

Yeniden Üretim Sürecinde Aralık Kavramı

Nurşen DİNÇ

Öğr.Gör.,

Anadolu Üniversitesi,

Güzel Sanatlar Fakültesi

Çizgi Film Bölümü (Animasyon), Öğretim Görevlisi

İnsanın görüntüyü kayıt etmek ve yeniden üretmek arzusu ilk çağlardan günümüze kadar süregelmiştir. İlk insanların mağara duvarlarına çizdikleri resimler, bir anlamda belleklerdeki görüntülerin maddeye dönüşmüş biçimleriydiler. İnsanlık geliştikçe bu belleğin maddeye dönüştürme biçimi de teknolojik buluşlarla farklı boyutlar kazanmıştır. Örneğin; yazının bulunuşu ile birlikte bellek, yazı ve şekiller aracılığı ile kağıda aktarılarak maddeleştirilmiştir. Perspektifin bulunuşu ile bellek-görüntüler, önceki resim anlayışına göreceli olarak daha nesnel bir boyut kazanmıştır. Fotoğrafın bulunuşu ile belleğin maddeye dönüştürülmesinin farklı bir türü ortaya çıkar; artık yazı ve şekillerin yanında ışık da maddeleştirilir. Sinema ile birlikte ise yalnızca belleğin durağan görüntüleri değil, hareketli görüntüleri de film maddesi üzerine aktarılır. Bu gelişmeler göz önüne alındığında insanlığın gerçeklik anlayışının, belleği maddeye dönüştürme biçimlerine göre şekillendiğini söyleyebiliriz. Örneğin bir romanın, bir resmin, bir fotoğrafın, bir sinema filminin ve sayısal ortamların sunduğu gerçekliklerin birbirlerinden farklı oluşu, kaydedildikleri maddenin doğasına ve maddeye dönüştürme süreçlerinde görülen aralıklarla yakından ilişkilidir.

Bir ressamın görüntü üretme süreci zamana yayılarak gerçekleşir. Görüntünün ortaya çıkması için zamansal bir aralığa gereksinim duyulur. Diğer yandan fotoğraf ve sinema teknolojisi bu zamansal aralığı daraltır; görüntülerin belleğe aktarılması ve tekrar bellekten okunması ansallaşır. Sayısal ortamlarda ise bu zamansal aralık tümüyle ortadan kalkar; bilginin belleğe akta-

rılması ve tekrar görüntülenmesi eş zamanlı olarak gerçekleşir. Sayısal görüntü üretim teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte görüntünün ışık hızıyla anında aktarılması söz konusudur. Sayısal ortamlar elektronik aktarım biçimleri üzerine yapılandığından, mekanik yeniden üretim çağında gözlenen zamansal dağıtım, gerçek zamanda (real time) bir aktarıma dönüşmüştür. Mekanik çağda yeniden üretim bilgiyi dağıtırken, elektronik çağda yeniden üretim karşılıklı ilişkiyi sağlayan olayları kurar.

"Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı" adlı denemesinde Benjamin'in fotoğraf ve film üzerine görüşleri aynı zamanda sayısal teknolojilerin etkileri üzerine bir çıkış noktası oluşturmaktadır. Benjamin görüntüyü bir çok kez yeniden üretebilme olanağı ile yapıtın biricik atmosferinin, yani zaman ve mekan içindeki eşsizliği duygumuzun yitirildiğini belirtirken, günümüz kuramcılarında Paul Virilio, telekomünikasyon, televizyon ve sayısal ortamların resim, fotoğraf ve filmde aralığın evrimine işaret edilenden daha yetkin etkileri olduğunu savunur. Aralık sorununu da, yapıtın araçların sınırlılıkları ve kendi teknolojik hızlarında gerçekleştiğine bağlayan Virilio, günümüzde görüntünün 'ışık hızıyla' iletildiğine dikkat çeker: "Mekan (negatif im) ve zaman (pozitif im) modelinin alışılmış aralıklarının ötesinde, 'ışık modelinin (sıfır im) aralığına' sahibiz. Televizyon ekranı ya da bilgisayar ekranı aralığın üçüncü modelinin mükemmel örnekleridir." (Virilio 2003). Elektronik devrimle birlikte geleneksel zaman ve mekanın yerini artık ışık zamanı (ışık hızının zamanı) almıştır. Jean Baudrillard her iki kuramcının görüşlerine benzer bir eğilimle sayısal ortamlarda aralık olgusunu şu şekilde irdeler; "Video, etkileşimli ekran, multimedia, internet, sanal gerçeklik: Karşılıklı etkileşim bizi her yandan tehdit ediyor. Her yerde mesafeler birbirine karışıyor, her yerde mesafe ortadan kaldırılıyor: Cinsiyetler arasında, zıt kutuplar arasında, sahneyle salon arasında, eylemin baş kahramanları arasında, özneye nesne arasında, gerçekle gerçeğin sureti arasında bir mesafe yok artık." (Baudrillard 2002 b: 129)

Her üç kuramcı da doğayı gözlemci ve gözlemlenen arasındaki mekansal aralıkla özdeşleştirir ve teknolojinin mesafeyi yok ettiğini belirtir. Mesafenin ortadan kalkması ile gerçek zaman ve mekanın önceki yapılanmasına son verilmiş, gözlemci ve gözlemlenen arasındaki ilişkiler de değişmiştir.

Fotoğraf ve Aralık

Walter Benjamin fotoğraf ve filmde nesnelerin zaman ve mekan içindeki asıl bağlamlarından nasıl koparıldığını analiz ederken, aralık kavramı üzerinde yoğunlaşmıştır. Benjamin her sanat yapıtının, her doğal nesnenin bir atmosfer (aura) içerdiğini belirtir ve atmosferi uzaklığın biricik görüngüsü olarak tanımlar. (Benjamin 1993:51). Atmosfer, sanat yapıtını izleyici tarafından sahip olunamayan ve dokunulamayan bir nesne durumuna getiren bir

mesafenin sonucu olarak varolur. Sanat eserinin atmosferini koruyan bu uzaklıktır. Bu mesafeyle sanat yapıtı ayinsel tören ve tapınmanın aşkın bir ögesi olur. Nesne büyüsel bir nitelik kazanır ve tek bir zaman ve uzamda - bir sergi salonu ya da müzede- varolur. Benjamin; mekanik yeniden üretimin bir sonucu olarak özellikle fotoğraf ve filmde sanat eserinin atmosferinin ortadan kalktığını ileri sürer. Bunu yaparken de büyücü ve ressamın çalışmasını, cerrah ve kameramanın çalışmasıyla karşılaştırır: "Ressam, çalışması sırasında verili olgu ile kendisi arasında doğal bir uzaklık bırakır, buna karşılık kameraman olgunun dokusunun derinliklerine girer... Ressamınki bütünsel bir resimdir; kameramanınki ise parçalanmış bir resimdir bu resmin parçaları yeni bir yasaya göre bir araya gelir." (Benjamin 1993:61). Büyücü otoritesiyle hastası arasındaki doğal uzaklığı korur. Cerrah ise büyücünün tutumundan farklı olarak hastanın içine girer. Kameraman görüntüyle oynar, cerrah gibi ayrıntıları işler. Nesnelere içinde gizli olanları açığa çıkarmak için çaba harcar. Walter Benjamin'in bu görüşlerinden hareketle Baudrillard cerrah ve kameramanın çalışmasındaki ortak noktaların dokunma ve güdüleme eylemleri olduğunu vurgular. (Baudrillard 2002b:99). Kameraman zoom veya yakın çekim teknikleriyle gözün bile odaklayamayacağı kadar nesnelere yakına getirir. Mekanı böler, parçalar ve nesnenin özgün biçimini değiştirir. Atmosfer için gerekli olan mesafe; kameramanın nesneyi bulunduğu mekandan ve diğer nesnelere olan ilişkisinden ayırıp koparmasıyla yok edilmiştir.

Fotografik araç gerçek zamanda var olan görüntüyü yine aralık kavramının özelliklerini kullanarak somutlaştırır. Aralık süreyle ilgilidir. "Benjamin'i fotoğrafın diğer özelliklerinden çok en fazla ilgilendiren pozlama süresiyle ortaya çıkan zaman aralığı olmuştur." (Sofuoğlu 2004:250). Bu anlamda aralık görüntü üretim sürecinin yapısına karışan bir öge durumundadır. Makinanın düğmesine basış anından görüntünün lense yansiyarak negatife pozlanması sırasında oluşan zaman aralığı görüntünün atmosferinde bozulmalara neden olur. Pozlama süresinde hızlı ve yavaş arasında bir zaman kesiti vardır. Fotoğrafı çekilen şeyin hareket hızına bağlı olarak zaman kesitinin süresine bir dizi kurallar getirmektedir. Örneğin; pozlama süresi uzadıkça görüntü bulanıklaşır. Ayrıca negatif filme kaydedilmiş görüntünün görünmeyen resmi etkinleştirmek için kimyasal bir dizi işlemden geçirilmesi gereklidir. Sonuçta bizim görüntüye ulaşmamız oldukça uzun bir zaman almaktadır. Fotoğrafın ilk yıllarında pozlama süresinde oldukça uzun olan aralık teknolojik gelişmelerle birlikte giderek kısalmış ve hareketli görüntünün yeniden sunumuna olanak tanımıştır.

Sinema ve Aralık

Teknolojik araçların görme biçimlerine doğru yöneldiğimizde üretim süre-

ciyle ortaya çıkan aralığın yapıtın algımıza ulaştığı son noktaya kadar yayıldığı görürüz. Bu araçlar kendi gösterimin doğasından kaynaklanan farklı algılama biçimleri geliştirerek gerçekliği olduğundan farklı sunarlar. Örneğin; sinematografik araç birbiriyle hiçbir bağlantısı olmayan durağan görüntüleri eşit zaman aralıklarıyla gerçek zamanda ilerleyen bir biçimde düzenleyerek zamanın dolaylı bir sunumu verir. Burada oluşan etki; durağan görüntülerin koşulların dışındaki izleyiciye belirlediği anda harekete dönüştürülmesiyle aldatıcı bir biçimde gerçek zaman olgusu yaratmasıdır. Zaten fotoğrafta görüntünün farklı bir maddeye aktarılmasıyla gerçeklik yok olup gitmiştir. Sinema da aynı kuralla çalışır. Bu noktada önemli olan, gerçeklikle aramıza daima mesafe koyan araçların aynı zamanda gerçekliğin yokluğunu gizleyen yöntemlerle gerçeklik etkisi yaratma yönünde bir çaba göstermesidir. "Gerçeklik, herhangi bir nedenle ulaşılmaz olduğunda, kurgulama (fiction) gerçekliğin en iyi yorumudur." (Moles 2001:54). Kurgulama, kopya veya taklit eden tüm ortamlarda temel alınmaktadır. Sinema, çeşitli bakış açısı yöntemlerinin, nesneye çeşitli derecelerde müdahalenin ve farklı zaman kullanımlarının ele alınışını, gerçeği dolaylı olarak aktarmasından sorumlu olan kamerayı gizleyerek kurgular.

"Sinemaya özgü olan bakış ilkelerini tanımlayan, görülen nesnenin kendisinin ortalıkta görünmemesidir... Sinema kameranın nesnel gerçekliği kaydettiği saplantısının bir uzantısı olarak anlatının gerçekliğini öne çıkarmak, öykünün izlerini ortadan kaldırmak için, görüntünün kaynağı olan kamerayı göstermeyecek bir biçimde düzenler." (Sofuoğlu 2004:293)

Sinemada sahnenin (çekimin) dışında yer alan izleyicinin ne kamerayla ne de görüntüyle (oyuncular, nesnelere vb. gibi) kişisel bir bağlantısı yoktur. İzleyicinin görüntüyle bağlantısı özdeşleşme ile yakından ilişkilidir. Benjamin izleyicinin, kameranın davranış biçimini benimseyerek onunla özdeşleştiğini ve böylece oyuncuyu teste tabi tuttuğunu belirtir: "... sinema sanatçısının sanatsal edimi izleyiciye bir aygıt aracılığıyla sunulur... Aygıt, kameranın yönetimi altında sürekli olarak bu edim karşısında tutum alır... Böylece oyuncunun edimi bir dizi optik testten geçmektedir... sinema oyuncusunun, edimini izleyiciye sunanın kendisi olmaması nedeniyle,... İzleyicinin sinema oyuncusuyla özdeşleşmesinin tek yolu aygıtla özdeşleşmesidir. Dolayısıyla izleyici de aygıtın tutumunu almakta, yani test yapmaktadır." (Benjamin, 1993:56)

Kamerayla özdeşleşmede izleyici oyuncu ile aynı konuma yerleşir. Kamera izleyicinin bedeni ve gözleri biçiminde hareket ederek onu oyuncunun eylemlerini yapan kendisiymiş gibi öykünün içine sokar. Kamera oyuncuyla birlikte yer değiştirmiştir. Bir anlamda izleyici kameranın isteğine boyun eğerek her şeyin önceden belirlenmiş olduğu bu test edebilme olanağı ile yeni gerçekliği algılama sürecine katılmıştır. Bunun yanı sıra resim ve fo-

toğrafta olduđu gibi derin düşüncelere davet eden durağan görüntüye özgü algılama süreci yerini hareketli bakış açıları ve görüntü dizinlerinin algılanmasına bırakmıştır. Baudrillard'a göre: "...bu görüntülere ancak uyarılara (stimuli) benzeyen evet ya da hayır şeklindeki anlık yanıtlar verilebilir-yani görüntülere verilen tepki maksimum ölçüde kısaltılmıştır. Film kendisine artık soru sorulmasına izin vermemektedir." (Baudrillard 2002:99). Resimden ve fotoğraftan farklı olarak sinemada eşit zaman aralıklarıyla anlık geçen durağan görüntülerin ya da sahnelerin tek tek ciddiye alınabilecek anlamsal bir değeri yoktur. Çünkü hızlı bir şekilde ardarda gelen görüntüler izleyiciye geçmiş sahneleri unutturur; bu süreklilik ve akış izleyicinin görüntüler üzerinde yoğunlaşmasına ve yorum yapmasına izin vermez. Görüntüler veya sahneler üzerine bir yorum; film bir çok kez izlendiği zaman, belirli bir sağlamlığa ulaşabilir. Film boyunca izleyici sahneyi belli bir mesafeden, bulunduğu sabit konumda izlemekte, bütünü kavrayabilmek için bağlantıları, sahneleri düşüncüyle yeniden yapılandırmaya çalışmaktadır. Bu durum gösterimin doğal bir parçasını oluşturmakla birlikte, izleyicinin yapıt üstünde etkide bulunmasını olanaksızlaştırır ve onu edilgen bir konuma iter. Resim ve fotoğrafta aynı özelliklerle izleyicisine seslenir. Örneğin izleyicinin; resimde renkleri değiştirme, fotoğrafta mekanı düzenleme, filmde zamanın akış hızını veya kamera açısını değiştirme gibi bir şansı yoktur. Çünkü yapıt izleyicisine ulaşmadan tamamlanmış ve bitmiştir. Oysa sayısal ortamlarda tüm bu özellikler tersine dönmüştür.

Sayısal ortamlar ve Aralık

Fotoğraf ve sinemada izleyicinin düşüncüne dayanan edilgen algılama biçimi sayısal ortamlarda etkin katılımı içeren bir etkileşime dönüşmüştür. Edilgen eylemin etkileşime dönüşmesinde en önemli etken gerçeklik etkisi yaratmanın yerini gerçeğin yerini alan benzetilere bırakmasıdır. Benzetiler algıların çok gerçekçi olarak yaşanabileceği sanal mekanlar sunmakta, Baudrillard'ın deyimiyle üretilmiş nesne (simülakra) ve dokunsal düzeyde deneyimler biçimini alarak, gerçekliğin saf benzetisi olan bir üst-gerçek olmaktadır; "Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hipergerçek yani simülasyon denilmektedir. ... düşüncü de simülasyonla birlikte artık tarihe karışmıştır... Günümüzde gerçek artık minyatür hücreler, matrisler, bellekler ve komut modelleri tarafından üretilmektedir... gerçek artık işlemsel bir şeye dönüşmüştür. Aslında gerçek bu değildir, çünkü onu sarıp sarmalayan bir düşssellikten yoksundur. Bu sentetik bir şekilde üretilmiş, atmosferden yoksun bir hiperuzamda kombine-tuar modellere ait bir ışığı yaymaya çalışan bir gerçek, diğer adıyla hipergerçektir." (Baudrillard, 2003:17).

Doğal ve yapay ışık kaynaklarını aktaran fotoğraf ve sinemanın aksine sa-

yısal ortamlarda görüntünün nesne haline gelmesi ışığın fiziksel özelliklerinin sentetik bir benzetisiyle gerçekleşir. Bilgisayar görüntüyü farklı noktacıklarla ışığı sembolize eden 0 ve 1 dizinlerinde ikili (binary) sisteme indirger. İkili sistem insana özgü algı biçimlerini kullanarak fiziksel ışığı tekrarlar. Öyle ki izleyici benzetinin gerçek mekanın veya nesnenin fiziksel bir görüntüsü olduğuna inanır. İkili süreç içinde görüntüler hiç bir gecikme olmaksızın; gerçek zamanın akış hızına paralel bir biçimde bilgisayarın anlık hesaplama hızında ortaya çıkar. Bilgisayar tarafından üretilen gerçek zaman dolaylı bir zaman olmasına karşın aralıkların ortadan kalktığı ve mesafelelerin sifıra eşitlendiği bir zamandır (Grzinić 2000). Zamansal aralığın ani kapanışı, görüntüleri gerçeğe bağlayarak üretme yönünde bir çaba gösterilmesine gerek kalmadan sanal mekanda gerçek zamanlı etkileşimi olası kılar. Etkileşime girme sürecinde sistem izleyiciyi doğrudan kendi eylemleri içine sokar. İzleyici eyleme katıldığı anda görüntü donar ve bilgisayar yeni bir karşı eylem için zaman tanır. Bu zaman içinde bilgisayar bilgiyi alır, hesaplar ve yeni bir bilgi üretir. Böylelikle eylem ve karşı eylem işlemi dönüşümlü olarak yer değiştirmekte ve etkileşim dur durak bilmeyen bir soru sorma ve yanıtlama sürecinde devam etmektedir. Sayısal ortamlara karşımıza test şeklinde çıkan söylemine Jean Baudrillard'ın perspektifinden bakıldığında: "...anlam süreci soru/yanıt, bit ya da aklın alabileceği en düşük enerji/bilgi aracılığıyla inanılmaz derecede kısaltılmıştır." (Baudrillard 2002a:97) Artık soru ve yanıt arasında, eylem ve karşı eylem arasında ayırt edilebilir bir mesafe kalmamıştır.

Soru ve yanıt sürecine katılabilmek için izleyici bedeninin, fare, klavye, joystick gibi araçlar ile ekrana bağlantısı gereklidir. Bu kurgusal araçlar izleyiciye gerçek zamanda kullanabileceği denetim olanakları sunmaktadır. Örneğin; izleyici Web sayfaları arasında özgürce gezinebilmekte üç boyutlu bilgisayar animasyonu sistemlerinde ekranda görüntülenen sanal kamera ile nesnelere farklı açılardan görebildiği ve hareketlendirebildiği öznel mekanlar yaratabilmektedir. Bu olanaklar izleyiciye bir hareketlilik kazandırmış gibi görünse de, izleyici fareyi klikleyene kadar sinema izleyicisinin sabitlemiş bedeni gibi ekranın önünde hareketsizleşir. 'Düşüncenin Sinematografik Yapısı' adlı eserinde Hikmet Sofuoğlu; izleyicinin bu hareketsizliğini kendi bedeninin bulunduğu fiziksel mekan ve ekran içindeki yapay mekan olmak üzere iki mekanda birlikte varolmasının bir bedeli olarak öngörür (Sofuoğlu 2004:283). Bu nedenle dokunsal deneyimle ilişkilendirilen sanal mekanda ilişkiler paradoksaldır.

"Kişi World Wide Web'de yerden yere ya da düzeyden düzeye gezinirken, sanal elektronik bir 'site'yi dolaşırken, onun mekanlarını ve yörüngelerini ne tam olarak keşfetmekte ne de tam olarak bu mekan ve yörüngelerde bulunmaktadır. Siberuzay nosyonu üstüne analitik olarak düşünmenin güçlü-

ğü,...mekan ya da mekanın yokluğu üstüne dönüştürücü bir düşüncenin ürünü olabileceğidir." (Conner 2001:339)

Siberuzayda ortaya çıkan bu çelişki bilgisayar ekranının yapısından kaynaklanmaktadır. Ekran düz yüzey düzlemi ve dikdörtgen çerçeve sınırlamasıyla gerçek mekandan ayrılır. Bu ayrım izleyici bedeni ve sanal mekan arasındaki mesafeyi ortaya koyar. Fiziksel mesafe sorunu sanal ortamlarda etkileşimin öznel bakış açısıyla bütünleşmesiyle birlikte azaltılır. Bu açıdan izleyici, benliğinin sanal ortama bir yansıması olarak fiziksel mekandan sıyrılmış bir karakter biçiminde gerçeklik kazanmaktadır.

Sanal gerçeklik ise bilgisayar ekranından farklı bir ekran türünü içerir. Sanal gerçeklikte kullanılan ekran izleyicinin başına takılan görüntü aracıdır (head mounted display). Buna bağlı olarak sanal gerçeklikte ekranın ortadan kalktığını ve böylece izleyici bedeni ile yapıt arasında bir aralık kalmadığını söyleyebiliriz. Bu araç üç boyutlu, derinlik ve mekan algısı olan görüntüler oluşturur ve bunlar gerçek zamanda işlenip gösterilir. İzleyici bir odanın içinde mavi bir arkaplan önünde durur fakat mavi arkaplan yerine kendini sanal bir ortamın içinde (bir yol üzerinde veya bir deniz kenarında vb. gibi) görür. Görüntü yalnızca gözler ve ekranla sınırlı kalmaz beden her yönünü sarar. Örneğin; bu mekanda kuşlar düz bir yüzeyde, ayrı bir mekanda (ekran) değil, izleyicinin bedeni etrafında uçar. Beden artık diğer nesnelere birlikte üç boyutlu ortamın bir nesnesi, bir parçası olur.

"...hayatın ve hayatın suretinin birbiriyle iç içe geçişine tanık oluyoruz. Artık ikisi arasında ne bir ayrılık, ne bir boşluk, ne de bir uzaklaşma söz konusudur, hiç bir engelle karşılaşmadan, ekranın, sanal görüntünün içine giriyoruz... Kendi hayatımızı dijital bir kombinezon gibi üzerimize geçiriyoruz... suya dalar gibi sanal makinelerin içine dalma düzeyinde, artık insan/makine ayrımı yoktur: Makine, karşılıklı yüzyüze gelmenin iki tarafına da egemendir. Belki siz sadece onun sahip olduğu uzamın uzantısı -insan, makinenin sanal gerçekliğine dönüşmüş ve onun aynadaki işlemcisi olmuştur. Bunun nedeni, ekranın kendi özünden kaynaklanmaktadır. Aynanın öte dünyası vardır ama ekranın öte dünyası yoktur. Zamanın boyutları orada, gerçek zaman içinde birbirine karışır." (Baudrillard, 2002b:131).

Sanal gerçeklikte izleyici mekanı görebilmek için bedenini hareket ettirmelidir. İzleyici hareket ettiğinde sistem onun yeni perspektifini bilgisayara ileterek görüntü aracında yeniden saptar. İzleyici başını döndürerek tıpkı kameraman gibi kendi bakış açısını denetler. Bunun yanısıra dokunma hissi veren elektronik konum algılayıcı eldivenler ile izleyici sanal mekandaki nesnelere dokunabilir, yerlerini değiştirebilir. Bu da üç boyutlu mekan içinde herhangi bir konumda bakış açıları ve bedenin etkileşimli hareketine izin verir. İzleyici aynı anda hem gerçek mekan ve hem de sanal mekan

içindedir. Yani fotoğraf, film ve siberuzayın tersine sanal gerçeklikte fiziksel ve sanal mekan iç içe geçmiştir. Bu mekanda; "insan varlığına ait her şey, biyolojik-bedeni, zihni, kas ve beyin yapısı insanın etrafında mekanik ya da bilgi-işlemsel protezler halinde dönmektedir." (Baudrillard, 1995:33). Buradan hareketle gerçek ve sanal zamanın aynı anda yaşanması sonucu zaman ve mekan sınırlılıkları ortadan kalkmaktadır. İç ve dışın, fiziksel ve sanal mekanın aynı anda varolduğu bir perspektif algısı yaşanmaktadır.

Mekanla ilgili bu çift değerlilikte görüntü aracı görme duyumuz için geçerli olan sisteme benzer bir biçimde işler. İki farklı görüntü algılayan göz gibi görüntü aracı da iki küçük ekran için iki farklı görüntü üretir; görüntü aracının elektronik gözü izleyicinin duyusal bir aracı olan gözbebeği haline dönüşür. Sinema kamerayı bir kişi konumuna getirirken sanal gerçeklikte izleyicinin bir kameraman ve bir oyuncu olduğu söylemleri gündeme gelmektedir. Bir oyuncu, bir kameraman olmanın ötesinde dolaysız ve gerçek duyu uyarımları yaratan sanal gerçeklikte izleyicinin kendisi başlıbaşına bir kameraya dönüşmektedir.

Kaynakça

Benjamin, Walter. Pasajlar, "Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı" Çev. Ahmet Cemal, İstanbul: YKY, 1993.

Baudrillard, Jean. Kötülüğün Şeffaflığı, Çev. Emel Abora, Işık Ergüden, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1995.

Baudrillard, Jean. Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm, Çev. Oğuz Adanır, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 2002a.

Baudrillard, Jean. Simülakrlar ve Simülasyon. Çev. Oğuz Adanır, Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2003.

Baudrillard, Jean. Tam Ekran, Çev. Bahadır Gülmez, İstanbul: YKY, 2002b.

Connor, Steven. Postmodernist Kültür, Çev. Doğan Şahiner, İstanbul: YKY, 2001.

Grznic, Marina. "Spectralization of Space: The Virtual Image and The Real Time Interval" The First Interplanetary Exhibition Space on Mars, The Mars Patent, 2000.

<<http://www.mars-patent.org/projects/marina/marina3.html>> ulaşım tarihi: 04.27.2004

Sofuoğlu, Hikmet. Düşüncenin Sinematografik Yapısı: Hareket-Zaman ve Görüntü, Eskişehir: Eğitim Sağlık ve Bilimsel Araştırma Çalışmaları Vakfı Yayınları, 2004.

Virilio, Paul. Point of View, 2003.

<<http://afnord.tripod.com/~afnord/POV/lucifer.htm>> ulaşım tarihi: 02.15.2004