

Farkındalık: Truman Show'dan Çıkış

Duvarların kartondan, gökyüzünün boyadan ibaret olduğunu anladığın an, oyunun eğlencesi biter ve firar başlar.

Hepimiz, Heidegger'in "**Fırlatılmışlık**" (Geworfenheit) dediği o travmatik halle, doğduğumuz andan itibaren devasa, yüksek bütçeli bir stüdyonun içine bırakıldık. Adına "Toplum" veya "Medeniyet" denilen bu stüdyoda, gökyüzü ustaca boyanmış bir tavan, ufuk çizgisi kartondan bir dekor, özgürlük ise sadece senaryoda yazılı bir repliktir. Bize bir isim, bir rol (TC Kimlik No) ve ezberlememiz gereken bir senaryo verildi.

Etrafımızdaki herkes; bizi eğiten öğretmenlerimiz, bizi seven ailemiz, bizi yöneten patronlarımız... Onların hepsi, biz farkında olmadan, bu senaryonun aksamadan yürümesi, bizim "Normal" kalmamız için işe alınmış "Figüranlar"dır (Extras). Onlar kötü niyetli değildir; sadece yönetmenin (Kültürün) komutlarına uyan, repliklerini okuyan ve maaşlarını (sosyal onay) alan bordrolu oyunculardır.

Peter Weir'in 1998 yapımı başyapıtı *Truman Show*'u hatırlayın. Truman Burbank, 30 yıl boyunca "Seahaven" adında sahte bir kasabada, sahte bir eşle, sahte bir işte ve sahte komşularla yaşadı. Mutluydu, çünkü başka bir gerçeklik bilmiyordu. Jean Baudrillard'ın dediği gibi; "*Simülasyon, gerçeğin yerini aldığı anda, gerçeklik çöl olur.*" Truman çölü görmüyordu, çünkü vaha simülasyonu kusursuzdu.

Ta ki o gün, o "kusursuz" gökyüzünden bir stüdyo ışığı (Sirius yıldızı) kafasına düşene kadar. Farkındalık, işte o spot ışığının düşmesidir.

Hayatınızda her şey yolunda giderken, kariyeriniz zirvedeyken veya ailenizle yemek yerken birdenbire içinize çöken, Jean-Paul Sartre'ın **"Bulanıklık"** dediği o yabancılaşma hissidir. *"Bu sabah neden uyandım?"; "Bu insanlar neden bu kadar yapmacık gülüyor?"; "Ben bu cümleyi neden kurdum, bu benim cümlem mi?"* soruları, stüdyonun dekorunda açılan, sıvası dökülen çatlaklardır. O çatlaklardan içeri sızan o rahatsız edici ışık, hakikatin soğuk ışığıdır.

Farkındalık, oyunun kamera açısını değiştirmektir. **"Birinci Şahıs"** (First Person - FPS) açısından çıkıp, **"Üçüncü Şahıs"** (Third Person - TPS) açısına geçmektir. Kendini dışarıdan, bir kuklayı izler gibi izlemektir. Bir kafede otururken, bir anda *"Şu an kahve içen ve entelektüel görünmeye çalışan bu adam/kadın aslında bir rol yapıyor"* diyebilmektir. Bertolt Brecht'in tiyatrodaki **"Yabancılaştırma Efektı"** (Verfremdungseffekt) budur. Bunu dediğiniz an, artık sadece bir "Karakter" değilsinizdir; karakteri yöneten, elinde gamepad olan "Oyuncu"sunuzdur.

Bu uyanış, ilk başta özgürleştirici değil, korkutucudur. **Platon'un Mağara Alegorisi'**ndeki o meşhur sahneyi düşünün; zincirlerini kırıp mağaranın dışına çıkan, yani gölgelerden (simülasyondan) kurtulup ışığı gören kişi, önce kör olur. Gözleri acır. Çünkü retinası yıllarca karanlığa, yalanlara ve konfora alışmıştır. Geri dönmek, o güvenli zincirleri tekrar takmak, o sıcak mağarada gölgeleri izleyip mısır yemek ister.

Filmdeki "Yönetmen" Christof, yani Sistem (veya Tanrı kompleksi olan Otorite), göklerden o babacan sesiyle seslenir: *"Dışarıda ne var sanıyorsun? Orası tehlikeli, orası kaotik. Burası güvenli. Ben seni dünyadan daha iyi tanıyorum. Rolünü oyna, yıldız ol."*

Çoğu insan, dekorun karton olduğunu fark etse bile oynamaya devam eder. *Matrix*'teki Cypher karakterinin "*Cehalet mutluluktur*" diyerek sahte bifteği seçmesi gibi. Buna "**Gönüllü Körlük**" denir. Çünkü stüdyonun dışındaki o kapkaranlık boşluk (özgürlük), stüdyonun içindeki sahte ve klimalı güneşten daha ürkütücüdür. Erich Fromm, *Özgürlükten Kaçış*'ta bunu anlatır: Özgürlük, senaryosuzluktur. Ve senaryosuzluk; ne yapacağını bilememek, yani **mutlak sorumluluk** almak demektir. Çoğu oyuncu, kendi hayatının yazarı olmaksızın, kötü bir senaryonun oyuncusu olmayı tercih eder.

Ancak bir kez o çatlağı gördüğünüzde, o "Sirius" yıldızı kafanıza düştüğünde, artık eskisi gibi masumca oynayamazsınız. Kahkalarınızın sahteliği kulağınızı tırmalar. İş yerindeki o ciddi "Quarterly Meeting"ler, size yetişkinlerin kostüm giyip oynadığı komik bir müsamere gibi görünmeye başlar. Eşyalar "Meta Fetişizmi"nden sıyrılır; arabanız bir metal yığının, paranız renkli kağıt parçasına dönüşür. Oyunun büyüğü (**Immersion**) bozulmuştur. Artık "Glitch"leri (Hataları) her yerde görürsünüz.

Truman'ın yaptığı en büyük devrim, teknesine binip o boyalı, kusursuz gökyüzüne, yani dünyanın sonuna kadar gitmesi ve teknesinin burnunun o boyalı duvara çarpmasıdır. O duvar, bizim zihnimizin, ideolojimizin ve korkularımızın sınırlarıdır. Elini uzatıp duvara dokunduğunda, sonsuz sandığı gökyüzünün sadece alçıpan ve duvar kağıdı olduğunu anlar.

Ve orada, o boyalı maviliğin üzerinde küçük, mütevazı bir kapı bulur: "**ÇIKIŞ**" (**EXIT**).

O kapıdan geçmek, oyunu "Game Over" yazmadan, ölmeden bitirmektir. Albert Camus'nün *Sisifos Söyleni*'nde bahsettiği "Felsefi İntihar" değildir bu; tam tersine, gerçek yaşama uyanıştır. Çıkış, intihar etmek veya dağa kaçmak değildir. Çıkış; artık toplumun alkışları ("Like"ları) veya ayıplamaları ("Cancel"lanma korkusu) için oynamamaktır. Çıkış; korkudan değil,

sevgiden ve iradeden hareket etmektir. Çıkış; yönetmenin kulağına fısıldadığı komutu değil, içindeki o kısık sesi dinlemektir.

Truman o kapıdan, o karanlık bilinmeze adım atmadan önce döner, kameralara (bizi izleyen topluma) bakar, gülümser ve o efsanevi repliği söyler: *"Günaydın! Ve olur ya sizi göremezsem; iyi günler, iyi akşamlar ve iyi geceler."*

Bu, nezaketin tarihteki en büyük isyan olduğunun kanıtıdır. Truman küfretmez, bağırmaz, yakıp yıkmaz. Stoacı bir bilgelikle; *"Sizin sahte dünyanıza öfke bile duymuyorum, ben artık sizin oyununuzun bir parçası değilim, sadece gidiyorum"* der.

Kapı kapanır. Yayın kesilir. İzleyiciler (Figüranlar) bir anlığına boşluğa düşer ve sonra kanalı değiştirirler. Ama Truman artık özgürdür.

Siz hala kanalı değiştirmeyi mi bekliyorsunuz, yoksa tekneye binmeye hazır mısınız?

Bölüm Sonu Oyunu: "Dekor Kontrolü (Backstage)"

Amaç: Yaşadığınız fiziksel çevreyi ve sosyal ortamı bir "Film Seti" olarak algılayıp, gerçekliğin kurgusal yapısını (Matrix'i) hissetmek.

Oyuncular: Tek Kişi.

Mekan: Her gün bulunduğunuz, çok tanıdık bir yer (Ofis, okul, evinizin salonu veya mahalleniz).

Bölüm Sonu Oyunu: "Dekor Kontrolü (Backstage)"

Oynanış:

1. **Bakış Açısı:** Kendinizi bir "Müfettiş" veya "Set Tasarımcısı" olarak hayal edin. Burası gerçek bir yer değil, bir stüdyo.
2. **Temas:** Duvarlara, masalara, ağaçlara gidin ve dokununuz.
 - Zihninizden şunu geçirin: *"Bu duvar strafor olabilir mi?"*, *"Bu masa sadece önden görüldüğü için mi var, arkası boş mu?"*
3. **Figüran Gözlemi:** Etrafınızdaki insanları izleyin.
 - *"Şu adam neden orada duruyor? Senaryo gereği mi?"*
 - *"Şu kadın aynı cümleyi tekrar ediyor, bu bir NPC (Oyuncu Olmayan Karakter) diyalogu mu?"*
4. **Kamera Açısı:** Odanın köşelerine bakın. Görünmez kameraların nerede olabileceğini tahmin edin. *"Şu an beni hangi açıdan çekiyorlar?"*
5. **Final:** Bir kapı seçin (Ofisten çıkış kapısı veya sokak kapısı). O kapının ardında "Gerçek Dünya"nın olmadığını, sadece setin bittiği karanlık bir boşluk (Black Void) olduğunu hayal ederek kapıyı açın.

Kazanım: Mekanların ve sosyal ortamların üzerinizdeki "gerçeklik baskısını" kırmak. "Burası sadece bir dekor, burada olanlar beni incitemez" diyebilmek.