunurlar ve çevrimiçi konferanslara katılırlar. Bu bağlamda ticari mallara bağlı olmayan zihinsel çalışmalar da birer hediye olarak her zaman bu açık ortamda var olmaktadır (Barbrook, 2001: 77-91).

Sanal alan herhangi bir mekâna sahip olmayan bir yerdir. Dolayısıyla sanal ortam coğrafik ve topoğrafik göstergelerle karakterize edilemez ve buraya somut adımlar atılamaz. Sanal alan bireylerin

³ Walter Benjamin (2010: 9-50) yeniden üretim (Reproduktion) ilkesinin temel içermelerini ortaya koyan ilk kişidir. Yeniden üretim, üretim sürecini yok etmektedir, ereklerini değiştirmektedir, üretim ve ürünün statüsünde değişikliğe yol açmaktadır. Benjamin bu olguyu sanat, sinema ve fotoğraf alanında ortaya koyar çünkü bunlar klasik üretkenlik geleneğiyle ilgisi olmayan ve 20. yüzyılda yeniden üretilebilirlik adı altında aniden ortaya çıkan yeni alanlardır. Marshall McLuhan (1992: 17-34) da tekniği üretken bir güç olarak değil, bir araç, bir biçim ve yeni bir anlam kuşağının ilkesi olarak görür. Gerçek mesajın, gerçek ultiatomun yeniden üretimin içinden geldiğini, üretimin bir anlamının olmadığını ve toplumsal erekliliğin seri üretimin içinde yitip gittiğini savunmaktadır. Jean Baudrillard (1978: 40-41) ise bugün içerisinde yaşadığımız dönemin karakteristik özelliğinin gerçeğin yeniden üretimi olduğu görüşündedir. Ona göre değerlerin ve malların üretimi siyasi bir ekonominin eski dönemlerinden kalmaz ve bu tür bir üretim artık anlamını yitirmektedir. Bugün, toplum yeniden üretim evresi içinde yaşamaktadır. Burada da gerçeğin kaybolma tehlikesi vardır. Böyle bir maddi üretim bugün hipergerçek ile sağlanmaktadır. Gerçeğin yerini ise simülasyonun hipergerçekliği alır.

betimleme kategorilerini ürettiği kurmaca bir mekân olarak gösterilmektedir (Krewani, 2000: 197). Bunun yanında sanal alanda etkili bir yönlendirme sistemi de yoktur. Sanal alan kendisini olduğu şeye dönüştüren kodlardan oluşmaktadır. Ama sanal alan özgür dünyadan mükemmel şekilde kontrol edilen bir dünyaya da dönüşmektedir. Bu tür bir düzenleme biçimi zorunlu olarak yönetimden kaynaklanmaz. Sanal alanı düzenleyen biçimler yasa, pazar ve normdur. Bunlarla sanal alanın mimarisi belirli bir davranışa imkân verir ya da iletişimin diğer türlerini sınırlandırır. Bu noktada yönetimler ya da aktörler sanal alanı düzenlenebilir bir mekâna dönüştürmektedir (Ahlert, 2001: 138-145). Sanal alanda metin gerçek hayata dönüşür ve oyuncu da hikâyenin yazarına dönüşür. Sanal interaktif bir tutum sergileyerek olayların üzerinde etkili olmaktadır. Sanal alanın tıpkı bir oyuncu gibi ikna edici bir maskesi ve kişiliği vardır. Bu noktada kullanıcı/birey (user) gerçek yaşamdaki bireye çok benzemektedir (Turkle, 1999: 296-374).

nextGirl gerçekliğin ters yüz olmasını bir aynanın ters yüz etmesine benzetilmesini doğru bulmuyor çünkü aynanın bir yüzündeki gerçeklik diğer yüzündeki arı gerçekliğe meydan okurcasına senden daha gerçek olmaya çalışıyorum diyen bir sanal gerçekliği iddia etmektedir. Bu noktada gerçeğin biraz daha fazlası yeniden üretilmektedir. Bireye sağlanan bu tür bir sanal gerçeklik içerisinde sağ ve sol, yukarı ve aşağı vb. basit ayrımlarla bireyin yanılması istenmez bilakis bireye gerçekten daha gerçek olmayı arzulayan ve dış dünyanın gerçekliğine meydan okuyan bir gerçeklik sunulmaktadır. Zıtlıklar arasındaki ayrımların ortadan kalkması bu tür bir gerçekliğin oluşmasına imkân sağlamaktadır ve bu gerçeklik kolayca yanıltılan şeylerden üretilmektedir: „Spiegeltest. Umstülpung der Realität. Es sieht ja so aus, als ob im Spiegel links und rechts vertauscht würde, das stimmt aber nicht. Oben und unten wird ja auch nicht vertauscht, warum also sollten die Seiten vertauscht werden? Fragen über Fragen.“ (Flor, 2015: 211) nextGirl internetin yarattığı bilgi toplumu sayesinde aradığı her şeyi bulabilmektedir ama bilgi toplumunun yarattığı doygunluktan dolayı aradığı şeyi hemen bulmuş olmak düşünülenin aksine nextGirl'ü tatmin etmemektedir. Eğer böyle bir toplum içerisinde nextGirl bir şeyi bilmiyorsa bu şeyi daha sonra da öğrenemeyecektir. Bu duruma sebep olan şey ise bilgi çağının güncel akışından bir an olsun kopmuş olmaktır (Flor, 2015: 17). Posch'a (2009: 53-54) göre günümüz bilgi toplumu aslında bir bilmeme toplumdur (Nichtwissengesellschaft). Bilmemek burada yönetici bir konumdadır. Üretilmiş bilmeme çevresindeki hayat bilinmeyen cevapları aramak anlamına gelmektedir. Bu durumda belirli bir yönlendirenin olmadığı, zaman parçacıklarından oluşan, çizgisellikten yoksun ve anonim olan bir sanal alanda bir plana sahip olmak şu anda nextGirl için çok da mümkün görünmemektedir. Bu tür bir sanal mekânda sadece sayıca fazla zaman parçacıkları vardır ve nextGirl boşa geçen bu zaman dilimini bilinçsizce yazmak için kullanmaktadır çünkü sanal alandaki zamanın çizgiselliğinden söz edilememektedir. nextGirl her şeyi saniye saniyesine elde etmek zorunda olduğu hızlı bir dünyada ne plan yapmak, ne karar vermek ne de vereceği bu karar üzerinde uzunca düşünmek için zamanı vardır çünkü nextGirl'ün mücadele ettiği böyle bir dünya zamanın hükmünün geçmediği bir yerdir. nextGirl kendisine ait gerçeklikten sanal bir gerçekliğe doğru yolculuğa çıktığı için ve kendi gerçekliğinde bulunan zamanı, çizgiselliği ve yönetilebilir olma gibi durumları sanal gerçeklikte de aradığı fakat bulamadığı için bütün bedenini felce uğramış hissetmektedir.

„Manchmal frage ich mich, was ich eigentlich machen werde, wenn mir nichts und niemand mehr vorschreibt, was ich zu tun habe, kein Stundenplan, kein Veranstaltungskalender, kein Tagesablauf. Das ist jedenfalls ein Ziel, das ich erreichen will, und ich bin sicher, dass ich bis dahin einen Plan haben werde, ich muss ja schon einen Plan haben, der mich dorthin bringt. Also werde ich auch dann nicht planlos sein, wenn ich endlich diese freie unverstellte Zukunft vor mir habe. Allein die Vorstellung! Und bis dahin nutze ich diese unzähligen überflüssigen Zeitschnipsel, die sich so ansammeln, während man in die Luft schaut zum Beispiel.“ (Flor, 2015: 27-28)

Ölçüsüzlüğün, yokluğun ve sınırsızlığın hüküm sürdüğü böyle bir ortamda çalışan nextGirl mesleği gereği sürekli 'yeni bir şimdi üretmek' durumundadır. nextGirl'ün sanal alana geçen günlerde yerleştiği nesnelere aslında kötü değildir ve hala bunlardan bağıntılar oluşturulabilir ama bugün bu alana güncel bir nesne yerleştirmek durumundadır. Bu durumda takip ettiği çizgiyi belirleyen ana ölçütler 'yeni bir şimdi üretmek', 'bugüne odaklanmak' ve 'şimdiyi belirlemek'tir. nextGirl incelenmiş, depoya kaldırılmış ve ağla bağlanmış imgelerden yeni bir şimdiye ait yeni bir dünya oluşturmak durumundadır. Şimdiki zamana adım atabilmesi için ağa sürekli yeniyi yüklemesi gerekmektedir. Eğer bu alanda işlemeyen bir şey varsa çoktan geçip gitmiştir.

„Neues jetzt: Ein Paar Fotos wären nicht schlecht, die man lange ansehen kann, um die Zusammenhänge zu verstehen, doch heute finde ich kein Foto, das der aktuellen Stimmungslage (Statuszeile) entsprechen würde. Das hilft, die Gegenwart zu fixieren. Aus geprüften, abgelagerten und vernetzten Bildern kann ich mir die Welt zusammenbauen. Dabei muss ständig neues Beweismaterial hochgeladen werden, damit man mit genau diesem Jetzt Schritt halten kann. Was nicht geht, das läuft immer schon voraus. Man hinkt

hinterher, da helfen all die Updates nichts, die Gegenwart ist immer schon bei der nächsten Ackerfurche und lacht den Hasen aus, der sich umsonst abhetzt und schon ganz irre wird. (Flor, 2015: 28)

Bireyin çoklu kimliklerle donatılması dil düzleminde gerçekleşmektedir. İnsanlar ve makineler yeni bir ilişkiye girdikleri andan itibaren birbirlerini dönüştürmeye başlar. Postmodernin soyut düşüncesinde bilgisayar tarafından sağlanan deneyimler gerçekliğin temelinde bulunmaktadır. Bu da nesnelere insan kimliği üzerindeki yansımalarını açıkça göstermektedir. Bugün sanal dünyaların belirleyici özellikleri herhangi bir merkezden yoksun olmaları, akıcı olmaları ve çizgisel olmamalarıdır. Buna karşın modern bakış ise çizgiseldir, mantıksaldır ve hiyerarşiktir. Kurulan ve anlaşılabilir bir derinlik kabul edilmektedir. Postmodern yaklaşımın düşünceleri ise bilgisayar tarafından sağlanan deneyimlerin gerçekliğinin temelinde bulunmaktadır. Sanal alanlar yapıları gereği oyuna davetiye çıkaran mekânlardır ve sanal alanda kesintisiz bir oyun içerisinde her zaman oyun oynayan birey hem çoklu kimliklerin içerisine girmektedir hem de sanal alan birey tarafından bir yaşam biçimi olarak kabul edilmektedir ya da birey sanal alan tarafından baştan çıkarılmaktadır. İnternet gerçek etkileşimlere eşdeğer nitelikte bir alternatif sunmaktadır. Ancak aynı zamanda sanal alana geçişle gerçekliğin deneyimi birçok açıdan değişime uğramaktadır. Doğadan uzaklaştırılmış yapay deneyimler gerçek olarak görünmektedir. Göreceli olarak herkese açık olan bir oyun alanında roller gerçek insanlar tarafından oynanmaktadır ve sanal alandaki roller birbirleri ile karşılaştırılmaktadır. Katılımcılar bunlardan yapay olarak etkilenmektedir, kendilerini özgür hissetmektedir ve kendi sanal 'varoluşlarını' kendileri belirleyebildikleri ve biçimlendirebildikleri için gerçek olmaktadır. Bu zeminde birey kendi kimliğiyle oyunlar kurar ve diğer kimlikleri deneme fırsatı bulur. Bu noktada kimlik birey ve yaptığı rol arasındaki ilişkiyi temel alır. Bilgisayar tarafından sağlanan bu iletişim, kimliğin yapısı ve yeniden yapılandırılmasının merkezi olarak hizmet etmektedir. Diğer katılımcılarla, anonim olanla ve özgürlükle kurulan gerçek zamanlı bir etkileşim ağı vardır. Birey kendisine has özüne karşı mesafe kurduğu bir role bürünür. Burada gerçekliğin önceliği orta vadede sorgulanmaya başlanır. Biyolojik cinsiyete sahip olmayan farklı figürler oluşturulmaktadır. Diğer figürlerle sosyal ve cinsel iletişim kurularak farklı rutinelere, farklı arkadaşlara ve farklı isimlere sahip olunmaktadır (Turkle, 1999: 14-374). nextGirl bu gelişmeler sayesinde ortaya çıkan bir sanal dünyada tikelliğinden edilerek ve çoklu kimliklerle donatılarak bir oyun alanı içerisine girmektedir. Bu oyun özgür bir alanda açık bir toplumla gerçekleştirilmektedir. nextGirl gerçek hayatında kendisine ait bir özel alan kuramadığı için bu oyun bilincine tutunur. Hayatında kendisine ait bir özel alan ya da özel bir şey oluşturamadığı için de bu tarafı üretici olmayan bir taraf olarak ele almaktadır. Böyle bir durumda kendisine ait oyunlarla bir hayat kurmanın daha anlamlı olduğunu düşünmektedir.

„Ich will ein spezielles Leben, nur für mich. Auch wenn ich das später- wie komisch das klingt: später -vielleicht nicht mehr verstehen werde. Wollen das denn nicht alle? Was Spezielles? Und wen gelingt es? Ich meine, man muss sich doch nur umsehen. Was die dann alle erzählen. Wie die sich rechtfertigen. Hätte, könnte, wollte. Ich will jedenfalls den Spieltrieb pflegen, bis ich umfalle, diese ganze unproduktive Seite, wie sie sagen. Oder vielleicht gelingt es mir, aus dem Spiel ein Leben zu machen? [...] das muss gut sein, sich eigene Spiele zu basteln.“ (Flor, 2015: 61)

Sanal gerçekliğin yapısında eş zamanlılık (simultaneity) ve bir anda olma (instantaneity) birbiri içerisinde erimektedir. Bunun etkisi ise 'orada ve burada olma' durumunu ve yersizliğin yanılması üretmektedir ve bu durumla ilgili tele varlıktan yardım istenmektedir. Bu varlık sanal gerçekliğin gerçek zaman yönlendirmesini çöküşe uğratmaktadır ve onu maddi nesneden uzaklaştırmaktadır (Hillis, 1999: 180). Soyut olan her şey ekranda sunulan hayatlarda somutlaştırılmaktadır. Bilgisayar tarafından oluşturulan dünyaların içerisinde bulunan birey bilgisayar tarafından sağlanan etkileşimlerle yapılandırılmaktadır ve bu bireyler dil yoluyla oluşturulan çoklu ve sürekli bir dönüşüm içerisinde ele alınmaktadır. Biyolojik cinsiyete sahip olmayan, hayatını, zamanını ve arkadaşlarını farklı şekillerde edinebilen bu farklı figürler kamusal alanlarda anonim olarak dolaşmaktadır (Turkle, 1999: 19-20).

Sanal alan içerisindeki bir blogta yazar olarak çalışan nextGirl hem buradaki varlığını neyin meşrulaştırdığını sorgulamaktadır hem de dış gerçekliğin saniye saniyesine kaydedilmesiyle hayatın gerçekten daha gerçek olup olmayacağı üzerine düşünülmektedir. Sanal alan nextGirl'ün kendisine ait varlığını oluştururken aslında ona dışarıdaki gerçeklikten her geçen gün biraz daha fazla gerçeklik sunmaktadır. Sanal alan her şeyden önce nextGirl'e sonu ve başı olmayan sınırsız bir özgür alan bahsetmektedir. Böylelikle nextGirl gerçek hayatında zorlandığı, riskli bulunduğu ve baskı altında bulunduğundan dolayı deneyimleyemediği her şeyi bu alanda gerçekleştirebilmektedir. Sanal alan hiçbir şeyi farklılıklarından dolayı ayırtılmayarak nextGirl'e daha eşitlikçi ve daha demokratik bir mekân sunmaktadır. Dolayısıyla sanal alan olması gereken gerçeklikten daha fazla, yani aslında buna daha yakın bir gerçeklik olan çok seçenekli, çok sesli ve çok boyutlu bir gerçeklik algısı sunmaktadır. nextGirl'e de

gerçek hayattaki kendi varlığının sınırlarının ötesinde bir hayatı deneyimleme fırsatı vermektedir. Bu bağlamda sanal alan gerçek hayattan bir kademe önde yürümektedir: “Was ist in einem Blog? Das sollte ich fragen, aber nicht zu laut. Was die eigene Existenz eigentlich ausmacht, und ob das Festhalten von Momentaufnahmen einer äußeren Wirklichkeit das Leben irgendwie wirklicher macht, wirklicher als wirklich, reell real.” (Flor, 2015: 96) nextGirl sanal alanda oluşturduğu farklı kimliklerin hepsine bir anda sahip olabildiği gibi bunlardan bir anda kurtulabilme özgürlüğüne de sahiptir. Kurtulduğu bu kimliklere de hafızasını zorlamadan yeniden sahip olabilir ve bir zamanlar orada olduğunu kolaylıkla kanıtlayabilir çünkü dinamik, değişken ve yeni gelenlerle kendisini sürekli tazeleyen sanal alanda gerçekleşen her tür olay bir okyanusta birikmektedir ve bir gün çağrılmayı beklemektedir. Ama nextGirl bütün bunların içerisinde yönünü bulamayacak kadar kör olduğunu düşünmektedir.

„Ob ich mir damit beweisen kann, dass ich wirklich hier bin? Mein gestriges ICH sagt zu dem von heute: Siehst du, ich kann beweisen, dass ICH WIRKLICH HIER war, ich habe extra für dich meine STATUSMELDUNG abgesondert, sieh mal einer an, damit du dich nicht auf dein Gedächtnis verlassen musst. Oder darauf, dass du etwas erkannt hast in der Zwischenzeit oder gar schlauer geworden bist. Denn das wäre doch etwas viel verlangt, dass man Tag für Tag ein Stückchen weiterkommen sollte, sodass das Vergehen der Zeit von alleine ein Mehr an Erfahrung mit sich bringt. An erlebten Ereignissen, ein Ereignismeer. Das ist dann rückwirkend ein Maß für die Zeit? Am Schluss machen wir dann einen Auszug aus all den ICHs, das wird dann schon anerkannt werden als Beweis dafür, dass dieses ICH wirklich da war, mittendrin geschwommen ist in diesem Zeitmeer und damit etwas angefangen hat. Doch mittendrin bin ich blind.“ (Flor, 2015: 96)

Sanal alan insanların bedenleriyle bulunduğu maddi çevresini çözüme uğratan ve insanın değişimine neden olan bir yerdir. Bireyler (kullanıcılar) mitler, ütopyalar ve korkular, içerisine her geçen gün biraz daha dalınan bu sanal alana tutunmaktadır. Sanal alan dâhil olduğu her yerde teknik devrimler, radikal değişiklikler ya da dönemler üzerinde etkili olmaktadır. Sanal alanın bu tutumu post-biyolojik ve post-insani çağın haberini vermektedir. Ağlarda yeni yaşamlar ortaya çıkmaktadır. Bunlar sanal acenteler, bilgisayar virüsleri, yapay hayatla oluşturulan yaratıklar, birbirine ağla bağlanan robotlar, yeni ara yüzler, siborg gibi biyoteknoloji ve insan makine yüzleridir. Bunlar ağa bağlı küresel bir beyin olarak karşımıza çıkarlar. Bu beynin süs eşyası insanlar ve makinelerdir ve bütün bunlar biyolojik olmayan bir evrimin etkisi altındadır. Bu bağlamda maddi gerçeklikten, biyolojik bir bedenden ve mekândan yoksun bir sanal alan söz konusudur. Bunlara yeni bedenler ve beyinler olarak dünyanın her tarafında rastlanmaktadır (Rötzer, 1998: 25-26). Bu bağlamda nextGirl sanal alandan çıkıp dış dünyayla iletişim kurmak istediğinde oldukça zorlanmaktadır. Sanal alanda rastladığı yapay oluşumlar dış dünyada ona bir hortlak gibi görünmektedir. İnternette anonim olarak her yere giriş mümkün olduğundan bu yapay oluşumların dış dünyaya da gönderildiğini var sayarak bunları kendisi için bir tehdit olarak görmeye başlar. Her şeyin akıcı olduğu ve transit yüzeylerde anlık ilerleme kaydettiği bir sanal ortam kendisini sürekli olarak değiştirmektedir. Bu tür bir ortamda kendi kendisine sadık olmak gibi bir durum büyük bir meydan okuma olarak yorumlanmaktadır. Teknik gelişmişliğin ortaya çıkardığı yeniliklerle kendi kendisini sürekli yenileyen sanal dünyada yapıdışı-avatarlar (Outdoor-Avatar)⁴ da yeniden kurulmaktadır. Böyle yenilikçi adımlar atan bir dünyada, üzerinde durulması gereken tek nokta sürekli eylemde bulunarak yeni dönüşümlere hazır olmaktır. Sanal dünyaya karşı ancak böyle bir tutum sergilendiğinde bulunulan nokta tazeliğini her zaman koruyacaktır: “Das sichtreubleiben bei ständiger Veränderung ist die Herausforderung. Permanente Neuerfindung des eigenen Outdoor-Avatars, das ist der Punkt: permanent performativ. Und das ist immer frisch. nG” (Flor, 2015: 179)

Sanal ortamda kimlik ve rol değişikliğine giden birey kendisinin her şeyi yapabileceği kanısındadır. Kariyer, arkadaş çevresi, çocuk arama vb. her şey sanal ya da gerçek olarak oluşturulmaktadır. Postmodern düsturun her şey mümkün olabilir (Anything goes) özdeyişi modern toplumların hayat tutumlarında kuvvetli bir etkiye sahiptir. Yapılabilirlik bütün insanlar tarafından hemen kabul edilmemektedir. Her şeyden önce sosyoekonomik, genetik, finansal, eğitimle ilgili, cinsiyete özgü, etnik ve dinsel arka planlar yapılabilirlik konusunda ayrıştırıcı bir rol oynar ve temelde belirli eylem olanaklarının açık tutulup tutulmamasına birlikte karar verirler (Posch, 2009: 49). Sanal bir kimliğin oluşum evresinde ele alınan ve nextGirl takma adıyla tanınan figür hem içerisinde bulunduğu sanal alanın hem de internetin sürekli yeniyi arzulasından dolayı sahip olduğu ya da olacağı bütün sanal kimlikleri hem çok yeni hem de çok güncel tutması gerekmektedir. Bu durum aslında yeni medya olan internetle etkileşime geçen herkesin kendisini bu yönde dönüştürmesi gerektiğini de göstermektedir. Çünkü hızın, akışkanlığın ve devamlı bir dolaşımın

⁴ Grafikler ve programlar yardımıyla bilgisayarda oluşturulan avatarların gerçek hayattaki herhangi bir yer, nesne ya da canlı bir varlık üzerinde yeniden tasarlandığı biçimleridir. Örneğin animasyon filmdeki bir figürün gerçek hayattaki bir nesne ya da canlı bir varlık üzerine bire bir uyarlanması şeklinde.

hüküm sürdüğü sanal ortamda herkes aslında 'burada olduğunu' kanıtlama çabası içerisinde: „Next Girl in Town. Da bin ich, ganz neu und frisch ultimativ. Warum? Ihr werdet sehen. Ich frage mich, wer bin ich und wer ich werden könnte. Das ist wohl die Frage, die uns alle umtreibt.“ (Flor, 2015: 210) Bir oyun alanı olarak işlev gören sanal alan ilk aşamada kurgulanmış sanal kimliklerle çeşitli oyunlar kurmaktadır ve nextGirl de kurulan böyle bir oyun içerisinde roller üstlenmektedir. Her gün farklı oyunlarda farklı rolleri eş zamanlı olarak üstlenen nextGirl nasıl biri olduğuna cevap veremediğinden değil, verilen cevapların değişken olacağından söz etmektedir çünkü her gün farklı 'ben'lerle karşılaşmaktadır. Madde bakımından herhangi bir ağırlığı olmayan nextGirl'ün sanal bedeni kolayca değiştirilebilir, aktarılabilir ve taşınabilir olduğundan ve sanal kimliği de buna bağlı olarak aynı aşamadan geçtiğinden dolayı nasıl biri olduğunun cevabı her gün farklılık göstermektedir. Sanal alandaki sanal bir kimlik oluşumu olarak ele alınan nextGirl de kendisine ait fiziksel bedeni olmadan bir simülasyon ve yanılsama gibi işlev görmektedir. Bu koşullar altında nextGirl bu alandakinin kendisi olup olmadığı sorusuna cevap verememektedir. Herhangi bir bedenden yoksun olan ve sanal bir kimlik olarak rastlanan nextGirl yanılsamayla simüle edilmiş bir hayatın içerisinde bulunduğundan dolayı bu soruya cevap verememektedir çünkü sanal alan dış dünyanın bütün karşılıklarını kendi içerisine alarak çözüme uğratmaktadır.

Kullanıcıların teknolojik olarak kendi kendisini yönlendirmesi (More, 1997) kendini bedensiz (Moravec, 1998) ve özgür olarak tasarlaması (Turkle, 1999) ile ilgili farklı durumlara işaret etmektedir. Kendisine ait maddeyi elde edemeyen ve yabancı olarak nitelendirilen beden teknoloji alanında giderek daha da görünmez olmaktadır ve öteki bertaraf edilmektedir. Burada herhangi bir karşıtın hem başka türüllüğü hem de elde edilemezliği söz konusudur. Başka türüllük içerisindeki herhangi bir karşıtın somutu bireyin duygusal dengesini rahatsız ettiğinden birey ötekini kendisine ait modelle bütünleştirmektedir. Bu durum patolojik bir narsisizmin etkisi altında sonsuz bir kendi kendisini çevreleme sürecinde ötekinin ötekisini kendisine ait olana dönüştürmektedir. Sadece sembolik olarak temsil edilen beden olarak öteki kendi farkında ve yanıltıcı yabancılığında ortaya çıkar çünkü kendisine ait algılamının ve arzu imgelerinin ürünü olarak kalır. Ötekiler ise bireysel hayal imparatorluğu içerisinde hayal edilmiş arzu imgeleri olarak ortaya çıkar ama başka türüllük içerisinde dayanıklı bir madde ortaya çıkmaz. Sanal bedende zihinsel varlık ötekine özgürce aktarılmaktadır. Sanallaşmayla özne patolojik kusurlarından tamamen serbest bırakılmaktadır. Ötekinin ötekiliğinin saklanması ve karşıtın hayali kendisine has arzulara göre bağlanır ve ideal bir imgeye uygun olarak yapılandırılır. Somut bir iletişimde alışıldık bir durum haline gelen şaşırtan ve tehdit edici uyumsuzlukla burada karşılaşmaz (Becker, 2000: 55-57). nextGirl sanal alanda sanal bir kimlikle ötekilere kendindeki şeyi göstermeyi amaçlarken ötekilerin varlığını sorgulamaktadır. Sanal alanda herhangi bir fiziksel bedenden bahsedilmediğinden ve oluşan sanal bedenler sadece metinden, dilden ve koddan oluşan sembolik tasarımlar olduğundan dolayı nextGirl kendisine özgü olan şeyi ötekinde gerçekleştirmektedir.

“1. Wer bin ich? Von außen nach innen, vom Nächstliegenden zum Allernächsten: Gummistiefel mit Blumenmuster. Jeans. Ja, ich trage Jeans. Und dieses unglaubliche Hemd, dessen Karomuster die Blumenfarbe aufgreift. Karo vs. Blumen. Innen drin im Allerinnersten: die, diesen Blog schreibt, die mit den komischen Hüten und den seltsamen Einfällen. Allerdings: 2. Woher weiß ich das? Die Frage ist wiederum zu unterteilen in a) woher weiß ich, dass ich ich bin? und b) woher weiß ich, wie ich bin? (a) ist einfach nicht beantwortbar. Einer meiner ältesten Erinnerungen ist die, dass ich mich fragte, warum dieses Ding, das Ich sagt, eigentlich in meinem Kopf ist und nicht, sagen wir, in dem meine Spielplatzfreundin. Die Antwort auf (b) kann jeden Tag anders lauten, und das versuchen wir hier, sonst wird's ja langweilig. 3. Warum will ich, dass die anderen das auch erfahren? Ehrlich: keine Ahnung. Selbstbestätigung? Grundsteinlegung für spätere Karrieren? Weil das Aussehen einiges mit der finanziellen Einordnung zu tun hat? 4. Oder will ich das am Ende gar nicht, will ich womöglich nur, dass die anderen etwas in mir sehen, das ich vorher festlege? 5. Wie bringe ich die anderen dazu, das in mir zu sehen, von dem ich will, dass sie es in mir sehen? Styling, ist alles nichts als Styling. Selbstbild vs. Fremdbild. Gibt es überhaupt, Fremdbild? 6. Und wer sind überhaupt die anderen? nextGirl“ (Flor, 2015: 199-200)

3. Biyolojik Sansasyon Olarak Sanallaştırılmış Kadın Bedeni Kimliği: Bianca

Beden burada toplumsal dönüşümlerin ve modernleşme evrelerinin sonuçlarının yansıması olarak değerlendirilmektedir. Beden toplum içerisinde bir ifade aracı olmasının yanı sıra kişiliği, bireyselliği ve yaratıcılığı da temsil etmektedir. Beden bireyin kendi kendisini biçimlendirme, kimliği oluşturma ve kimliği sabitleştirme medyası olarak görülmekte ve sosyal statü belirleme aracı olarak ele alınmaktadır. Beden özgürlük ve baskı arasında, özel olan ve norm arasında hareket etmektedir (Posch, 2009: 11-12). Bundan dolayı beden kültürünün tarihini kendi kendisini değiştiren güzellik ve beden idealleri izlemiştir. Böylece

kadınların yüzyıllardan beri toplumsal olarak şekillenen beden ideallerine uyum sağladığı görülmektedir. Bu tür beden idealleri eşitliksiz bir arka planda eril bakış açısıyla üretilmiş olduğunu söylemek mümkündür (Stahr, 2000: 82). İnsanlık tarihi boyunca beden her zaman bir ifade aracı olmuştur ancak günümüzde bedenselliğin teknolojik müdahaleler ve medyatik kurgularla dönüştürülebilir olması ona yeni bir boyut kazandırmaktadır (Posch, 2009: 11). Bu noktada toplumsal değişimin en göze çarpan görüngüsünden (fenomen) biri bedenın anlamının tamamen değişmesidir. Günümüzde farklılıkları bir arada barındıran modern toplumlarda belirli bir sınıfa veya sosyal gruba aidiyet bu farklılıkları birbirinden ayırıştıran birincil ölçü değildir aksine bedenle ve bedensellikle ilgili görüşler ayırt edici ve kimlik öneren araçlar olarak görülmektedir. Dijital evrede beden toplum içerisinde kendi kendisini açıklayan bir medya olarak işlevsizleştirilmektedir (Stahr, 2000: 82). Biçimsel bir açıdan bakıldığında bireyler birer girişimciye ve kendilerinin şekillendiricisine dönüşmektedir. Ortaya çıkan yeni imgelerle birlikte bedenlerini yeniden yaratma zorunluluğu hisseden bireyler bireyselliklerinin de bedene bağlı olduğunu düşünmektedir. Bu nedenle günümüzde bireyler sadece hayatlarını değil bedenlerini de yönetmektedir. Beden tam da bu noktada üzerinde çalışılması gereken bir projeye dönüşmektedir ve bu proje amaç, önlem, son ve tekrardan amaç ve sonla çalışmakta ve kendisini böyle ayırıştırmaktadır (Posch, 2009: 11). Bugüne kadar elbise ikinci bir deri olarak değiştirilebilirken ve her zaman çıkartılabilirken, bugün ise derinin kendisi ve hatta bedenın içerisi fiziki olarak işlenmektedir. Bu bağlamda bedene gerekli durumlarda silikonla şekil verilebilmektedir (Schneider, 2000: 14). nextGirl de bedenın fiziksel olarak şekillendirilmesinden yakınmakta ve günümüzde giysilerle değil bilakis deriyle yapılacak şeylerin olduğunu şu şekilde ifade etmektedir:

„Wer will dieses Ich sein? Und was, verdammt noch mal, hat das mit Brillen, Mützen oder Schuhen zu tun? Was sagt uns ein Hut? Ein Pelzhut, oder besser noch: eine Pelztasse? Ein zur Tasse transformiertes Stück Haut mit Haaren dran, wie nach einem missglückten Zaubertrick bei Harry Potter, auch wenn sich jetzt alle aufregen werden, von wegen wie peinlich und so Nullerjahre, als ob sich das nie irgendwer angesehen hätte. Das Bild kennt man. Haut: die allererste Bekleidungsschicht, und die begrenzt den Körper.“ (Flor, 2015: 160)

Bütün bu tespitler göz önünde bulundurulduğunda bedenselliğin günümüzde kimliğin oluşturulmasında, açıklanmasında ve elde edilmesinde önemli medyalardan biri olduğu söylenebilir. Bedensel çekicilik bugün olduğu kadar başka hiçbir zaman kamusal bir ilginin odağı olmamıştır. Sağlıklı beslenme, ince kalma taktikleri ve diyet önerileri gibi öğütlere medya her zaman değinmektedir. Neredeyse bütün sanayi dalları ince kalma ideallerine odaklanmaktadır. Bu bağlamda tüketicilere az kalorili besinler, vücudu darlaştıran elbiseler, fiziki durum eğitimleri ve incelik kürleri sunulmaktadır. Son yıllarda güzellik ve güzellik ideallerine olan ilgi arttığı için beden ölçüleri de küçülmektedir. Bireyin kendisini biçimlendirmesi yeni bir ahlaki emir kipi veya modern bir değer olarak sahiplenilmektedir. Bu etkiler sadece kadın kimliğinde değil erkek kimliğinde de gözlemlenmekte ve her ikisi de ideal imge ve gerçek beden arasındaki çelişkiden yakınmaktadır. Bedensel bir mükemmellik arayışı, yaşamın belirsizliği, arzulanın başarı, gerçekleştirilmemiş ilişki ve arzulanın meslekler modern toplumu bitkinleştirmektedir. Bireyin kendi bedenini şekillendirebilmesi yaşamı üzerindeki kontrollerin yanılması göstermektedir. Beden kimliğin etrafında dönen bir halkadaki dönme ve tutulma noktasıdır (Stahr, 2000: 83-84). Kimlik sosyoekonomik bir esasa dönüştüğünde, özerk bir bireysel varoluş ve karakter edinilen yeteneklerin ve niteliklerin kullanılabilir olması bağlamındaki başarıdan daha önemlidir. Buna göre kimlik başarılı olmayla paralel ilerlemekte, kendisini en iyi şekilde sokarak canlandırmakta ve sonunda pazara sunulan bir kimlik oluşturulmaktadır (Posch, 2009: 40).

Olga Flor'un "Sarıya Bürünmüş Ben" adlı romanı kadın bedeni, kimlik, güzellik, moda ve medya ile ilgili yukarıda bahsedilen söylemler bağlamında ele alındığında biyolojik bir sansasyon olan Bianca figürü burada merkezi bir rol üstlenmektedir. Özellikle de sansasyon kavramı eserin başlığından içeriğine kadar eseri kuşatmış durumdadır. Zira eserin başlığında geçen "sarı" kavramı İngilizce'de Yellow Presse ya da Yellow Journalism olarak adlandırılan sansasyonel basını ya da haberi işaret etmektedir (Soygüder, 2013: 184-206). Eser içerisinde moda bloggerı olan nextGirl takma adlı figür "kendisinin sarıya büründüğünü" (Flor, 2015: 162) söyleyerek sansasyonel bir habercilikle yakından ilgilendiğini göstermektedir. Bianca'nın biyolojik bir sansasyon olarak ele alınmasına neden olan durum ise model olarak çalıştığından dolayı vücut ölçülerini korumak için solucan yumurtası yutmasıdır ve daha sonra da solucanların içerisinde büyümesiyle birlikte insan ve hayvandan meydana gelen hibrit bir oluşum sergilemesidir. Bianca Josef'in doğa tarihi müzesi için biyolojik bir sansasyon ve moda bloggerı olarak görev yapan nextGirl için de kendi bloğunda ele aldığı bir konudur. Dolayısıyla her üç figür de kendilerine ait sansasyonun sansasyonunu yapmak zorunda kalmıştır. Çünkü sosyal hayat içerisinde sürekli bir iletişim vardır ve normal koşullar altında bu tür iletişimlerde gönderen ve alıcının olması gerekmektedir. Ama günümüzde aşırı yeniden üretimin bir sonucu olarak kendisini toplumda var etmek isteyen her kim olursa olsun 'gönderen' durumunda olması, yani

'burada olduğunu' kanıtlaması gerekmektedir. Bu noktada gönderenler kendi varlıkları için her koşulda tüketime aç bir toplum yaratmak istemektedir. Bianca da gönderen taraf olmaya çalışan Josef ve nextGirl için bir nesneye dönüşmektedir ama başka bir taraftan da bakıldığında Bianca kendi kendisi için de bir nesne durumundadır. Çünkü her üç taraf da (Josef, nextGirl, Bianca) gönderen tarafta olmaya çalışarak kimlik oluşturmak istemektedir ve aksi bir durumda kimliğe sahip olmaları mümkün değildir.

Posch'a (2009: 183) göre günümüz medya toplumu insanların kendi kendilerini temsil etmeleri, sahnelemeleri ve oluşturmaları için kurulan bir platformdur. İnsanlar kendi kendisini sahneleyerek sadece medyayı değil kendisini de düzenlemektedir. Yeni medya formatları ve yeni teknolojilerle kendi kendilerini de gözlemlemektedirler. Kendilerini imge olarak şekillendirebilmeleri teknoloji ve medyanın sunduğu fırsatlarla artmakta ve mobilize edilmektedir. Buna göre algı ve kendi kendisine uyum sağlama, taklit ve üretim yeniden üretim evrelerinin sonucu olarak görülmektedir. Moda blogunda modern medya toplumunun tipik bir özelliğine dikkati çeken nextGirl Bianca'nın sansasyonel olay sırasında bedensel ayrıcalıkları ortaya çıkartılarak bedeni ve bedensel kimliğinin kamera önünde çözüme uğratıldığını göstermektedir. Bianca'nın bedensel olarak sahnelenmesi görsel medya formatları tarafından internetin imge dünyası içerisinde gerçekleşmektedir. Sunulan bu beden Bianca'nın orijinal bedenidir ama çevrimiçi olarak seyircinin oyuna sunulduğu andan itibaren bütün orijinalliğini kaybetmektedir. Bianca kendisine özgü orijinal kadınsı bedenine ihanet etmekte ve bedensel kimliğini çözüme uğratmaktadır. Josef tarafından Bianca'ya geleceğin en yeni yüzü olacaksın sözü verildiğinden Bianca'nın bedeni izleyicinin karşısına en yeni olma vaadiyle çıkartılmaktadır çünkü 'yeni olmak', 'hiç duyulmamış olmak', 'nadir rastlanır olmak' ve 'alışılmadık bir durum olmak' biyolojik sansasyonun belirleyici özelliklerdendir. Bianca en yeni görüngenü olma umuduyla çıktığı bu yolda izleyiciye bedeninin içerisinde canlı organizmalar gösterilirken aslında bedensel kimliğinden vazgeçmekte ve kimliksiz beden de nesneye dönüşmektedir. Bianca bedensel kimliğine ihanet etmeyeceğini belirtmesine rağmen aslında bedeninin videolarla izleyiciye sunulması bedensel kimliğine çoktan ihanet etmeye başladığının göstergesidir. Bu noktada sansasyon toplumsal alan içerisinde hem kimliği belirleyici hem de organizmayı yerle bir etme gibi bir rol üstlenmektedir.

nextGirl'ün blogunda "Irritation ist die erste Pflicht bei der Aufmerksamkeitssuche. nG" (Flor, 2015: 161) saptamasıyla adeta 'sansasyon' kavramının kuramsallığından bahsetmektedir. Bu bağlamda sansasyon bir kere belirsizleştirilen yani biçimsizleştirilen bedenle yeniden bağlantı kurmanın ileri derecedeki bir etkisidir denebilir. Bu durum aynı zamanda iki yönlüdür: artistin bedeninin açıklığı ve acı duyması evresinden izleyiciyi uyuşturan, şaşırtan ve duyarsızlaştıran evreye girilmektedir. Bunlar sansasyon tarafından yaygın olarak kullanılan duygulardır. Massumi'ye (2002: 13-14) göre sansasyon yan ürün (spin off) olarak üretilmekte, merkezden, yani orijinalikten uzaklaştırılmakta ve seyirci sansasyonun yarattığı etkiyi kendi üzerinde hissetmektedir. Sansasyon kendi kendisinin referansıdır ama kendi kendisinin yansıması değildir. İki taraflı sansasyon öznel bir bölünmüşlüğü yok saymakta ve kendi kendisine bir mesafe oluşturmamaktadır. Bu bağlamda kendi kendisinin oluşturduğu bir karışımının yansıması ya da engeli olarak düşünmek daha uygundur. Örneğin ses yansımaları yüzeyler arasındaki mesafe olmadan ortaya çıkmaz. Ama bu yansımalar duvarların üzerinde değildir bilakis duvarların arasındaki boşluktur. Bu boşluk karışık kompozisyonlarla dolmaktadır. Bu kompozisyon onun kendi kendisine karşı aldığı bir mesafe değildir. Bu sadece kendi kendisinin bir olayıdır. Karışık olmasına rağmen parçalardan oluşmaktadır. Karışık ve dinamik olan tek bir olaydan meydana gelmektedir.

Günümüzde verilerin yoğun ve hızlı akışı içerisinde kendilerini yeniden var etmeye çalışan kültürel öğeler sürekli sınırlarını genişleten bir arayış içindedir. Bu bağlamda yeni bir şey üretmesi gerektiğinin farkında olan ama ne yapacağı konusunda fikir sahibi olamayan kültür yaratıcılarıyla karşılaşmaktadır. Bu tür bir kültürel tıkanıklığın sebep olduğu dönüşüm zorunluluğundan moda da nasibini almıştır. Çünkü kültürel yaratıların söz konusu olduğu alanlar gibi moda alanı da artık yeniyi üretmez durumda olduğundan sadece yeniyi üretmiş gibi yapmaktadır. Bu durumda sansasyon yeni ve taze özellikler taşıdığına izleyicisini inandıran ama aslında onları yanılgıya uğratan bir tür yeniden üretim aracına dönüşmektedir. Bu yüzden Josef kültürel açıdan çöken moda gösterilerine karşı bir şeyleri sürekli taze ve yeni tutmak istediğinden dolayı, Bianca'yı kendisini kültürel açıdan çöküşe uğratan modanın üzerine biyolojik bir sansasyon oluşumu olarak oturtmaktadır. Bu durumda Bianca'nın bedeni yeni ve taze, insan-hayvan karışımı hibrit bir oluşum olarak seyirciye sunulmaktadır. „Den dekadenten Haute-Couture-Shows will Josef etwas Frisches, Neues entgegensetzen [...] Bianca, unsere biologische Sensation, reitet auf einem Saurierskelett [...]“ (Flor, 2015: 18-22) Josef, Bianca'yı sanal alan içinde gerçekleşecek bir sansasyon için tıpkı bir sanatçı edasıyla hazırlamaktadır. Bu durumda Bianca'nın sansasyon olayına hazırlanmak için izole edilen bedeninin parçalarının her biri birer ikon ya da imge görevi üstlenmektedir. Bianca'nın kendi bedeninden, yani kendi mekanından izole edilmesi bize sansasyon olayının gerçekliğini vermektedir. Sansasyon bu noktada çevrimiçi izleyiciye izole edilmiş bir gerçekliği sunmaktadır. Burada simgesel, açıklayıcı ve anlatıcı bir özellik yoktur. Kadın bedeninin burada kendisini temsil etmesi için bir modeli ya da

anlatmak için bir öyküsü de yoktur. Beden simgesel olandan ayrılmakta, saf bir biçimin karşısına yerleştirilmekte ve kendi kendisini soyutlamaktadır. Simgesele karşı olması da izole edilmiş olmasıyla açıklanmaktadır. Kendi değerini izole eden beden temsillerin temsiline dönüşmektedir. Anlatım açıklamayla birleşmekte ve böyle bir bütünü canlandırılması için araya öykü sokulmaktadır. Temsille, açıklamayla, anlatımla ve değerle olan bağı koparan izolasyon sonraki bir aşamada gerçek olmaktadır (Deleuze, 2004: 1-7). Bianca'nın bedeninin bir sansasyon olarak gösterilmesinin nedeni de budur. Sansasyon kendisinden başka hiçbir nesnesi olmamasına ve kendisinden başka hiçbir şeyi işaret etmemesine rağmen gerçek olmayı amaçlayan bir olgudur. Kendisinin gerçek olduğunu iddia eden ve bağlayıcı bütün özelliklerden kendisini azat etmiş bir sanal alan içerisinde gerçekleşmiş olması sansasyonun mükemmelleşmesiyle açıklanabilmektedir. İzolasyonla çalışan bir sansasyon içerisinde ne bir değer ne de bir temel vardır. Ama biçimsiz bir ışık gölgesinin dağılımı da değildir. Gölgelemlerin oynadığı bir renk cümbüşü ve yapının dönüşüme uğradığı bir şeydir. "Präparation von Einzelkörperteilen: isolierte Extremitäten. [...] der Körper. [...] Bianca, das Menschentierhybrid als Summe evolutionärer Anstrengungen." (Flor, 2015: 22). Bu aşamada Bianca sansasyonun hem fiziksel hem de ruhsal yansımalarını kendi üzerinde hissetmekte ve yolunu bulamamaktan yakınmaktadır. Aynadaki imgesine baktığında dış dünyaya geri dönebileceği herhangi bir dünya kuramayacak durumdadır çünkü dış dünyaya yönelik her tür bağı reddetmektedir.

„[...] meinen Weg nicht mehr finden könnte. Während ich mein Spiegelbild betrachtete, sah ich immer deutlicher, dass ich bei der Rückkehr in die äußere Welt keine Welt mehr vorfinden und dass Leila, die Wächterin des Wunderlandes, kühl lächelnd jede Verbindlichkeit abstreiten würde.“ (Flor, 2015: 31)

Hem Cézanne hem de Bacon için biçimsizleştirme biçim içerisindeki arta kalanı içine almaktadır. Aynı zamanda bütün maddi çevre ve yapı hareket etmeye başlar. Hareket eden her şey güçle ilişkilendirilir ve burada her şey güçtür. Biçimsizleştirmeyi oluşturan güç resim sanatının bir hareketidir çünkü kendisini ne biçimin dönüşümüne (Transformation) ne de güçlendirilmişin çözülmesine yönlendirir: bunlar biçim bozulmaları değil görünüşlerdir yani bedenin en doğal halidir. Bu doğal duruş basit bir üçlü tarafından beden üzerinde yeniden organize edilmektedir: uyuma arzusu, kasma arzusu, ters dönme arzusu, mümkün olduğu kadar oturur durumda kalma arzusu. Birinci güç izolasyonun görünmeyen güçleridir: bunlar mekânlar tarafından desteklenmekte ve kendi etraflarını çizgilerle ve alanlarını ise figürlerle kuşattıklarında görünür olmaktadır. İkincisi ise biçimsizleştirmenin güçleridir. Bunlar figürün kafasını ve bedenini şekillendirmektedir ve kafa yüzü, beden de organizmayı uzaklaştırdığında da görünür olmaktadır. Üçüncü ise dağılmanın gücüdür. Figür gözden kaybolup tekrardan ortaya çıktığında gerçekleşmektedir ve burada da tuhaf bir gülümseme görünür kılınmaktadır (Deleuze, 2004: 56-64). Buna benzer süreçlerde bireyin kendisine ait özünün kontrol edilen ve arzulanan dönüşümünü amaçlanmaktadır. Bireyin kendisine ait kimliğinin teknolojik olarak gerçekleştirilen dönüşümünü gen yönlendirmesine, elektronik medyaya, biyoteknolojiye, moleküler nanoteknolojiye ve yapay hayata hizmet etmektedir. Buradaki amaç ise arzulanan etkileri garanti altına almaktır. Teknolojik olarak yönlendirilen ve kontrol edilen birey bu tür bir dönüşüm hayalinin ana temasının oluşturmaktadır. (Becker, 2000: 54).

„nG: Das Gesicht so nackt und tierisch. Menschlich und tierisch. Und dabei war das lange vor der- wie sollen wir das nennen, Deformation? B: Transformation. nG: Lange vor der Transformation. B: Und ohne Make-up. Damals noch ein Thema. Als ob es das Schlimmste wäre, was einem Körper zustoßen könnte, ohne Make-up-haut zu sein. (Flor, 2015: 66)

Seçilemez oluşun nesnel alanı bedenin tamamıdır ama beden kendisi olduğu kadar ya da et olduğu kadar beden olmaktadır. Beden kemiklere sahiptir ama kemikler bedenin sadece uzamsal bir yapısıdır. Ayrım genelde et ve kemik arasında yapılmaktadır. Bunlar tekrardan da birbirleriyle ilişkilendirilmektedir. Beden kemikleri örtüldüğünde kendisini açıklayabilmektedir. Kemik bedenin maddi bir yapısıdır ve et de bireyin maddi yapısıdır. Et, et ve kemiğin yüzleştiği bedenin ifade biçimidir. Kemikler etten ayrılırken et de kemikten ayrılmaktadır. Et ölü bir yapı değildir. Et, canlı etin bütün renklerini varsaymakta ve acı çekmektedir. Aynı zamanda da acıyı ve dayanıklılığı da belirtmektedir. Memnun edici bir buluş, renk ve akrobasi hareketi olarak görülmektedir. Duyusal olarak özdeşleşmeden daha derin ve içten gerçekleşen bir kimliği vardır. Var olmanın gerçekliği acı çeken bir adamın hayvan olması ve acı çeken bir hayvanın da adam olmasıyla oluşmaktadır (Deleuze, 2004: 20-26). Ajanslar tarafından keşfedilmeyi bekleyen modellerin bedenleri de bahsi geçen bu ete dönüşmüş durumdadır. Bu tür bir bedenin anatomisi bozulmaktadır çünkü beden kendisine normal olarak et ve kemikten oluşan bir yapı kurmaktadır. Ama bedenlerden kemikler uzaklaştırıldığında bedenin kendisine ait kimliği, yapısı ve dayanıklılığı da çözülmektedir. Bu bağlamda Bianca da kendisini ete dönüşmüş ve gönderilmeyi bekleyen bir iletiye benzetmektedir.

„Zumindest das allermeiste ist nicht böse gemeint, manches sogar einfach gut, will ja jeder gemocht werden, wir sitzen alle erstaunlich allein auf unseren kleinen privaten Inseln und hoffen, von zufällig vorbeiziehenden Schiffen entdeckt zu werden. Manchmal stehen wir

auch und wedeln molluskenhaft mit den Armen, wie eine fleischgewordene Flaschenpost.“
(Flor, 2015: 80)

Bianca'nun hem nextGirl hem de Josef için biyolojik bir sansasyon olarak yeniden üretilmesi modelin tükenmişliğinin göstergesidir çünkü Bianca artık ajanslar tarafından davetlere çağrılmadığı için, modanın her şeyi hızla tükettiği bir ortamda kariyerine devam etmek, sahip olduğu hiperismi koruma ve aldığı iltifatları devam ettirmek istediği için bu tür bir sansasyonel olayın içerisinde yer almayı kabul eder. Bu aşamada bireyler ortadan kaybolmakta ve daha sonra heyecan yaratan bir sansasyonel olayla yeniden ortaya çıkmaktadır. Buradaki amaç bulunduğu ortamda kendi kendisini yeniden üretmektir ve bu bağlamda sansasyonel olay bir tür yeniden üretim aracına dönüşmektedir. Ayrıca sansasyon Bianca için neredeyse varoluşsal bir gerekliliktir çünkü Bianca kariyerine tekrardan canlılık getirecek bir yeteneği olduğuna inanmaktadır. Matematik öğretmeni olmak ona korkunç geldiğinden başladığı yerden devam etmek ve başarılı olmak istemektedir. Solucan yumurtası yutmuş olması kariyerine bir canlılık getirmekte ama onda hem psikolojik hem de bedensel tahribatlara neden olmaktadır. Bu da somut bir sansasyonun temel özelliklerindedir. Parazitler Bianca'nun vücuduna yerleştiğinden itibaren bağışıklık sistemi çökmekte, koklama duyusu azalmakta, fazla yemesine rağmen çok hızlı zayıflamakta ama bu oldukça doğaldır zaten zayıf kalmak istemektedir ve bu ölçüye daha önce ulaşamamıştır. Boğazı şiştiği ve dişleri bozulduğu için fazla içemez ve sürekli kusmak ister. Vücudu oldukça savunmasızdır ve kendisini sürekli uykulu hissetmektedir. İçinde büyüyen solucanlardan dolayı kendisini hamile hissedenden Bianca sansasyonun gereği yaptığı bir gösterinin sonunda solucanları bedeninden yavaş yavaş atmaya başlayınca da hayal kırıklığına uğramaktadır. Karnının şişmesini kariyeri için olumlu bir durum olarak karşılayan Bianca hamile kadınların güzel görüldüğünün farkındadır. Ama şişen karnı annelik içgüdüsünü artırarak onu hayal kırıklığına uğratmaktadır. Dolayısıyla Bianca'nun adeta taşıyıcılığı yaptığı bedeni hiç olmayan bir şeyi üretmiş gibi yaparak sonunda yine bir hiçliğe geri dönmektedir. Taşıyıcılığı yaptığı şeyler solucanlardır, hiç olmayan bir şeyin üretimi gebeliktir ve hiçliğe geri dönüş baştaki bedensel durumudur. Bu durum yeni iletişim araçlarının ürettiği gerçekliğin ve sansasyonun işaret ettiği hiçliğin sonucudur.

„Irr der Aufwand, der für einen einzigen Augenblick getrieben wird. Aber das ist das ja gerade das Spannende. Spannend, sagen sie alle hier, wenn mal wieder aus dem Nichts eine Realität erzeugt wird, fast wie am Bildschirm, eine Realität, die so intensiv ist, dass sie nur für die Dauer eines Auftritts, eines Laufsteggrundgangs, eines Bildes hält. Man kann sich fragen, ob das nicht alle Augenblicke haben, das Besondere, wenn man sie genau ansieht, und klar haben sie das, einfach deshalb, weil sie schon wieder vergangen sind, kaum fängt an, sie sich anzusehen. Wie banal. Es ist zum Heulen!“ (Flor, 2015: 174)

Sonuç

20. yüzyılın sonlarına doğru yeni bir medya aracı olarak gelişen bilgisayar ve bunun teknik zemininde ortaya çıkan internetin oluşturduğu kendisine has bir sanat biçimi olan dijital edebiyat doğmuştur. Burada üretilen yapay metinler interaktif medya sanatı (interaktive Medienkunst), hipermetin edebiyatı (Hypertextliteratur) ve ağ edebiyatından (Netzliteratur) çıkışlı eserler olarak bilinmektedir. Bunun yanı sıra elektronik edebiyat (Electronic Poetry), yeni medya edebiyatı (New Media Poetry) ve sanal edebiyat (Cyberpoetry) gibi adlandırmalar da yapılmaktadır. Söz konusu edebiyatın ürünleri göz önünde bulundurulduğunda yazar okuyucusuyla, metin diğer medya ürünleriyle, kurgu sanal gerçeklik ile çift yönlü ve kesintisiz bir etkileşim içerisinde bulunmaktadır. Dijital edebiyatın bu yapısı yazarın otoritesinin sarsılmasına, içerisine farklı medya biçimlerinin dâhil olmasıyla birlikte metnin bütünlüğünün ve çizgiselliğinin bozulmasına, okurun yazara göre birinci plana itilmesine ve kurgunun söz konusu yeni medyaların sanal gerçekliğinden ayrıştırılamamasına yani kurgunun sanal gerçeklik içerisinde kaybolmasına neden olmaktadır. Böylelikle analog, bütünleyici ve çizgisel bir anlatım tarzına sahip olan romanlardan dijital, çizgisel olmayan ve sabit bir olay akışı bulunmayan Blog-Roman türüne geçilmektedir. Bu bağlamda dijital medya araçlarının küresel bir ağa bağlanmasıyla oluşturduğu sanal dünyaların sanal gerçekliklerinin ürünü olan metin biçimlerinin analog bir edebi tür olan roman içerisinde harmanlanması özellikle de 21. yüzyılın başlarında kaleme alınan edebi eserlerde söz konusu olmaya başladığı çalışma kapsamında gösterilmektedir.

Flor'un incelediğimiz postmodern bir yazın biçimi örneği ve metinlerarasılığın dijital edebiyatın zemininde geliştirilmiş biçimi olan Blog-Roman türündeki eserinde, kurgulanan sanal kimliklerin ve sanallaştırılmış kadın bedeni kimliğinin çift katmanlı bir sarmal olduğu ortaya çıkmaktadır. Tek bir figürde hibrit bir varoluş sergileyen nextGirl figürü sanal kimlik oluşumunu temsil ederken, Bianca da sanallaştırılmış bir kadın bedeni kimliğini temsil etmektedir. Ayrıca Bianca'nın da biyolojik sansasyon olarak kendi içerisine yerleştirilmiş hibrit bir varoluştan söz etmek mümkündür, zira Bianca'nın da bu sansasyonel durum içerisinde 'hayvan' ve insan karışımı hibrit bir varlık olduğu göze çarpmaktadır. Hem bir sanal kimlik (blog) olarak karşımıza çıkan nextGirl/Bianca hem de aynı zamanda yazınsal olarak kurmaca

(roman) bir sanal 'iç ses' olarak postmodern kimlik algısını sorgulayan bu figür Flor tarafından da hibrit varoluş (Hybridexistenz) olarak tanımlanmaktadır. Burada kullanılan hibrit varoluş (Flor, 2015: 209) imgesi çocuk ile yetişkin arasılığı diyalogun imgesi olarak kullanılmaktadır. Bu bağlamda nextGirl figürü Bianca'nın yarattığı kurmaca bir anlatıcıdır (Flor, 2015: 208). Bu kimlikle Bianca yaşayamadığı 'çocuk' perspektifini dile getirip bir yansılama yapmak üzere yarattığı sanal kimlik aracılığıyla içinde bulunduğu medyal gerçekliği anlatmakta ve eleştirmektedir. Bu eleştirilerin odağında sürekli yeniyi üretmek isteyen ve bireysel yaratıcılık ilkesine dayalı bir ağ toplumu, sanal alan, sanal gerçeklik ve sanal kimlik olguları vardır. Çoğul bir gerçeklik üzerine kurgulanan ve böylelikle gerçeğin üzerinde daha gerçek olma etkisi uyandıran bu sanal dünya sunduğu farklı iletişim biçimleriyle postmodern gerçeklik algısını daha iyi yansıtmayı hedeflemektedir. nextGirl figürü de gerçek ya da sanal hangi dünyaya ait olduğunu bilemeyen, gerçeği kurgudan, doğruyu yanlıştan ayıramayan, her tür kimlik karmaşası/krizi içerisinde görebileceğimiz sanal bir kimlik imgesidir. Dolayısıyla nextGirl yeni medya biçimlerinin oluşturduğu sanal ortamda kendi kendisini (yeniden) üreten ve tüketen bir kimlik olarak ortaya çıkmaktadır.

Günümüzde dünyadaki toplumların çoğunda ince kalma ve güzel olma çılgınlığı yirmili yaşlardaki genç kızların oyuncak bebek gibi görünmelerine neden olmaktadır. Bu süreçte doğal gelişim evresinden uzaklaştırılan kadın bedeni biçimsizleşme evresinden dönüşüm evresine geçerek kimliğinden soyutlanmaktadır. Beden dönüşüm süreciyle günümüzdeki teknolojilerle kökten değiştirilerek kendisine ait asil öğelerden feragat etmektedir. 21. yüzyıldaki nesneleşme biçimi çerçevesinde metalaşan kadın kimliği de medya araçları içerisinde kullanılan, daha sonra da dönüşümü gerçekleştirilen ve belirli bir kullanım tarihi belirlenen kadın bedenleri olarak tüketilmek ya da yok edilmek üzere sansasyonel olayların deneklerine dönüştürülmektedir.

KAYNAKÇA

- AHLERT, Christian (2001). The Party is over. Vom sich selbst regierenden Internet zu globalen Wahlen für den Cyberspace. Ein paar Wahrheiten über das Netz. Rudolf Maresch & Florian Rötzer içinde, *Cyberhypes. Möglichkeiten und Grenzen des Internet* (s. 138-154). Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- ARSLAN, Cüneyt (2016). *Psikolojinin Edebileşmesi. Arthur Schmitzler ve Normatif Hastalık İmgesi*. Konya: Çizgi Kitabevi.
- BARBROOK, Richard (2001). Cyber-Kommunismus. Wie die Amerikaner den Kapitalismus im Cyberspace aufheben. Rudolf Maresch & Florian Rötzer içinde, *Cyberhypes. Möglichkeiten und Grenzen des Internet* (s. 76-101). Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- BARRETT, Edward (1988). *Text, ConText and Hypertext: writing with and for the computer*. Cambridge: Mass. [u.a.]: MIT Pr..
- BAUDRILLARD, Jean (1978). *Agonie des Realen*. Berlin: Merve Verlag.
- BECKER, Barbara (2000). Cyborgs, Robots und "Transhumanisten"- Anmerkungen über die Widerständigkeit eigener und fremder Materialität. Barbara Becker & Irmela Schneider içinde, *Was vom Körper übrig bleibt. Körperlichkeit-Identität-Medien* (s. 41-69). Frankfurt/Main: Campus Verlag.
- BENJAMIN, Walter (2010). *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Berlin: Suhrkamp.
- BOLZ, Norbert (1993). Zur Theorie der Hypermedien. Jörg Huber & Aleida Assmann içinde, *Raum und Verfahren. Interventionen* (s. 17-28). Basel: Stroemfeld/Roter Stern.
- BOURDIEU, Pierre (1992). Identity and Representation. Pierre Bourdieu içinde, *Language and Symbolic Power* (s. 220-251). Cambridge: Polity Press.
- DELEUZE, Gilles (2004). *Francis Bacon: the logic of sensation*. London/New York: Continuum.
- FLOR, Olga (2015). *Ich in Gelb*. Salzburg/Wien: Jung und Jung.
- FREYERMUTH, Gundolf S. (2001). Von A nach D. Zwischen Hype und Utopie. Am Horizont der Digitalisierung von Kunst und Unterhaltung lockt das Holodeck. Rudolf Maresch & Florian Rötzer içinde, *Cyberhypes. Möglichkeiten und Grenzen des Internet* (s. 213-232). Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- GERGEN, Kenneth J. (1996). *Das übersättigte Selbst. Identitätsprobleme im heutigen Leben*. Heidelberg: Carl-Auer-Systeme, Verl. u. Verl.-Buchh.
- HILLIS, Ken (1999). *Digital Sensations. Space, Identity, and Embodiment in Virtual Reality*. Minneapolis/London: University of Minnesota Press.
- KREWANI, Angela (2000). Geschlecht und Raum-Überlegungen zu Travestie, Cross-Dressing und Gender-Bending als räumliche Kategorien. Barbara Becker & Irmela Schneider içinde, *Was vom Körper übrig bleibt; Körperlichkeit-Identität-Medien* (s. 197-233). Frankfurt am Main: Campus Verlag.
- KUNKEL-RAZUM, Kathrin Dr., SCHOLZE-STUBENRECHT, Werner Dr. & WERMKE, Matthias Dr. (Vors.) (2003). *Duden. Deutsches Universalwörterbuch*. Mannheim: Dudenverlag.
- LIMING, Drew (2012). Bloggers and webcomic artists: Careers in online creativity. *Artists Internet Web Sites Electronic Publishing Careers Multimedia Materials Creativity Cartoons Web 2.0 Technologies Information Technology*, 17-21.
- MASSUMI, Brian (2002). *Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation*. Durham/London: Duke University Press.
- McLUHAN, Marshall (1992). *Die magischen Kanäle. Understanding Media*. Düsseldorf/Wien/New York/Moskau: ECON Verlag.
- MITTAG, Martina (2000). Mutierte Körper-Der Cyborg im Text und der Text als Cyborg. Barbara Becker & Irmela Schneider içinde, *Was vom Körper übrig bleibt. Körperlichkeit-Identität-Medien* (s. 209-233). Frankfurt/Main: Campus Verlag.
- MORAVEC, Hans (1998). Die Sinne haben keine Zukunft. İçinde, *Der Sinn der Sinne* (s. 319-334). Bonn/Göttingen: Kunst- und Ausstellungshalle der BRD/Steidl Verlag.
- MORE, Max (1997). Beyond the machine. Technology and Posthuman Freedom. İçinde, *Proceedings of Ars Electronica* (s. 1-4). New York/Wien: Ars Electronica Center/Springer.
- POSCH, Waltraud (2009). *Projekt Körper: wie der Kult um die Schönheit unser Leben prägt*. Frankfurt am Main: Campus Verlag.
- RÖTZER, Florian (1998). *Digitale Weltentwürfe: Streifzüge durch die Netzkultur*. München/Wien: Carl Hanser Verlag.
- SCHNEIDER, Irmela (2000). Anthropologische Kränkungen- Zum Zusammenhang von Medialität und Körperlichkeit in Mediendiskursen. Barbara Becker & Irmela Schneider içinde, *Was vom Körper übrig bleibt: Körperlichkeit-Identität-Medien* (s. 13-39). Frankfurt/Main: Campus Verlag.
- SOYGÜDER, Şebnem (2013). Bir Dil Olarak "Sarı" Rengin Anlamı ve "Sarı Basın" Neden "Sarı"? *E-Journal of New World Sciences Academy*, 184-206.
- STAHR, Ingeborg (2000). Frauen-Körper-Identität im Kontext gesellschaftlicher Modernisierung. Doris Janshen (Ed.) içinde, *Blickwechsel. Der neue Dialog zwischen Frauen- und Männerforschung* (s. 81-105). Frankfurt/New York: Campus.
- TURKLE, Sherry (1999). *Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch-Verlag.