

# yeni çağın yeni teknolojisi

**Matrix gibi Avatar da, vermek istediği anlamlı mesajların altında tekno-fetişizmi ve oyun teknolojisini önümüze sunuyor.**

**BURAK ŞAHİN**

**K**elime anlamı olarak avatar: 1) Eski inanışlarda tanrının yer yüzündeki gölgesi. 2) Sanal alemde kişinin kullanıcı profili ya da netteki izdüşümü.

James Cameron'un yarattığı ve yönettiği film, daha vizyona girmeden efsane olmuştu ve uzun yıllar da ses getirecek. Şimdiden, en iyi bilim kurgu filmleri arasında kendine iyi yer buldu. On yıldan fazla bir süre 3-d teknolojisini beklemiş, bütçesine iyi para yatırılmış. Karşılığında film gişe rekorları kırdı ve 3-d teknolojisinde yeni bir adım atmış oldu.

Amerikan kültür endüstrisinin katkılarıyla yaklaşık 300 milyon Hollywood dolarına mal olmuş. Tabii konu kültür endüstrisi olunca, mayın tarlasında yürür gibi dikkat etmemiz gerekir. Cameron, Avatar'ın Irak savaşına karşı göndermelerle dolu olduğunu söylese de, film batılı beyaz zengin adamın tekno-bedenle atılabileceği sınırsız maceralardan bahsediyor.

Amerikalının tarihi suçluluk duygusu, Amerika sinemasının vazgeçemeyeceği unsurlardan biridir. Filmde yerlileri anma ve savaş, biraz da tarihi bir arınma arzusundan ileri gelmekte. Tabii bunu yaparken iyi-kötü Amerikalı ayrımıyla kendini de temize çıkarıyor.

İdeal bir beyaz erkeğinin fantezileriyle örülü film, tüm dünyaya ideal bir beyaz erkeğin fantezilerini dayatıyor. Bu kültür tektipçiliği, tüm farklılığı ve hayalleri baskı altına alıyor. Yaratılan yerli ırk bile, uygar hayatın ideallerini taşıyor.

Konusu, birçok bilim kurgu hikayesinin birleştirilmesiyle oluşturulmuş. Bizce ise filmin teknolojisiyle bilim kurgunun değil, popüler kültürün yakın bir bağı var. Filmden 'beden' hakkında hatırlatmalar yapalım.

Yıl 2154, gezegen Pandora. Avatar bedenler, pandora yerlileri Na'vi ırkı ve insan genlerinin birleştirilmesiyle oluşan, bir makineye sinir sisteminin bağlanmasıyla kontrol edilebilen bir Na'vi vücududur. Bu bedenler, onu kullanacak kişinin DNA'sını taşırlar, çünkü kullanabilmek muhteşem bir uyum gerektirir. Projenin başındaki bilimci ölür ve yerine ikizi Jake Sully getirilir. Jake, eski bir askerdir; savaşta bacaklarını kaybeder ve çok pahalı olduğu için dünyada ameliyat olamamaktadır. Avatar bedenleri kullanılarak yerlilerin arasına sızar ve onlarla barış yapmanın yollarını arar.

Projenin asıl amacı ise bir madeni çıkartmaktır. Dünyada çok pahalı olan bir taş, Pandora gezegenin maden yatakları çok fazladır ve ucuza çıkartılır. Savaşmak isteyen askerler ve şirket bürokrasisi Jake Sully'yi Na'vilerin içine sı-

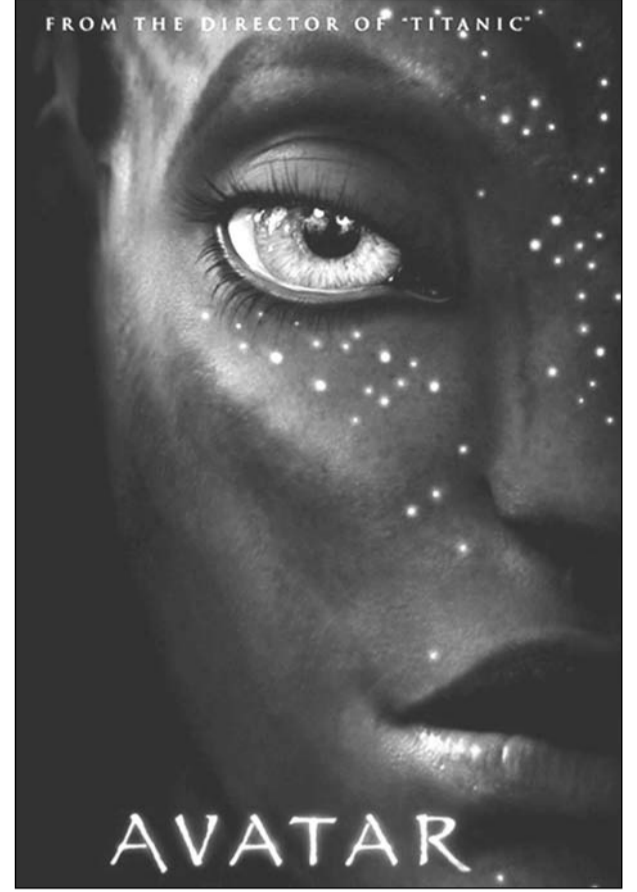
zabilecek bir ajan olarak kullanır. Hem Na'vileri zayıflatacaktır hem de maden yatağının en zengin olduğu bölgeyi bulacaktır.

Jake'in vücudunun kusuru bu teknolojiyi kullanmaya itiyor. Zaten bu gezegendeki doğal yaşama karışabilmek için bu bedenlere ihtiyaç duyuluyor. Doğadaki her şey dünyaya göre daha büyük ve açık havada insan nefes alamıyor. Hayatta kalmanın yolu, bu makineye bağlanmaktan geçiyor.

Film henüz başlamadan reklamlara bir göz atarsak, oyun teknolojisinin son ürünü olan konsolları hatırlayabiliriz. İnsanı ilk bakışta korkutan bir teknoloji, ama filmin içinde alıştıra alıştıra çok daha fazlasını izliyoruz. Askerin emrindeki zırhlı robotlar, grafik tasarımcılarının sanal dünya çizimlerini andıran dokunduğunuzda ışık saçan mantarlar; hem şirkette hem de gezegende gizli bir tekno-fetişizm yatmakta. Bu temaların bizim gerçekliğimizdeki izdüşümüne bakmak için oyun teknolojisini irdelemekte fayda var. Sanal dünya tasarımları, doğala ve gerçeğe açık bir savaş açarak kendini daha doğal ve daha gerçek olarak tanımaya çalışırlar. Bu oyunlarda kişi kendine bir avatar yaratır ve onunla tıpkı filmdeki gibi gezegenlerde maceralara atılır. Ekolojik problemlerin yaşamı sınırdığı bu çağda insanların sahte bedenlerle sanal dünyalara katılmadaki istekliliği, caydırılmış bir tepkiden başka bir şey değildir. Gerçek dünyadaki umutsuzluğu ve burdan kaçışı onu Pandora gibi gezegenlere yönlendiriyor. Sorunlar karşısında kişilerin çaresizliği, kapitalizmin popüler kültür üzerinden yaptığı savaşın en belirgin etkisidir.

Buna karşı mücadele hattı olarak filmin verdiği yol sorunun kaynağından, yani teknolojiden geçiyor. Pandora beyaz adamın kendini tatmin edeceği kurmaca senaryo olduğuna göre, ilk adımı bedeniyle o dünyanın birleşmesini sağlayacak avatari kabul etmek olacaktır. Ancak bu şekilde hayatta kalabilir. Na'vilerin verdiği gerilla mücadelesi ise, aslında beyaz adamın kendini tatmin ettiği senaryonun en duygulu kısmıdır. Savaşın galibi burda ne Na'vilerdir ne de sömürülen ilkel duygularımız, savaşın galibi tekno-bedenlerdir! İnsanın yanında tamamen değersiz bir taş gibi kaldığı; güçlü ve yenilmez tekno-bedenler.

Matrix'te, sinir sistemiyle makinenin birleşmesiyle girilen sanal dünya bu filmde daha 'iyi' ve 'onurlu' bir geleceğin kapısını aralıyor. Ama yine de alabildiğine sahtekar. Bu sahtekarlık oyununda sahnede hayali bir gezegen ve yerlileri kurtulurken, kültür endüstrisi bizim iç uzayımızı ele geçiriyor. Gittikçe kölesi olduğumuz teknoloji aynı fetişlikle bu sefer de kurtarıcımız oluyor. Sınırsal farklılıklarımız yokmuş gibi, hepimiz



kurtuluş umudunu teknolojinin açtığı sanallığa bırakıyoruz. Matrix gibi Avatar da, vermek istediği anlamlı mesajların altında tekno-fetişizmi ve oyun teknolojisini önümüze sunuyor.

Teknoloji reklamları, çok ciddi boyutlara ulaştı. Sanal bir farkındalık, sanal bir arzu; bizi daha satın almadan kendine bağımlı hale getiriyor. Film öncesinde tanıtılan oyun konsolları tüm dünyada en çok satan oyun konsolları. Konsolların oyunlarysa, hep bu tür bildik animasyon filmlerinin oyunları. Türkiye'de bile çok yaygın olan bu pazarlama ağının en verimli kolu sinema ve popüler kültürdür. Reklam harcamalarının filmin bütçesinin yarısı, yani 150 milyon dolar olması teknoloji ile gişe filmleri arasındaki yoğun bağlantıyı görmemizi kolaylaştırıyor. Son gişe filmleri yoğunluklu animasyon.

En nihayetinde Pandora'nın tüm canlıları arasındaki organik bağlanma, biyolog tarafından Network benzetmesiyle bize anlatıldığında filmin ardında dönen tezgahın siberetik organizmalar ve tekno-bedenlerin sanal doğada varoluşu olduğunu çıkartıyoruz. Yeni çağın yeni teknolojisi, insana eski bedeninden kurtulmasını, mistik bir çığırkanlık yaparak tüm dünyevi şeylerden ayrılmasını ve tamamen zihinsel olanda hapsolmesini salık veriyor. Diyalektiğin çöktüğü, doğanın olmadığı bir yerde, doğallıktan ve insanlıktan da söz edilemez. Doğadan, doğallıktan, yaşamdan, mücadeleden kopmuş bir insanlığın, kendini öldürürcesine bu bağlanmayı arzulanması kaçınılmaz.

70'lerin paranoyası, 90'ların korkulu rüyası, 2000'lerin ümit kapısı haline geldi. Bizim burda kendimize sormamız gerek soru: "acaba tüm bu yaşananlar gerçek miydi, yoksa teknolojinin Jake Sully'nin zihnine oynadığı bir oyun muydu?"

Teknoloji caydırıcıdır ve bu film insanları mücadeleden ziyade, geleceğin sanallığına alıştırmaya çalışıyor. Çağımızın insanların teknolojiyle valsini! Film bittiğinde iyi bir dost, kulağımıza gerçek bir bilim kurgu yazarının sözlerini fısıldıyor: "Sence tüm bu yaşadıklarımız gerçek mi yoksa dünya da senin aklına yerleştirilen anılar mı? Umarım gerçektir."