

MASAÜSTÜ FİLMDE POSTHÜMAN ÖZNE: SEARCHING (2018) FİLMİNDE TERMİNAL KİMLİĞİN İNŞASI

Burcu KAVAS KILIÇ
İstanbul Üniversitesi, Türkiye
burcu.kavas@ogr.iu.edu.tr
<https://orcid.org/0000-0001-5391-9246>

<i>Atıf</i>	Kavas Kılıç, B. (2026). Masaüstü Filmde Posthüman Özne: Searching (2018) Filminde Terminal KimliğİN İnşası, <i>Yeni Medya Elektronik Dergisi</i> , 10 (3), 489-519.
-------------	---

ÖZ

Bu çalışma, masaüstü filmde öznenin nasıl kurulduğunu incelemektedir. Anlatısını bütünüyle bir bilgisayar ya da mobil cihaz ekranı üzerinden kuran masaüstü film, karakteri fiziksel bir bedenle temsil etme geleneğinden uzaklaşarak onu profil görüntüleri, mesaj dökümleri ve arama kayıtları aracılığıyla var etmektedir. Alanyazında bu biçim ağırlıklı olarak teknik nitelikleri, tarihsel kökeni ve izleyici üzerindeki etkileri bakımından tartışılmış, ürettiği öznellik biçimi ise sistematik bir incelemeye konu edilmemiştir. Çalışmanın amacı, masaüstü filmin ürettiği öznellik biçimini Scott Bukatman'ın terminal kimlik kavramı ile Rosi Braidotti'nin posthüman özne kuramı aracılığıyla çözümlemektir. Araştırma, nitel araştırma yaklaşımı içinde *Searching* (Chaganty, 2018) filmi üzerinden yürütülmüştür. Çözümlemede film; arayüz olarak faillik, veri olarak özne ve duygulanımın arayüzleşmesi olmak üzere üç eksenle ele alınmıştır. Bulgular, eylemin kaynağının tekil bir öznde toplanmadığını, karakterlerin ekranda ancak birbiriyle çelişen veri kayıtları aracılığıyla var olabildiğini ve duygulanımın arayüz işlemlerine devredildiğini göstermektedir. Çalışma, masaüstü filmin yalnızca yeni bir anlatım tekniği olmanın ötesinde, klasik hümanist öznenin posthüman bir öznelliğe doğru gerçekleşen bir kaymayı görünür kılan bir sinema biçimi olduğunu ileri sürmektedir.

Anahtar Kelimeler: Desktop Film, Terminal Identity, Posthuman Subject, Interface, Searching.

THE POSTHUMAN SUBJECT IN THE DESKTOP FILM: THE CONSTRUCTION OF TERMINAL IDENTITY IN *SEARCHING* (2018)

ABSTRACT

This study examines how the subject is constituted in the desktop film. Constructing its narrative entirely on a computer or mobile device screen, the desktop film departs from the convention of representing the character through a physical body, rendering them present instead through profile images, message logs, and search records. In the existing literature, this form has largely been discussed in terms of its technical properties, historical origins, and effects on the spectator, while the mode of subjectivity it produces has not been subjected to systematic examination. The aim of this study is to analyse the form of subjectivity produced by the desktop film through Scott Bukatman's concept of terminal identity and Rosi Braidotti's theory of the posthuman subject. The research is conducted within a qualitative research approach on the film *Searching* (Chaganty, 2018). In the analysis, the film is examined along three axes: agency as interface, the subject as data, and the interfacing of affect. The findings demonstrate that the source of action is not concentrated in a singular subject, that characters exist on screen only through mutually contradictory data records, and that affect is delegated to interface operations. The study argues that the desktop film, beyond being merely a new narrative technique, is a cinematic form that renders visible a shift from the classical humanist subject towards a posthuman subjectivity.

Keywords: *Desktop Film, Terminal Identity, Posthuman Subject, Interface, Searching*

GİRİŞ

Gündelik yaşam pratiklerinin önemli bir bölümü günümüzde dijital arayüzler aracılığıyla sürdürülmektedir. İletişim, çalışma, tüketim, enformasyona erişim ve hatırlama edimleri giderek artan oranda ekran dolayımıyla gerçekleşmektedir. Bireyin konumu, ilişki ağı, ilgi alanları ve duygusal durumu, geride bıraktığı dijital izler üzerinden okunabilir hâle gelmiştir. Bu durum salt teknolojik bir dönüşüm olarak değil insanın kendisini kavrayış biçimindeki köklü bir kayma olarak değerlendirilmeyi gerektirmektedir.

Sinema, söz konusu dönüşümü hem kaydeden hem de ona biçim veren alanlardan biridir. 2010'lu yıllardan itibaren anlatısını bütünüyle bir bilgisayar ya da mobil cihaz ekranı üzerinden kuran filmler ortaya çıkmıştır. Masaüstü film olarak adlandırılan bu biçimde kamera fiziksel bir mekânda dolaşmamakta, olay örgüsünün tamamı ekranın sınırları içinde, açılan pencereler, mesajlaşma uygulamaları, arama motorları ve görüntülü görüşmeler aracılığıyla gerçekleşmektedir. İzleyici, karakterin ekranını doğrudan görmekte ve onun yazdıklarına, sildiklerine, aradıklarına, duraksamalarına tanıklık etmektedir. *Unfriended* (Gabriadze, 2014) ile uzun metrajda ilk tam örneğini veren ve *Searching* (Chaganty, 2018) ile geniş bir dolaşıma ulaşan biçim, COVID-19 salgını döneminde yaygınlık kazanmıştır.

Masaüstü film üzerine akademik ilgi hızla artmakla birlikte bu ilginin odağı ağırlıklı olarak biçimin teknik nitelikleri, tarihsel kökeni ve izleyici üzerindeki etkileri üzerinde yoğunlaşmıştır. Biçimin işleyiş mantığı ayrıntılı biçimde tartışılmış ancak bu işleyişin nasıl bir özne tasavvuru ürettiği sorusu görece geri planda kalmıştır. Oysa masaüstü film, karakteri fiziksel bir bedenle temsil etme geleneğinden büyük ölçüde uzaklaşmaktadır. Karakter ekranda çoğunlukla bir profil görüntüsü, bir mesaj dökümü, bir arama kaydı ya da bir web kamerası çerçevesi olarak var olmaktadır. Bu durum, sinemanın kurucu unsurlarından biri olan karakterin ve dolayısıyla öznenin ontolojik statüsünü yeniden tartışmaya açmaktadır.

Öznenin teknolojiyle kurduğu ilişki içinde dönüşümü, kuramsal düşüncenin uzun süredir üzerinde durduğu bir meseledir. Scott Bukatman (1993), bu dönüşümü adlandırmak üzere “terminal kimlik” kavramını önermiştir. Kavram, öznenin elektronik bir arayüz karşısında klasik bütünlüğünü yitirmesini ve eşzamanlı olarak teknolojiyle iç içe geçmiş yeni bir biçimde yeniden kurulmasını ifade etmektedir. Rosi Braidotti (2021) ise posthüman özne kuramında, klasik hümanizmin bütüncül ve merkezî öznesinin yerini ilişkiler içinde inşa edilen, sabit bir kimliğe yerleşmeyen göçebe bir öznenin aldığını ileri sürmektedir. Her

iki yaklaşım da öznenin çözülüşünü bir yitim olarak değil yeni bir varoluş biçimi olarak ele almaktadır.

Bu çalışma, söz konusu kuramsal çerçeveyi masaüstü film bağlamında işletmeyi amaçlamaktadır. Araştırmanın temel sorusu, masaüstü filmde öznenin ne şekilde kurulduğudur. Çalışmanın amacı, masaüstü filmin ürettiği öznellik biçimini terminal kimlik ve posthüman özne kavramları aracılığıyla çözümlemektir. Çalışmanın önemi ise biçime ilişkin alanyazında betimleyici ve izleyici odaklı yaklaşımların ağırlıkta olduğu bir noktada, öznenin kuruluşunu merkeze alan bir okuma önermesinden kaynaklanmaktadır. İnceleme, Aneesh Chaganty'nin *Searching* (2018) filmi üzerinden yürütülmekte; film, arayüz olarak faillik, veri olarak özne ve duygulanımın arayüzleşmesi olmak üzere üç eksende çözümlenmektedir. Çalışma, masaüstü filmin yalnızca yeni bir anlatım tekniği olmanın ötesinde klasik hümanist öznenin posthüman bir öznelliğe doğru gerçekleşen bir kaymayı görünür kılan bir sinema biçimi olduğunu ileri sürmektedir.

Bu doğrultuda çalışmada öncelikle masaüstü film kavramsal ve tarihsel olarak ele alınmakta ardından terminal kimlik ve posthüman öznellik kuramları tartışılmakta ve sonrasında araştırmanın yöntemi açıklanmakta ve film belirlenen üç eksen doğrultusunda çözümlenmektedir.

MASAÜSTÜ FİLM: KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Masaüstü film, anlatısını bütünüyle bir bilgisayar, tablet ya da akıllı telefon ekranı üzerinden kuran bir sinema biçimidir. Tüm olay ve eylemler bir ekranda, çoğunlukla protagonistin birinci şahıs bakış açısıyla gerçekleşir (Yang, 2020). Filmlerin biçimsel grameri, masaüstü filmin öncü yapımcılarından Timur Bekmambetov'un formüle ettiği üç birlik ilkesine dayanmaktadır. İlki, eylemin tek bir cihazın ekranında geçtiği ve katiyen dışarı taşmadığı bir mekân birliğidir. Bununla beraber olayların görünür geçişler olmaksızın gerçek zamanlı akmasını hedefleyen zaman birliği gerekliliktir. Son olarak tüm seslerin bilgisayardan kaynaklandığı ve kaynağı her zaman mantıksal olarak açıklanabilen ses birliği söz konusudur (Bekmambetov, 2023). Bu kurallar, kameranın bir dijital cihazın kamerasının davranışını taklit etmesiyle birleşerek filmlere kendine özgü bir gerçekçilik ve dolaysızlık duygusu kazandırır. Uluslararası alanyazında bu biçim "screenlife" ve "bilgisayar ekranı/ masaüstü filmi (computer screen film)" terimleriyle de adlandırılmaktadır. Söz konusu terimler aynı türe işaret eder ve aralarındaki ayrım biçimsel değil vurguya dayalıdır. "Masaüstü film" arayüzü öne çıkarırken "screenlife" ekranların yaşanmış deneyimini vurgulamaktadır.

(Pocaluyko, 2022; Tal, 2026). Bu çalışmada "masaüstü film" terimi tercih edilmektedir.

Teknik olarak bu filmler genellikle ekran kaydı yazılımlarıyla üretilmektedir. Bilgisayarın masaüstü dosyaları, sekmeleri ve pencereleriyle birlikte filmin mizansenine dönüşür. Bu yapıda imlecin hareketi izleyicinin dikkatini yönlendiren temel bir anlatı aracı hâline gelir. Sözelimi bir mesaj yazılırken imlecin duraksaması, karakterin tereddüdünü söze dökmekten görünür kılar (Anadolu, 2025). Geleneksel sinemada kamera fiziksel bir mekânda dolaşırken masaüstü filmde ekranın kendisi hem kamera lensi hem de tuval işlevi görür (Lee, 2021). Olaylar açılan pencereler, sohbet uygulamaları, video görüşmeleri, imleç hareketleri ve yazılıp silinen mesajlar aracılığıyla, arayüzün sınırları içinde açılır ve eylem asla ekranın dışına çıkmaz.

Masaüstü filmin ekranla kurduğu ilişkiyi kavrayabilmek için ekranın kendisinin bir kuramsal nesne olarak tarihine bakmak gerekmektedir. Lev Manovich, "Archeology of a Computer Screen (1995)" başlıklı çalışmasında ekranın üç tarihsel tipini ayırt etmiştir. İlki klasik ekran; düz, dikdörtgen bir yüzeydir, karşıdan bakılmak üzere tasarlanmıştır, bizim normal uzamımızda bulunur ve başka bir uzama açılan bir pencere işlevi görür (s. 2). Bu tanım, Rönesans resmi ile modern bilgisayar ekranını aynı ölçüde kapsamaktadır. İkincisi dinamik ekran, klasik ekranın tüm özelliklerini korur ama zaman içinde değişen bir görüntü sunar. Sinema, televizyon ve videonun ekranı budur (s. 2). Üçüncüsü ise gerçek zamanlı ekran, görüntüsü göndergesindeki değişimi yansıtarak sürekli güncellenebilir (s. 6).

Manovich'e göre dinamik ekran belirli bir izleme rejimi de getirmektedir. Ekranın görüntüsü tam bir yanılsama ve görsel doluluk peşindedir, izleyiciden ise inançsızlığını askıya alması ve görüntüyle özdeşleşmesi beklenir. Ekran gerçekte izleyicinin fiziksel uzamı içinde yer alan sınırlı boyutta bir pencere olsa da izleyicinin dikkatini bütünüyle bu pencerenin içine yoğunlaştırması, dışarıdaki fiziksel uzamı yok sayması gerekir. Manovich bu nedenle ekranın yansız bir bilgi sunum aracı değil saldırgan bir aygıt olduğunu söylemektedir. Ona göre ekran filtreler, dışarıda bırakır, ele geçirir ve çerçevesinin dışında kalan her şeyi yok hükmünde kılar (s. 3). Bu istikrarlı rejim, bilgisayar ekranının gelişimi sarsılmıştır. Zira bilgisayar ekranı tek bir görüntü yerine bir arada var olan çok sayıda pencere gösterir ve hiçbir pencere izleyicinin dikkatine tümüyle hâkim olmaz (s. 3). Bilgisayar ekranının bu çoklu pencere mantığı, Anne Friedberg'in çalışmasında daha kapsamlı bir tarihsel çerçeveye oturtulur. Friedberg, *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft* (2006) adlı çalışmasında, Leon Battista Alberti'nin *De pictura* (1435) çalışmasında resmi "açık bir pencere

(aperta finestra)” olarak tanımlamasından bilgisayar masaüstüne uzanan bir görsellik tarihi kurmuştur. Friedberg'in temel saptamasına göre, sinema yüzyılıının büyük bölümünde hareketli görüntünün baskın biçimi şaşırtıcı bir tutarlılıkla tek çerçevede tek bir imge olmuştur. Sözelimi kübist resim, kolaj gibi temsil düzlemlerini uzamsal ve zamansal olarak çoğaltan post-perspektival teknikler ise hareketli görüntü alanında yalnızca istisnalar, deneyler ve avangart olarak kalmıştır (Friedberg, 2006, s. 2).

Friedberg'e göre asıl kırılma bilgisayar masaüstünde gerçekleşmiştir. Bilgisayar cihazlarına verinin görüntülenmesi için bir ekran eklendiğinde bütünüyle yeni bir görsel sistem şekillenmiştir. Bu doğrultuda, bir "pencere"deki metin ya da imge, aynı ekran üzerinde başka "pencere"lerdeki başka metin ve imgelerle karşılaşır. Bilgisayar ekranında yukarısı, aşağısı, önü ve arkası eşzamanlıdır ve kompozisyondaki her öge, aralarında sistematik bir uzamsal ilişki olmaksızın ayrı ayrı görülür. Bu nedenle bilgisayar ekranının gündelik uzamı, Rönesans perspektifinin genişletilmiş derinliğinden çok kübizmin yüzeyleriyle ortaklık taşımaktadır (Friedberg, 2006, s. 2-3). Bu kayma yalnızca görsel bir düzenleme meselesi değildir. Bir yandan algının kendisini dönüştürmektedir. Friedberg bu noktada Erwin Panofsky'ye başvurmuştur. Panofsky'ye göre perspektif basit bir teknik değil bir simgesel biçimdir (Panofsky, 1991). Başka bir ifadeyle dünyayı kavramamızı sağlayan zihinsel bir aygıttır. Friedberg, bu aygıtın bilgisayar ekranında artık işlemediğini savunmaktadır. Dahası Panofsky, algımızın temsil alışkanlıklarımız tarafından biçimlendiğini söylemiştir. Öyleyse ekranın değişmesi, algımızın da değişmesi anlamına gelmektedir. Friedberg bu yeni algıyı çoğul ve parçalı olarak nitelmektedir. Ona göre artık sabit bir merkez etrafında tek bir imgeye bakmıyor aynı anda birden fazla yüzeye dağılmış bir dikkatle görmektedir (Friedberg, 2006, s. 194).

Friedberg'in bu saptamaları masaüstü film için doğrudan bir kuramsal zemin sunmaktadır. Zira masaüstü filmin görsel evreni tam da bu çoklu, üst üste binen ve aralarında sistematik bir uzamsal hiyerarşi bulunmayan pencere mantığı üzerine kuruludur. Nitekim Friedberg, çağdaş görsel kültürün bu parçalanmış, çoğul, eşzamanlı ve zaman-kaydırmalı uzam-zaman duygusunun yeni betimleyicilere ihtiyaç duyduğunu, felsefe ve eleştirel kuramın ise özneyi iletişimsel bir matris içinde bir düğüm noktası olarak ele alırken görsel hitaptaki bu önemli paradigma kaymasını dikkate almakta yetersiz kaldığını belirtmiştir (Friedberg, 2006, s. 3). Bu doğrultuda masaüstü filmde geleneksel sinemanın fiziksel mekânı da yerini Jack Pocaluyko'nun (2022) "uzamsal arayüz" adını verdiği dijital ortama bırakmaktadır. Bir başka ifadeyle işin geçtiği yer artık fiziksel cihaz değil onu oluşturan işletim sistemleri ve grafik kullanıcı

arayüzleridir. Anlatıdaki zamansal atlamalar da geleneksel kesmelerle değil bu arayüzün kendi doğal unsurlarıyla gerçekleştirilir.

Masaüstü filmin yarattığı gerçekçilik duygusu, türe özgü birtakım izleyici-deneyimi modları üzerinden işlemektedir. Bu modlar şeffaflık, inandırıcılık, zahmetsizlik ve performatiflik olarak tanımlanır (Kiss, 2021). Miklós Kiss bu modları masaüstü belgeseli ve yazar özneliği bağlamında geliştirmiş olsa da aynı nitelikler kurgusal masaüstü filmde de işlemektedir.¹ Şeffaflık, karakterin ekrandaki tüm eylemlerini (açtığı sekmeleri, yazıp sildiği mesajları, duraksamalarını vb.) hiçbir filtreden geçirmeden izleyiciye sunmasıdır. Böylece izleyici karakterin yalnızca eylemlerine değil karar verme sürecine de tanık olur. Performatiflik ise karakterin düşünme ve araştırma sürecini bizzat ekranda sahnelemesiyle ortaya çıkmaktadır. Masaüstü, bir tür "düşünme sahnesi"ne dönüşmektedir. Bu yönüyle biçim, edebiyattaki bilinç akışı tekniğiyle karşılaştırılabilir. Sözelimi imlecin gezindiği sekmeler, yarıda bırakılan aramalar ve açık bırakılan pencereler karakterin zihninden geçenleri dışsallaştırır ve izleyiciye, karakterin eylemlerinin yanı sıra zihnindeki süreçleri de gözlemlene olanağı tanır (Anadolu, 2025).

Masaüstü filmler korkudan gerilime, dramdan belgesele uzanan farklı kiplerde üretilebilir. Bu farklı kiplerde üretilen yapımların ortak paydası, anlatı evrenini kuran belirgin karakteristik özelliklerdir. Masaüstü filmlerde geleneksel sinemanın fiziksel mekân algısı tamamen ortadan kalkar ve olay örgüsünün gerçekleştiği fiziksel alanlar yerini sosyal medya platformlarına, video konferans arayüzlerine ve arama motorlarına bırakır (Yang, 2020). Fiziksel uzamın bu kaybı, karakterin eşzamanlı olarak birden fazla eylemi gerçekleştirdiği çoklu görev dinamiği ve pencere düzeniyle telafi edilir. Karakterler bir yandan görüntülü görüşme yaparken diğer yandan arka planda gizli bir sekmede araştırma yapabilir. Böylelikle seyircinin odak noktası ekran üzerindeki pencereler arasında hiyerarşik olarak sürekli parçalanır ve yeniden kurulur (Ugenti, 2021).

Görsel iletişim bağlamında, geleneksel oyunculuk performansının ve duygu aktarımının yerini büyük ölçüde arayüz etkileşimleri almaktadır. Çoğu zaman bir web kamerasının dar kadrajına sıkışan mimiklerden ziyade klavye vuruşlarının ritmi, yazılıp vazgeçilerek silinen metinler ve imlecin ekran üzerindeki anlık duraksamaları, karakterin psikolojik durumunu ve iç çatışmalarını yansıtan temel jestlere dönüşür (Anadolu, 2025). Bunun yanı sıra, kurgusal yapıda hedeflenen

¹ Tek fark, sahnelenen sürecin yazarın değil anlatıdaki karakterin düşünme ve eylem süreci olmasıdır.

zaman birliği ve gerçek zamanlılık yanılmasıyla sürdürülebilmesi için eliptik kurgu yöntemleri arayüze uyarlanır. Anlatıdaki zamansal atlamalar geleneksel kesmelerle değil ekran koruyucunun devreye girmesi, işletim sisteminin saatinin değişmesi, pencerelerin simge durumuna küçültülmesi veya cihazın yeniden başlatılması gibi dijital arayüzün kendi doğal sınırları içindeki eylemlerle gerçekleştirilir (Tal, 2026).

Tüm bu görsel ve zamansal yapıyı destekleyen ses tasarımı, formatın gerçekçilik hissini pekiştirmektedir. Masaüstü filmlerde olay örgüsüne dışarıdan müdahale eden kurgusal dramatik müziklerin (non-diegetic) kullanımı oldukça sınırlıdır. Bunun yerine, yalnızca cihazın arayüzünden veya karakterin bulunduğu mekândan kaynaklanan, kaynağı mantıksal olarak açıklanabilir seslere (diegetic) yer verilmektedir (Bekmambetov, 2023). Uygulama bildirimleri, bağlantı kopukluklarının yarattığı dijital cızırtılar, klavye tıkırtıları veya karakterin bir medya oyuncudan açtığı müzikler filmin işitsel atmosferini ve gerilimini bütünüyle inşa eder (Lee, 2021).

Masaüstü film, kısa film ve reklam formatlarında 2010'ların başında belirmeye başlamıştır. Google'ın *Parisian Love* (2010) reklamı bu erken örnekler arasında sayılmaktadır (Yang, 2020). Uzun metrajda ilk denemeler olarak *The Den* (Zachary Donohue, 2013) ve *Open Windows* (Nacho Vigalondo, 2014) gösterilse de olay örgüsünün bütünüyle protagonistin bilgisayar ekranında geçtiği ilk "tam" masaüstü film Levan Gabriadze'nin *Unfriended*'i (2014) kabul edilmektedir (Yang, 2020; Pocaluyko, 2022). Bunu *Unfriended: Dark Web* (Stephen Susco, 2018), *Profile* (Timur Bekmambetov, 2018) ve *Searching* (Aneesh Chaganty, 2018) izlemiştir. Türün asıl yaygınlaşması ise COVID-19 pandemisiyle gerçekleşmiştir. Rob Savage'ın *Host*'u (2020) gibi Zoom temelli varyasyonlar, dijital iletişimin gündelik hayatın merkezine yerleştiği bir dönemde biçimin ivme kazanmasını sağlamıştır (Anadolu, 2025).

Masaüstü film üzerine akademik alanyazın, birbirinden görece bağımsız iki kol hâlinde gelişmiştir. İlk kol, "masaüstü belgeseli (desktop documentary)" etrafında şekillenir. Bu kolun öncüsü hem yönetmen hem kuramcı olarak çalışan Kevin B. Lee'dir. Lee masaüstü sinemayı, dünyayı bilgisayar ekranları ve ağ tabanlı arayüzler üzerinden deneyimlendiği biçimiyle sunan, ekranı hem kamera lensi hem tuval olarak ele alan bir film ve medya üretimi biçimi olarak tanımlamaktadır (Lee, 2021). Bu kola ilişkin terminolojiyi genişleten bir başka öneri Miriam De Rosa'dan gelmiştir. De Rosa "masaüstü sineması" kavramını ilk kez Lee'nin *Transformers: The Premake* (2014) adlı video denemesini tanımlamak için kullanmıştır. De Rosa ve Strauven'in tanımına göre bu etiket, önceden kaydedilmiş masaüstü görüntülerini özgün ya da *buluntularla* (*found*

footage) ve bilgisayar aracılığıyla üretilen verilerle birleştirilerek masaüstü ortamını anlatının içine katan filmleri kapsamaktadır (De Rosa & Strauven, 2020, s. 249). Bu tanımın önemi, bilgisayar ekranının artık yalnızca filmin yapıldığı araç değil, filmin geçtiği mekân hâline gelmesini vurgulamasıdır. Luka Beşlagić de (2019) bu biçimi deneme filminin bilgisayar temelli, disiplinlerarası bir varyantı olarak konumlandırarak post-medya estetiği içinde tartışmıştır. Miklós Kiss'in (2021) masaüstü belgeselindeki öznellik modlarına ilişkin çalışması da bu kola aittir. Söz konusu kol, akademik “video-deneme” pratiğiyle iç içe geçmiştir. Nitekim Lee ve Avissar'ın (2023) derlediği dosya, masaüstü belgeselinin sinema ve medya araştırmalarında giderek artan yerini bizzat “masaüstü video” biçiminde tartışmaya açmaktadır.

İkinci kol ise kurgusal “masaüstü film” ya da “screenlife” üzerine yoğunlaşır ve bu çalışmanın da içine yerleştiği kol budur. İki kol arasındaki ayrım yalnızca örneklem farkından kaynaklanmaz. Belgesel kolunda sahnelenen düşünme süreci yönetmene, kurgusal kolda ise anlatıdaki karaktere aittir. Bu nedenle her iki kolun ürettiği kavramlar birbirine aktarılırken bu fark gözetilmelidir.

Masaüstü filmin kısa tarihine karşın, tür üzerine akademik alanyazın hızla büyümektedir. Jing Yang (2020), masaüstü filmi medya ekolojisi perspektifinden ele alarak izleyicinin geleneksel sinemadaki edilgen konumdan kurtulup “özgürleşmiş ve etkin” bir özneye dönüştüğünü ileri sürmüştür. Elio Ugenti (2021), Balázs'ın görsel kültür ve jest kuramından hareketle “medya performatifliği” kavramını geliştirir ve masaüstü filmin, bireyin dolayım süreci boyunca artık medyadan ayrı olmadığı aksine medyanın kendisine köklü biçimde dahil olduğu bir öznellik biçimini görünür kıldığını savunmaktadır. Jack Pocaluyko (2022) ise türü post-medya ve post-sinema kuramları içinden okuyarak masaüstü filmin ontolojik konumunu ve kendine özgü terimlerini (uzamsal arayüz, algoritmik kamera, imleç gerilimi vb.) tartışmaktadır. Bununla birlikte bu dönüşüm, ekran geleneğinden bütünüyle bir kopuş anlamına gelmez. De Rosa ve Strauven'e göre masaüstü sinemasının açığa çıkardığı şey, Manovich'in tanımladığı dinamik ekranın özelliklerinin uç noktaya taşınmasıdır. Bugün bilgisayar ekranlarına egemen olan masaüstü metaforu, ekranı karşıdan bakılmak üzere tasarlanmış düz ve dikdörtgen bir yüzey olarak gören klasik anlayışla temel bir süreklilik gösterir. Bu yüzey, izleyicinin bedeninin de içinde bulunduğu aynı fenomenolojik boyutta var olmayı sürdürür (De Rosa & Strauven, 2020, s. 250). Türkçe alanyazında ise masaüstü film, yalnızca korku türü ve biçim analizi ekseninde, sınırlı sayıda çalışmayla ele alınmıştır (Anadolu, 2025). Ancak tüm bu çalışmalar biçimi öncelikle betimleyici, ontolojik ya da izleyici odaklı bir çerçevede tartışmaktadır. Öznenin masaüstü filmde nasıl

kurulduğu, özellikle klasik hümanist öznenen posthüman bir öznelliğe doğru geçirdiği dönüşüm açısından, henüz sistematik biçimde ele alınmamıştır.

TERMİNAL KİMLİKTEN GÖÇEBE ÖZNEYE: POSTHÜMAN ÖZNELLİK

Terminal kimlik, öznenin elektronik bir arayüzle temas ettiği anda klasik, bütünlüklü ve kendine yeten hâlinin çözülmesini ve bu çözülmenin ardından öznenin, teknolojiyle iç içe geçmiş biçimde yeniden kurulmasını tanımlayan bir kavramdır. Kavram, Scott Bukatman tarafından *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction* (1993) adlı çalışmada geliştirilmiş, sözcük olarak ise William S. Burroughs'un *Nova Express* romanındaki “Bütün gezegen terminal kimliğe ve tam bir teslimiyete doğru geliştirilmektedir” ifadesinden devralınmıştır (Burroughs, 1964, s. 19). Bukatman'ın kavrama kazandırdığı asıl işlev, bu ifadedeki "terminal" sözcüğünün taşıdığı ikiliği açığa çıkarmaktır.

Kavramın önemi çift anlamlılığında yatmaktadır. Bukatman terminal kimliği, “içinde hem öznenin sonunu hem de bilgisayar terminalinde ya da televizyon ekranında kurulan yeni bir öznelliği bulduğumuz, açıkça çift anlamlı bir ifade” olarak tanımlar (Bukatman, 1993, s. 9). Buradaki “terminal” sözcüğü aynı anda hem bir bitiş (öznenin sonu) hem de bir donanım (bilgisayar terminali) anlamına gelir. Dolayısıyla kavram, teknolojinin özneyi yok ettiğine dair karamsar bir tez değildir. Öznenin kaybı ile öznenin yeniden kuruluşunu aynı anın iki yüzü olarak düşünür. Bu, kavramı basit bir teknoloji eleştirisinden ayıran ve onu öznel kuramı içinde konumlandıran temel özelliktir.

Bukatman terminal kimliği tarihsel bir kırılmanın ürünü olarak konumlandırmaktadır. Enformasyon çağının çoğalan elektronik teknolojileri görünmezdir. İnsanın uzam ve zaman deneyiminin dışında dolaşımdadır. Bukatman'a göre bu görünmezlik, teknolojileri temsile ve dolayısıyla kavranmaya daha az açık kılarken varoluşun teknolojik hatlarını göz ardı etmeyi de giderek zorlaştırmaktadır. Ortaya çıkan şey, elektronik olarak tanımlanmış yeni bir gerçeklik üzerinde görünürlük ve denetim krizidir. İnsanı teknolojik olandan ayırmak hem retorik hem fenomenolojik düzeyde güçleşmiştir (Bukatman, 1993, s. 2). Terminal kimlik, tam da bu ayrımın çıktığı noktada kurulan öznel adlandırmaktadır.

Bu krizin öznel açılarından anlamını Bukatman, Jean Baudrillard'ın bir saptamasıyla özetlemiştir. Buna göre enformasyon çağında özne, “çoklu ağların bir terminali” hâline gelmiştir (Baudrillard, 1987, s. 128). Bu formülasyon

terminal kimliğin çekirdeğini oluşturmaktadır. Özne artık kendi içinde tamamlanmış, sınırları belli bir birim değil kendisinden geçen veri akışlarının kesiştiği bir düğüm noktasıdır.

Terminal kimlik öznesine sabit bir özdeşleşme yeri tanımamaktadır. Bukatman, elektronik uzamı “dilini şeffaflığını çözerek özneye sabit bir özdeşleşme yeri vermeyi reddeden uzamlar” olarak tanımlamıştır (Bukatman, 1993, s. 18). Klasik özne kuramlarında öznenin kendini konumlandırabileceği istikrarlı bir yer varsayılırken terminal kimlikte böyle bir yer yoktur. Özne, sürekli olarak yeniden konumlanmak zorunda kalan akışkan bir varlık hâline gelir. Bu özellik, özneliği bir durum olmaktan çıkarıp bir süreç olarak düşünmeyi gerektirir.

Terminal kimlik anlayışıyla öznenin ontolojik dayanağı belirsizleşmektedir. Bukatman'a göre kimi anlatıda özneyi tanımlayan şey bedeni kimi anlatıda zihni kimi anlatıda ise belleğidir. Bukatman bu üç ayrı tanımın bir arada var olmasını, öznenin ne olduğuna dair ortak bir ölçütün artık bulunmadığının göstergesi olarak okumaktadır. Bu bağlamda özne çözülür, simüle edilir, yeniden biçimlendirilir, genetik olarak tasarlanır, evrimleşir ve gerileyerek evrimini yitirir (Bukatman, 1993, s. 19-20). Bedenin sabit bir sınır olmaktan çıkması, terminal kimliğin en somut sonucudur. Özne artık bedeniyle örtüşmez, kendini oluşturan verilerin dağılımı içinde aranır hâle gelir.

Terminal kimliğin insan tanımında yarattığı sarsıntıyı Bukatman, Bruce Mazlish'in "dördüncü süreksizlik" tezi üzerinden temellendirmiştir (Mazlish, 1993). Freud'a göre insanlık tarihinde egoyu parçalayan üç an vardır (Freud, 1991). İlki dünyayı evrenin merkezinden eden Kopernik devrimi, ikincisi insanı özel olarak yaratılmış olma ayrıcalığından yoksun bırakıp hayvanlar dünyasından türemiş sayan Darwin'in kuramları ve üçüncüsü öznenin kendi evinde bile efendi olmadığını, bilinçdışının bilinemez işleyişine tabi olduğunu gösteren Freud'un kendi katkısı. Mazlish'e göre zamanımızda hâlâ ayakta duran bir dördüncü süreksizlik vardır, insan ile makine arasındaki süreksizlik. Mazlish'in tezi, bu süreksizliğin de artık ortadan kaldırılması gerektiği ve bu süreçte insanın egosunun bir sarsıntı daha yaşayacağıdır (Mazlish, 1993). Bukatman ise bu anlayışı postmodern kültürün altında yatan ana anlatı olarak okur. Ona göre terminal kimlik, bu dördüncü süreksizliğin çözülüşünün öznelik düzeyindeki karşılığıdır.

Bukatman, medya gösterisinin özneyi edilgen bir konuma sürüklediğini ve ekranın fiziksel gerçeklikten daha gerçek hâle geldiğini tartışmıştır. Bu ilişkinin olduğu nokta, Chris Marker'ın *Sans Soleil* (1982) filminden aktardığı şu saptamada özetlenir: “Televizyon seni izliyor” (Bukatman, 1993, s. 26). Terminal kimlikte özne yalnızca ekrana bakan değil aynı anda ekran tarafından bakılan,

kaydedilen ve okunan bir konumdadır. Bu karşılıklı bakış, arayüzü edilgen bir yüzey olmaktan çıkıp özneyi kuran etkin bir fail hâline getirir.

Bukatman'a göre terminal kimlik, insan ile teknolojiyi aynı düzlemde, birbirine bağımlı ve birbirini karşılıklı olarak tanımlayan iki bileşen hâline getirir. Bu yönüyle kavram, öznenin geleneksel tanımını temelinden sarsma potansiyeli taşımaktadır (Bukatman, 1993, s. 22). Sözelimi insan ve teknoloji ne birbirinden önce gelen ya da birbirine dışsal iki terim değildir aynı anda ve birbiri aracılığıyla var olurlar. Bir diğer taraftan Bukatman kavramın teknoloji ile anlatının kesişiminde üretilen geçişsel bir durum olduğunu ifade etmektedir (Bukatman, 1993, s. 22). Bu anlamda terminal kimlik salt teknolojik bir olgu değil aynı zamanda anlatsal olarak kurulan bir öznellik biçimidir. Terminal kimlik, ancak bir anlatı içinde görünür hâle gelir. Bu vurgu, kavramı sinema çalışmaları için doğrudan işlevsel kılmaktadır.

Terminal kimliğin belki de en ayırt edici özelliği ne ütöpik ne de distöpik bir konuma yerleşmesidir. Bukatman, öznenin denetiminin paradoksal biçimde arttığı bir durumdan söz eder. Özne, elektronik teknolojinin içine çökmüş uzamlarında kendi sınırlarını yitirdikçe daha güçlü hâle gelir görünmektedir. Bedenin çözülüşü ve yerini kendi simulakrumuna bırakması, bu nedenle sıklıkla bir güçlenme olarak sunulur. Ancak Bukatman bu vaadi olduğu gibi kabul etmez. Arayüzün yarattığı ikilemlerin çok daha muğlak olduğunu, güçlenme anlatısının kendisinin de sorgulanması gerektiğini vurgular (Bukatman, 1993, s. 21). Çalışmasının sonunda bu gerilimi şöyle formüle eder: terminal kimlik, her zaman aynı zamanda bir teslimiyet olan bir aşkınlık vaat eder ve hatta üretir (Bukatman, 1993, s. 329). Bu ikili karakter, kavramı analitik olarak verimli kılan şeydir. Terminal kimlik ne teknolojiye teslim olmuş bir öznenin yasını tutar ne de arayüzde özgürleşen bir özneyi kutlar, öznenin bu iki olasılık arasında salındığı geçiş hâlini adlandırır.

Terminal kimlik kavramı öznenin arayüzle temasında yaşadığı çözülmeyi tarif etme gücüne sahiptir ancak bu çözülmelerin ardından geriye ne kaldığı, öznenin yerini alan yapının nasıl adlandırılacağı sorusunu açık bırakır. Bukatman'ın kavramı, öznenin kaybı ile yeniden kuruluşu arasındaki salınımı adlandırır fakat bu yeni kuruluşun olumlu bir tarifini vermez. Bu boşluğu doldurabilecek çerçeve, posthüman öznellik kuramında bulunur. Nitekim Bukatman'ın kendisi de bu yöne işaret etmektedir, terminal kimlik kurgularını tanımlarken Donna Haraway'ın kültürel çözümlemelerini kavramın kapsamı içine dâhil eder ve siborg figürünün bu alandaki merkezî konumunu vurgular (Bukatman, 1993, s. 20).

Haraway'ın siborg kavramı, posthüman düşüncenin kurucu figürlerinden biridir. Haraway siborgu, sibernetik bir organizma olarak, makine ile organizmanın

oluşturduğu bir melez olarak tanımlamaktadır. Ancak söz konusu melez yalnızca kurgusal bir yaratık değil aynı zamanda toplumsal gerçekliğe ait bir varlıktır (Haraway, 2006, s. 2). Kavramın radikalliği, siborgun gelecekte gerçekleşecek bir olasılık olarak değil içinde bulunulan durumun tarifi olarak öne sürülmesinden gelir. Haraway'ın ifadesiyle hepimiz siborguz ve bu siborg bizim ontolojimizdir (Haraway, 2006, s. 4). Bir başka ifadeyle insan ile teknoloji arasındaki ayrım, aşılması gereken bir hedef değil çoktan çıkmış bir sınırdır. Haraway bu çöküşü üç sınır üzerinden temellendirir. Birincisi insan ile hayvan arasındaki sınırdır. Evrim kuramı ve biyoloji, insanın türsel eşsizliğine dair iddiaları geçersiz kılmıştır (Haraway, 2006, s. 7). İkincisi, organizma ile makine arasındaki sınırdır. Sibernetik öncesi makineler kendi kendilerini hareket ettiremez, kendilerini tasarlayamazken 20. yüzyılın sonunda makineler doğal olan ile yapay olan, zihin ile beden, kendi kendini geliştiren ile dıştan tasarlanan arasındaki farkı belirsizleştirmiştir (Haraway, 2006, s. 9-10). Üçüncüsü, fiziksel olan ile fiziksel olmayan arasındaki sınırdır. Mikroelektronik aygıtlar hem her yerde hem de görünmezdir (Haraway, 2006, s. 11). Bu üç sınırın birden çözülmesi, öznenin artık bedeniyle, türüyle ya da maddiliğiyle tanımlanamayacağı anlamına gelir. Haraway'ın siborgu, bu tanımsızlığı bir kayıp olarak değil yeni bir siyasal ve kavramsal imkân olarak öne sürer.

Rosi Braidotti'nin posthüman özne kuramı, bu mirası devralarak sistematik bir öznellik kuramına dönüştürür. Braidotti'nin çıkış noktası, klasik hümanizmin öznesinin evrensel bir insan değil tarihsel olarak inşa edilmiş ve son derece dar bir norm olduğu fikridir. Söz konusu özne erkektir, beyazdır, Avrupalıdır, akılcıdır ve bütün ötekiler onun üzerinden değerlendirilir. Braidotti hümanizm karşıtı konumunu, hümanizmin bu bütüncül öznesine karşı çıkmak ve onun yerine "bedenleşme, cinsellik, duygulanımsallık, empati ve arzu tarafından şekillendirilen daha karmaşık ve ilişkisel bir özne" koymak olarak tanımlar (Braidotti, 2021, s. 41). Posthüman özne, bu bağlamda, insanın ötesine geçmiş bir varlık değil kendisini bir merkez olarak değil bir ilişki ağı olarak kavrayan bir öznedir. Bu öznenin dayandığı ontolojik zemin, doğa ile kültür arasındaki ayrımın reddidir. Braidotti, verili olan (doğa) ile inşa edilmiş olan (kültür) arasındaki kategorik ayrımın yerini doğa-kültür sürekliliğine bıraktığını savunur. Bu süreklilik, maddenin kendini örgütleyen ve zeki yapısı varsayımına dayanır (Braidotti, 2021, s. 13). Bu varsayımın öznellik açısından sonucuna bakıldığında teknolojinin öznenin karşısında duran ve onu tehdit eden dışsal bir güç değil öznenin içinde kurulduğu sürekliliğin bir parçası olduğu fikri ortaya çıkmaktadır. Braidotti'nin bu özneye verdiği ad göçebe öznedir. Göçebelik burada mekânsal bir hareketliliği değil öznenin sabit bir kimliğe yerleşmemesini, sürekli geçişler ve dönüşümler içinde kurulmasını anlatır. Braidotti eleştirel posthüman özneyi,

çokluk içerisinde ve onun tarafından inşa edilen ilişkisel bir özne olarak tanımlamaktadır. Bu özne farklar boyunca işleyen, içsel olarak farklılaşmış, buna rağmen belirli bir temeli olan ve hesap verebilir bir öznedir (Braidotti, 2021, s. 69). Posthüman öznellik böylece bedenli, gömülü ve kısmi bir hesap verebilirlik biçimi olarak ortaya çıkar ve odak, üniter öznellikten göçebe öznelliğe kayar (Braidotti, 2021, s. 69). Braidotti bu çerçeveyi özerk karar alabilen robotlar üzerinden somutlaştırır. Ona göre böyle bir durumun posthüman yanı, kararı veren şeyin artık bireyleşmiş bir benlik, tek bir insan olarak varsayılmamasıdır. Kararın kaynağında insan ve insan-olmayan aktörlerin bir öbekleşmesi vardır (Braidotti, 2021, s. 63-64). Faillik böylece tek bir özneye toplanmaz, bir ağ boyunca dağılır. Failliğin tek bir özneye toplanmayıp bir ağ boyunca dağılması, terminal kimliğin bıraktığı soruya da yanıt verir. Bu noktada iki kuram belirli bir iş bölümü içinde birlikte işler. Bukatman, öznenin arayüzde nasıl çözüldüğünü ve bu çözümlenin neden aynı anda hem bir son hem bir başlangıç olduğunu betimlemek için gerekli kavramsal aygıtı sunar. Braidotti ise çözümlenin ardından ortaya çıkan yapının nasıl adlandırılacağını gösterir. Ona göre özne kaybedilmez, ilişkisel ve göçebe bir biçimde yeniden kurulur. Masaüstü filmde özne ne kayıp anında donmuş ne de tümüyle özgürleşmiş bir konumdadır, arayüzün açtığı ilişkisel ağ içinde sürekli yeniden kurulan göçebe bir öznedir.

YÖNTEM

Bu çalışma, nitel araştırma yaklaşımı içinde örnek olay deseniyle kurgulanmıştır. Desenin tercih edilmesinin nedeni, çalışmanın amacının bir örneklemeden genelleme yapmak değil kuramsal bir kavram setinin tek bir metin üzerinde derinlemesine sınanması olmasıdır. Öznenin arayüzde nasıl kurulduğu sorusu ancak arayüz düzeyindeki mikro işlemlerin ayrıntılı biçimde izlenmesiyle yanıtlanabilir, bu da inceleme alanının daraltılmasını ve tek bir metne yoğunlaşılmasını gerektirmektedir. Çalışmada film, nitel film çözümlemesi yoluyla ele alınmış ve çözümleme, kuramsal çerçeveden türetilen üç eksen doğrultusunda yürütülmüştür.

Çalışmanın örneklemini *Searching* (Aneesh Chaganty, 2018) filmi oluşturmaktadır. Film amaçlı örnekleme yoluyla seçilmiş, ölçüt olarak temsil gücü değil kuramsal verimlilik esas alınmıştır. Seçimin dört gerekçesi bulunmaktadır. İlk film, kurgusal masaüstü sinemanın uzun metrajlı ve geniş dolaşımli bir anlatı biçimine dönüştüğü eşiği temsil etmektedir. İkinci olarak film, alanyazında medya ekolojisi (Yang, 2020), medya performatifliği (Ugenti, 2021) ve post-medya ontolojisi (Pocaluyko, 2022) eksenlerinden çözümlenmiştir. Böylece posthüman öznellik ekseninin eksikliği gösterilebilir bir

boşluk hâline gelmiştir. Üçüncü olarak film gerilim türünde konumlanmaktadır dolayısıyla öznenin dağılışını korku kolundaki gibi doğaüstü failere bağlanmaz ve gündelik dijital pratikler içinde sunmaktadır. Son olarak film, savı destekleme ihtimali en düşük örnektir. Klasik hümanist bir yörünge izlediği ve insan failliğinin zaferiyle sonuçlandığı için, kavramların burada işlerliğini koruması çözümlemenin açıklama gücünü artıracaktır.

Çözümlemenin birimi sahne değil ekranda gerçekleşen tekil işlemlerdir. Sözelimi pencere açılması, sekme geçişi, bir mesajın yazılıp silinmesi, imlecin duraksaması, yükleme göstergesinin belirmesi vb. Bunun iki gerekçesi vardır. İlkin, çekim ölçeği ve kesmeye dayalı klasik sahne birimi masaüstü filmde işlevini yitirmiş, yerini pencere yönetimi almıştır. İkincisi kuramsaldır. Bukatman'a göre belirleyici olan teknolojinin insan öznesiyle kurduğu arayüzdür (Bukatman, 1993, s. 8). Ele alınan işlemler yalnızca kullanıcı kaynaklı olanları değil arayüzün kendi işleyişinden doğanları da kapsar.

Çözümleme, kuramsal çerçeveden türetilen üç eksen doğrultusunda yürütülmüştür.

- *Arayüz olarak faillik*: Eylemin tekil bir öznenen mi yoksa kullanıcı ile arayüzün ortak işleyişinden mi doğduğu izlenir. Braidotti'nin kararın bireyleşmiş bir benlikte değil insan ve insan-olmayan aktörlerin öbekleşmesinde toplandığı saptaması bu eksenin dayanağıdır (Braidotti, 2021, s. 63-64).
- *Veri olarak özne*: Karakterlerin ekranda hangi biçimde var olduğu incelenir. Bukatman'a göre terminal kimlikte özne çözülür, simüle edilir ve yeniden biçimlendirilir. Beden sabit bir sınır olmaktan çıkar (Bukatman, 1993, s. 19-20). Fotoğraf, video kaydı, mesaj geçmişi ve konum bilgisi bu kapsamda ele alınır.
- *Duygulanımın arayüzleşmesi*: Duygunun hangi araçlarla taşındığı sorulur. Masaüstü filmde duygu, yüz ifadesi ya da diyalogdan çok yazılıp silinen mesajlar, gönderilmeyen yanıtlar ve imlecin duraksaması gibi arayüz işlemleriyle aktarılır (Yang, 2020).

Bu çalışma, masaüstü filmi biçimsel özellikleri ya da izleyici deneyimi üzerinden değil öznenin kuruluşu üzerinden ele almayı amaçlamaktadır. Alanyazında masaüstü film, ağırlıklı olarak betimleyici, ontolojik ve izleyici odaklı çerçevelerde tartışılmış, biçimin ürettiği öznellik biçimi ise sistematik bir incelemeye konu edilmemiştir. Bu çalışma söz konusu boşlukta konumlanmakta ve masaüstü filmin yalnızca yeni bir anlatım tekniği olmanın ötesinde klasik hümanist öznenen posthüman bir öznelliğe doğru bir kaymayı görünür kıldığını

savunmaktadır. Çalışmanın önemi iki düzeydedir. Kuramsal düzeyde, 1990'ların bilim kurgu odaklı terminal kimlik tartışmasının bugünün ana akım sinemasındaki karşılığını göstermekte ve Bukatman'ın kavramını çağdaş bir anlatı biçiminde sınamaktadır. Yöntemsel düzeyde ise, arayüz temelli anlatıların çözümlenmesi için sahne yerine ekranda gerçekleşen tekil işlemleri esas alan bir yaklaşım önermektedir. Çalışmanın sınırlılıkları da bu tercihlerden doğmaktadır. İnceleme tek bir film üzerinden yürütülmüş, izleyici araştırması içermemiş ve metin odaklı bir çözümleme benimsenmiştir. Dolayısıyla ulaşılan sonuçlar, biçimin tamamına ilişkin bir genelleme olarak değil kuramsal bir okumanın tek bir örnek üzerindeki verimliliğinin gösterilmesi olarak değerlendirilmelidir.

BULGULAR VE TARTIŞMA

Aneesh Chaganty'nin 2018 yapımı *Searching* adlı filmi, on altı yaşındaki kızı Margot'nun bir gece ansızın kaybolmasının ardından David Kim'in ekranlar aracılığıyla verdiği arayış mücadelesini odağına alır. Yapım, tamamıyla bilgisayar ve akıllı telefon arayüzlerinden oluşan bir görsel evrende geçer. David'in araştırmasını yürüttüğü zemin; kızının dijital hesapları, mesaj dökümleri, banka kayıtları ve sosyal medya paylaşımlarıdır. Bu çerçevede film, bir kayıp vakasının soruşturma sürecini aktarırken bir babanın evladını yalnızca elektronik izler vasıtasıyla yeniden anlamlandırma çabasını gözler önüne serer. Eser, aşağıda belirtilen teorik altyapıdan hareketle üç farklı eksen üzerinden incelenmektedir.

Arayüz Olarak Faillik

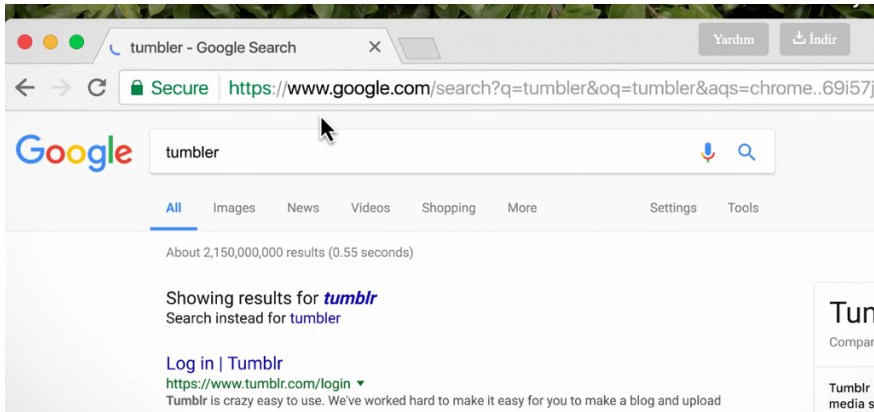
Bu eksende bakılan, ekranda gerçekleşen eylemin kimden kaynaklandığı sorusudur. Klasik anlatı sinemasında eylem karakterin niyetinden doğar ve kamera bu niyeti izler (Bordwell, Staiger, & Thompson, 1985). Masaüstü filmde ise eylemin kaynağı belirsizleşmektedir. Kullanıcının hamlesi ile arayüzün yönlendirmesi çoğu zaman aynı işlemin içinde iç içe geçer. Bukatman terminal kimliği tanımlarken insanı teknolojik olandan ayırmanın hem retorik hem fenomenolojik düzeyde güçleştiğini belirtmiştir (Bukatman, 1993, s. 2). *Searching*'de söz konusu bu güçleşme kavramsal bir saptama olmaktan çıkıp arayüz işlemlerinin somut düzeyinde izlenebilir hâle gelmektedir. Söz konusu bu iç içelik filmin daha ilk dakikalarında kurulmaktadır. Sözelimi anlatı bir hesabın oluşturulmasıyla başlar. Ekranda beliren yönergeler kullanıcıya ne yapacağını adım adım söyler, yeni bir kullanıcı oluşturulur, hesaba bir ad verilir, ileri düğmesine basılır. Margot'nun varlığı anlatıya bir sistemin sorduğu soruların yanıtlanmasıyla girer. Aynı mantık Margot'nun ergenlik döneminde kendi sosyal

medya hesabını açtığı işlemde tekrarlanır, bilgiler sayfanın istediği sırayla ve istediği biçimde doldurulur. Kimlik burada bir anlatıcı aracılığıyla tanıtılmaz, bir formun alanları doldurularak üretilir.

Filmin ilk bölümünde zamanın akışı da bütünüyle arayüze devredilmiştir. Anaokulunun ilk günü, birinci sınıfın ilk günü, doktor randevusu, lisenin ilk günü vb. Yılların geçtiğini takvim uygulamasının hatırlatıcıları bildirir. Geleneksel sinemada bu işlevi bir dış ses, bir ara yazı ya da bir kurgu geçişi üstlenirken masaüstü filmlerde anlatıyı ilerleten şey yazılımın kendi işleyişidir. Anlatısal faillik filmin daha başında insan karakterden arayüze aktarılmış durumdadır. Bu aktarımın en açık örneklerinden biri David'in kızının Tumblr hesabını aradığı andır. David arama kutusuna "tumblr" yazar, Google bu yazımı yanlış olarak işaretler ve doğru biçimi önerir (bkz. Şekil 1). David önerilen bağlantıya tıklar ve Margot'nun hesabına ulaşır. Buradaki keşif, David'in bilgisi kadar arayüzün düzeltmesiyle mümkün olmuştur. Aramayı başlatan öznedir, aramanın yönünü belirleyen sistemdir. Braidotti'nin kararın bireyleşmiş bir benlikte toplanmayıp insan ve insan-olmayan aktörlerin öbekleşmesinden doğduğu yönündeki saptaması burada doğrudan karşılık bulmaktadır (Braidotti, 2021, s. 63-64). Ortada tekil bir fail yerine bir eylem ağı vardır.

Şekil 1.

David Google Önerisi Sonucu Margot'nun Tumblr'ını Bulur



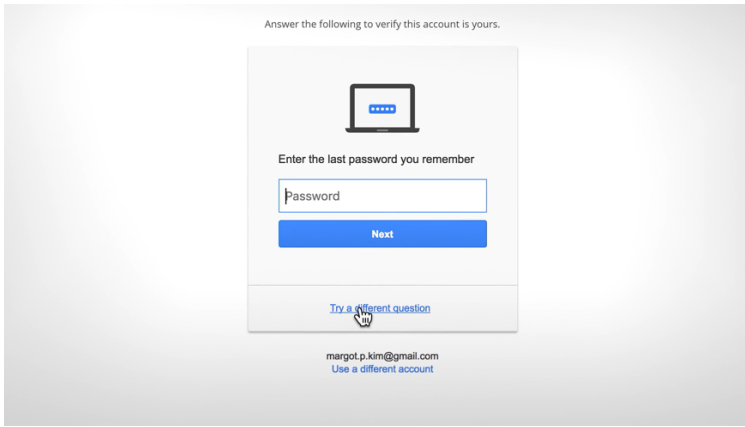
(Kaynak: *Searching*, Chaganty, 2018)

Benzer bir işleyiş David'in kızının hesaplarına erişmek için izlediği şifre kurtarma zincirinde görülmektedir. David, Margot'nun sosyal medya hesabına

giremeyince şifremi unuttum seçeneğine tıklar. Sistem doğrulama kodunu Margot'nun e-posta adresine göndereceğini bildirir. David bu adresin de şifresini bilmemektedir dolayısıyla aynı işlemi bir kez daha başlatır. Sistem bu kez son kullanılan şifreyi sorar, David bunu da bilmediği için farklı bir yöntem deneme seçeneğini işaretler. Kurtarma adresi olarak annenin e-posta hesabı belirir ve David, ölmüş eşinin şifresiyle bu hesaba girerek zinciri tamamlar (bkz Şekil 2).

Şekil 2.

David Farklı Yöntemler Deneyerek Margot'nun Şifrelerine Erişir



(Kaynak: *Searching*, Chaganty, 2018)

Bütün süreç boyunca David'in yaptığı, sistemin sunduğu seçenekler arasından birini işaretlemektir. Kızının hesabına erişimi sağlayan şey babanın kararlılığı kadar arayüzün kendi kurtarma protokolüdür. Bu noktada Baudrillard'ın öznenin çoklu ağların bir terminaline dönüştüğü yönündeki saptaması filmde bir benzetme olmaktan çıkıp anlatının işleyiş ilkesi hâline gelir (Baudrillard, 1987, s. 128). David'in araştırması hiçbir noktada tek bir kaynaktan yürümez. Bir arama motorunun düzeltilmesi, bir sosyal medya platformunun kurtarma protokolü, bir bankacılık uygulamasının işlem geçmişi, bir ödeme sitesinin veri tabanı ve bir güvenlik yazılımının uyarısı birbirine eklenerek araştırmayı ilerletir. David bu ağların dışında durup onları kullanan bir özne olmaktan ziyade bunların kesiştiği noktada iş görebilen bir düğüm konumundadır. Kızına dair her bilgi ancak bu ağlardan birine bağlanabildiği ölçüde erişilebilir olmaktadır. Bu bağımlılığın sınırları, arayüzün yol kapattığı anlarda görünür hâle gelir. David kızının hesaplarını aradığında karşısına çıkan sonuçlar, hesapların herkese açık olmadığını ve kilitli olduğunu bildirir. Para transferini izlediğinde alıcı hesabın kapatılmış olduğunu görür. Bir telefon numarasına ulaşmak istediğinde ise site,

aramayı tamamlamak için üyelik ve ödeme talep eder ve David bu talebi karşılamak zorunda kalır. Bu anlarda öznenin eylem alanı kendi kararlarıyla değil sistemin izin verdiği sınırlarla belirlenmektedir.

Arayüz kimi zaman doğrudan bilgi üreten bir konuma da geçer. David eşinin bilgisayar oturumunu açtığında beliren bir güvenlik uyarısı, programın 694 gündür çalıştırılmadığını bildirir. Annenin ne kadar süredir yaşamadığını izleyiciye söyleyen şey bir karakterin sözü ya da bir tarih bilgisi yerine bir sistem bildirimidir. Benzer biçimde David araştırmaktan vazgeçip bilgisayarı kapatmak üzereyken ekranda beliren onay sorusu onu bir an durdurur ve araştırmaya geri döndürür. Anlatının seyrini değiştiren bu duraksama bir yazılım uyarısından doğmuştur. Filmin kayda değer yanı, bu öbekleşmeyi herhangi bir yapay zekâ ya da özerk sistem tasvirine başvurmadan göstermesidir. *Searching*'deki hiçbir arayüz bilim kurgu anlatılarındaki gibi bilinçli ya da niyetli değildir. Ortada bir yazım denetleyicisi, bir kurtarma formu ve bir güncelleme uyarısı vardır. Ancak bunların toplamı, kararın tekil bir insanda toplanmasını engellemeye yetmektedir. Bukatman'ın belirttiği gibi terminal kimlik, teknoloji ile anlatının kesişiminde üretilen geçişsel bir durumdur ve ancak bir anlatı içinde görünür hâle gelir (Bukatman, 1993, s. 22). *Searching* bu görünürlüğü arayüzü mizansenin kendisi hâline getirerek sağlamaktadır. Bu eksenle ortaya çıkan tablo, kuramsal çerçevede tartışılan bir gerilimi de açığa çıkarmaktadır. Bukatman, öznenin elektronik teknolojinin içine çökmüş uzamlarında kendi sınırlarını yitirdikçe daha güçlü hâle gelir görüldüğünü, ancak bu güçlenme vaadinin sorgulanması gerektiğini vurgulamıştır (Bukatman, 1993, s. 21). Film tam da bu paradoksu sahnelemektedir. David, arayüzler aracılığıyla tek başına başaramayacağı bir soruşturmayı yürütür, kızının yaşamına dair kimsenin bilmediği ayrıntıları ortaya çıkarır ve nihayetinde onun yerini tespit eder. Yüzeyde bu, arayüzün insan failliğini genişlettiği bir başarı öyküsüdür. Ancak aynı süreçte David'in eylem alanı arayüzün izin verdiği hamlelerle sınırlanmakta, araştırmasının yönü sistemin önerileriyle belirlenmekte ve karar anları protokollerin akışına devredilmektedir. Güçlenme ile teslimiyet, Bukatman'ın işaret ettiği gibi aynı anın iki yüzü olarak birlikte gerçekleşmektedir. Bu okuma, alanyazındaki hâkim yorumdan ayrılmaktadır. Yang (2020), masaüstü filmi izleyicinin edilgen konumdan kurtulup özgürleşmiş ve etkin bir özneye dönüştüğü bir biçim olarak değerlendirmiştir. *Searching*'in faillik ekseninde ortaya çıkan tablo bu değerlendirmeyi karmaşıklştırmaktadır. Filmde etkinlik gerçekten de artmıştır ancak bu etkinlik öznenin arayüze eklemlendiği ölçüde ortaya çıkmakta ve tam da bu eklemlenme nedeniyle öznenin sınırlarını çözmektedir. Braidotti'nin çerçevesinde bu bir kayıp sayılmaz. Göçebe özne, sabit bir kimliğe yerleşmeyen ve sürekli geçişler içinde kurulan bir öznedir, ilişkisellik onun yoksunluğu yerine

kurucu koşuludur (Braidotti, 2021, s. 69). Filmdeki David de araştırma boyunca sabit bir konumda duran bir fail olmaktan ziyade her arayüz işleminde yeniden konumlanan ilişkisel bir özne olarak belirlemektedir.

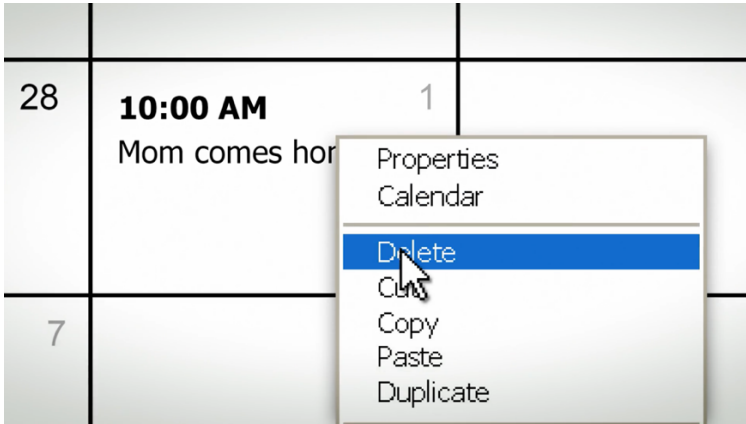
Veri Olarak Özne

Bu eksenle sorulan, karakterlerin ekranda hangi biçimde var olduğu sorusudur. Bukatman'a göre terminal kimlikte öznenin ontolojik dayanağı belirsizleşir; özne çözülür, simüle edilir ve yeniden biçimlendirilir, beden sabit bir sınır olmaktan çıkar (Bukatman, 1993, s. 19-20). *Searching* bu belirsizleşmeyi anlatısının kurucu ilkesi hâline getirmektedir. Filmde hiçbir karakter fiziksel bir bedenle, kesintisiz bir varlık olarak görünmez. Herkes ekranda ancak bir kaydın, bir profilin ya da bir işlem geçmişinin dolayımıyla vardır.

Bu ilkenin en açık örneği, annenin ölümünün anlatılma biçimidir. Pam Kim'in hastalığı bir dizi e-posta başlığı üzerinden aktarılır. Sözelimi ön test sonuçları gelir, trombosit değerlerinin düştüğü bildirilir, ardından hastalığın nüksettiği yazılır. Ölüm anı hiçbir sahnede gösterilmez. İzleyici Pam'ın öldüğünü, takvim uygulamasındaki "Annem eve geliyor!" başlıklı etkinliğin önce imleçle ileri bir tarihe sürüklenmesi sonra da bütünüyle silinmesiyle anlar (bkz. Şekil 3). Bir insanın yaşamının sona ermesi, bir veri kaydının silinmesi olarak temsil edilmektedir.

Şekil 3.

Annenin Eve Dönüş Etkinliğinin Takvimden Silinmesi



(Kaynak: *Searching*, Chaganty, 2018)

Bukatman'ın öznenin artık bedeniyle örtüşmediği, kendini oluşturan verilerin dağılımı içinde arandığı yönündeki saptaması burada anlatısal bir tekniğe

dönüşmüştür. Ölümün ardından gelen işlem de aynı mantığı sürdürür. David ölüm ilanını hazırlarken fotoğraf arşivini açar, aralarından birini seçer ve metnin altına yerleştirir. Pam artık bir seçim işleminin sonucudur. Hangi karenin onu temsil edeceğine dair alınan bir karardır. Haraway'ın fiziksel olan ile fiziksel olmayan arasındaki sınırın çözüldüğü yönündeki saptaması bu anda somutlaşır (Haraway, 2006, s. 11). Ölen kişinin geride bıraktığı şey bir beden değil seçilebilir, düzenlenebilir ve yayımlanabilir bir veri kümesidir.

Margot'nun filmdeki varlığı da benzer bir mantıkla kurulmuştur. Kaybolduktan sonra Margot ekrana yalnızca kayıtlar aracılığıyla girer. Örneğin eski aile videoları, sosyal medya fotoğrafları, canlı yayın arşivleri, mesaj geçmişleri, banka hareketleri ve konum bilgileri vb. David kızını ararken aslında bu kayıtlar arasında dolaşmaktadır. Filmin kayda değer yanı, bu dolaşımın Margot'yu bir araya getirmek yerine daha da çoğaltmasıdır. Her platform farklı bir Margot üretir. Sosyal medya hesaplarındaki Margot, arkadaş çevresi geniş bir lise öğrencisidir. David bu arkadaşları tek tek aradığında ise hiçbirinin Margot'yla yakın olmadığı ortaya çıkar. Piyano dersi ödemelerindeki Margot, düzenli ders alan bir öğrencidir oysa aylardır derse gitmemekte ve parayı başka bir yere aktarmaktadır. Canlı yayın arşivindeki Margot, adını bile bilmediği bir izleyiciyle konuşan yalnız bir gençtir. Söz konusu bu çoğalma, Bukatman'ın öznenin ontolojik dayanağına ilişkin saptamasını doğrudan görünür kılmaktadır. Bukatman'a göre terminal kimlik anlatılarında özneyi tanımlayan şey kimi zaman bedeni, kimi zaman zihni, kimi zaman belleğidir ve bu tanımların bir arada var olması, öznenin ne olduğuna dair ortak bir ölçütün bulunmadığını gösterir (Bukatman, 1993, s. 19-20). *Searching*'de bu ölçütsüzlük platformlar arasında dağılmış hâlededir. Margot'nun hangi kaydının "gerçek" Margot'yu gösterdiğine karar verecek bir üst konum yoktur. Babanın kızını tanımadığını fark etmesi de tam olarak bu noktada gerçekleşir. David'in bildiği Margot, yalnızca erişebildiği verilerden oluşan bir Margot'dur.

Verinin özneyi kurma gücü, filmde sahte bir kimliğin üretilmesiyle uç noktasına taşınır. Margot'nun çevrimiçi tanıştığı kişi, kendisini genç bir kız olarak tanıtan bir profil aracılığıyla var olmaktadır. Bu profilin yaşı, mesleği, yaşadığı şehir ve fotoğrafı belirlidir. Profil sayfasında görünen bütün bilgiler eksiksizdir, eksik olan tek şey bu bilgilerin karşılığında bir kişinin bulunmasıdır. Buradaki kimlik bir insanın temsili olmaktan çıkıp doğrudan bir veri üretimidir. Braidotti'nin verili olan ile inşa edilmiş olan arasındaki kategorik ayrımın çözüldüğü yönündeki saptaması bu örnekte tersinden doğrulanır (Braidotti, 2021, s. 13). Bu anlamda ekranda görünen bir kimliğin verili mi yoksa üretilmiş mi olduğunu ayırt edecek bir ölçüt kalmamıştır. Verinin silinmesi ise varlığın silinmesiyle eşdeğer hâle gelir. David, kızının kayboluşundan önce çektiği ve göndermediği bir babalar

günü videosunu çöp kutusuna atar, ardından çöp kutusunu boşaltır. Aynı biçimde, ölen eşinin yemek yaptığı aile videosunu arama sonuçlarından gizler. Bu işlemlerin her ikisi de bir anıyı ortadan kaldırmak yerine bir kişinin dolaşımdaki varlığını sonlandırmak anlamına gelir. Öznenin varlığı erişilebilir olmasına bağlıdır ve erişimi kesmek, o varlığı askıya almaktır.

Bu eksenle ortaya çıkan tablo, Baudrillard'ın öznenin çoklu ağların bir terminaline dönüştüğü yönündeki saptamasını ikinci bir düzeyde doğrulamaktadır (Baudrillard, 1987, s. 128). Faillik ekseninde bu saptama David'in eylem alanını tarif etmekteydi bu eksenle ise Margot'nun varoluş biçimini tarif etmektedir. Margot, kendisinden geçen veri akışlarının kesiştiği noktada vardır ve bu akışlar kesildiğinde erişilemez hâle gelir. Bukatman'ın terminal kimliğinin ilk anlamı olarak işaret ettiği son, bir başka ifadeyle klasik bütünlüklü öznenin sonu, filmde bir metafor olmaktan çıkıp anlatının işleyiş koşulu hâline gelmiştir (Bukatman, 1993, s. 9). Ancak bu tablo yalnızca bir kayıp olarak okunmamalıdır. Keza Bukatman kavrama bir çift anlamlılık atfetmektedir. Terminal kimlik, öznenin sonu ile yeni bir öznenin kuruluşunu aynı anın iki yüzü olarak düşünür (Bukatman, 1993, s. 9). *Searching*'de Margot'nun veriler arasında dağılması, onu yok etmez aksine, filmin sonunda bulunmasını sağlayan şey tam da bu dağılımdır. Kızının yerini gösteren şey ne bir tanık ifadesi ne de fiziksel bir izdir. David, canlı yayın arşivindeki bir görüntünün arka planındaki manzarayı bir harita uygulamasındaki uydu görüntüleriyle karşılaştırarak konumu saptar. Margot, bedeniyle değil bıraktığı veri iziyle bulunur. Braidotti'nin çerçevesinde bu, öznenin ortadan kalkması yerine ilişkisel bir biçimde var olmasıdır. Posthüman özne, çokluk içerisinde ve onun tarafından inşa edilen ilişkisel bir öznedir (Braidotti, 2021, s. 69). Margot'nun filmdeki varlığı da tam olarak böyle bir varlıktır. Hiçbir platformda bütünüyle bulunmayan, ancak platformların toplamında var olan bir özne.

Duygulanımın Arayüzleşmesi

Bu eksenle sorulan soru, duygu ve duygulanımın hangi araçlarla taşındığıdır.² Geleneksel sinemada duygu, oyuncunun yüz ifadesi, ses tonu ve bedensel jestleri aracılığıyla aktarılır. Masaüstü filmde ise karakterin yüzü çoğu zaman ya bir web

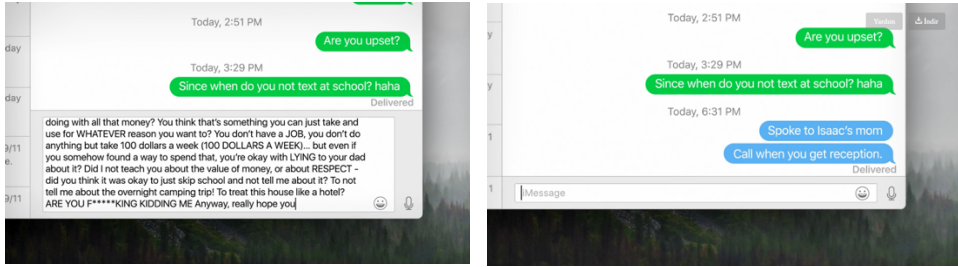
² Duygulanım kuramında duygulanım (affect) ile duygu (emotion) arasında bir ayrım yapılmaktadır. Massumi'ye göre duygulanım, beden bir deneyim durumundan diğerine geçişine karşılık gelen ve o bedenin eyleme kapasitesinde bir artış ya da azalma ima eden kişi-öncesi bir yoğunluktur. Duygu ise bu yoğunluğun yakalanması, adlandırılması ve öznel bir içerik olarak sabitlenmesidir (Massumi, 2002). Bu ayrım masaüstü film çözümlemesi için işlevseldir, zira ekranda beliren pek çok işlem adlandırılmış bir duyguya karşılık gelmez; henüz ifadeye kavuşmamış bir yoğunluğu taşır.

kamerasının dar kadrajına sıkışmış ya da bütünüyle ekranın dışındadır. Duygu bu durumda arayüz işlemlerine devredilir; yazılıp gönderilmeyen metinler, imlecin duraksamaları, cevaplanmayan çağrılar ve tek bir noktalama işaretinin değiştirilmesi vb. Bukatman'ın terminal kimliği teknoloji ile anlatının kesişiminde üretilen geçişsel bir durum olarak tanımlaması, duygulanım düzeyinde en somut karşılığını burada bulur. İç dünya, arayüzün kendi diliyle anlatılmaktadır (Bukatman, 1993, s. 22).

Searching'de bu devrin en belirgin biçimi, yazılıp gönderilmeden silinen mesajlardır. Bu işlem film boyunca sekiz kez tekrarlanır ve her seferinde aynı yapıyı izler. Bir cümle yazılır, bir süre ekranda durur, silinir ve yerine ya daha kısa bir ifade ya da başka bir iletişim biçimi geçer. David, kızına piyano yarışmasıyla ilgili duygularını yazarken "Annen de gurur duyardı" cümlesini ekler, bir süre bekler ve cümleyi siler. Margot'nun kaybolduğu gece dizüstü bilgisayarını neden evde bıraktığını sorarken yazdığı metni siler, yerine farklı bir mesaj bırakır (bkz. Şekil 4-5).

Şekil 4-5.

David'in Margot'a Yazıp Sildiği Mesajlar



(Kaynak: *Searching*, Chaganty, 2018)

Polisi arama kararını iki kez yazar ve iki kez siler. Margot'nun arkadaşlarından hiçbirini tanımadığını yazar, sonra bu itirafı da siler. Söylenmeyen her cümle ekranda bir süre görünür kalır, dolayısıyla izleyici hem söylenebilecek olanı hem de söylenmeyi aynı anda görür. Söz konusu yapı, geleneksel sinemanın hiçbir aracıyla birebir karşılanamaz. Bir oyuncu tereddüdü yüzüyle gösterebilir ancak tereddüdün içeriğini gösteremez. Ekranda beliren ve silinen metin ise tereddüdün hem varlığını hem de tam olarak neyin bastırıldığını görünür kılar. Kiss'in masaüstü filmde tanımladığı şeffaflık modu burada duygusal bir işlev üstlenmektedir (Kiss, 2021). Bu bağlamda izleyici karakterin yalnızca eylemlerine değil vazgeçtiği eylemlere de tanık olmaktadır.

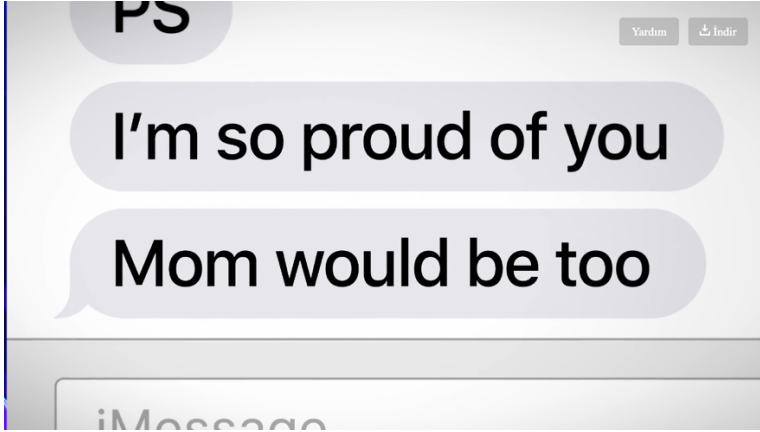
Duygunun arayüz düzeyindeki en yoğun örneği, David'in Isaac'in annesiyle telefonda konuştuğu andır. David bir yandan sakin bir konuşma yürütürken arka sekmede Margot'ya uzun ve öfkeli bir mesaj yazar. Metnin sonundaki ünlem işaretini siler ve yerine nokta koyar, ardından mesajın tamamını siler. Öfkenin bastırılması burada tek bir karakterin değiştirilmesiyle temsil edilmektedir. Ugenti'nin medya performatifliği kavramıyla, bireyin dolayım süreci boyunca medyadan ayrı olmadığını, aksine medyanın kendisine köklü biçimde dâhil olduğunu belirtmesi tam da bu tür anlarda karşılık bulmaktadır (Ugenti, 2021). David'in duygusal durumu, arayüzün sunduğu işlemlerin içinde ve onlar aracılığıyla biçimlenmektedir.

İmleç, bu ekseninde ikinci bir duygulanım taşıyıcısıdır. Pam'in ön test sonuçlarını içeren e-posta açılırken imlecin yavaşlığı, açılmak istenmeyen bir bilginin ağırlığını taşır. Hastalığın nüksettiğini bildiren ifade üzerinde imleç uzunca bir süre durur. Ölüm ilanı hazırlanırken imlecin fotoğraflar arasındaki gezinmesi, bir seçimin zorluğunu görünür kılar. Metin imlecinin yanıp sönmesi ise yazmakta olan kişinin henüz karar vermediğini bildirir. Bu işlemlerin ortak yanı, hiçbirinin adlandırılabilir bir duyguya karşılık gelmemesidir. Ekranda görünen şey korku, keder ya da tereddüt olarak sabitlenmiş bir içerik değil eyleme dönüşmeden önceki bir yoğunluktur. Massumi'nin duygulanımı kişi-öncesi ve henüz yakalanmamış bir yoğunluk olarak tanımlaması, imlecin duraksadığı bu anlarda doğrudan karşılık bulmaktadır (Massumi, 2002). Duygulanım, yapılan şeyde değil yapılmakta gecikilen şeyde belirmektedir.

Yanıtsızlık da benzer bir işlev görür. Margot'nun kaybolduğu gece David'in cevapsız görüntülü çağrıları ekranda üst üste birikir. Gönderilen mesajların altında yanıt belirmez. Mesajların gönderilme saatleri ile bilgisayarın saati arasındaki fark, geçen zamanı ve buna bağlı olarak endişenin derecesini ölçülebilir kılar. Burada duyguyu taşıyan şey, arayüzde olan bir şey yerine olmayan bir şeydir; gelmeyen yanıt, dolmayan sohbet penceresi, değişmeyen ekran. Filmin son bölümü, bu ekseninde kurulan örüntüyü kapatır. David, Margot bulunduktan sonra kızına yazarken filmin açılışında sildiği cümleyi yeniden yazar. Bu kez "Seninle gurur duyuyorum" ve ardından "Annen de duyardı" cümlelerini duraksamadan yazar ve gönderir (bkz. Şekil 6). Yüzeyde bu, bir yas sürecinin tamamlanmasını ve babanın nihayet duygusunu ifade edebilmesini anlatır. Ancak bu kapanışın gerçekleştiği yer belirleyicidir.

Şekil 6.

David Margot'ya Atmaktan Çekindiği Mesajı Filmin Sonunda Atar



(Kaynak: *Searching*, Chaganty, 2018)

Duygunun ifade edilebilir hâle gelmesi, arayüzün dışına çıkılarak değil arayüzdeki işlemin değişmesiyle temsil edilmektedir. İyileşmenin göstergesi, yüz yüze kurulan bir sahne yerine silinmeyen bir mesajdır. Bukatman'ın terminal kimliğinin her zaman aynı zamanda bir teslimiyet olan bir aşkınlık vaat ettiği yönündeki formülasyonu burada tam olarak işlemektedir (Bukatman, 1993, s. 329). David duygusal olarak bir eşiği aşmıştır ancak bu aşma yalnızca arayüzün içinde ve onun terimleriyle mümkün olmuştur. Bu tablo, çalışmanın genel savını duygulanım düzeyinde doğrulamaktadır. Braidotti posthüman özneyi bedenleşme, duygulanımsallık, empati ve arzu tarafından şekillenen ilişkisel bir özne olarak tanımlar (Braidotti, 2021, s. 41). *Searching*'de duygulanım, öznenin içinde saklı ve dışavurulmayı bekleyen bir öz olarak değil arayüz işlemleri aracılığıyla kurulan ilişkisel bir süreç olarak belirmektedir. Duygu, ekrana yansıtılan bir iç dünyanın ifadesi olmaktan çıkıp, yazma, silme, bekleme ve gönderme işlemlerinin kendisinde üretilmektedir.

Üç ekseninde ortaya çıkan tablo, tek tek bakıldığında birbirinden bağımsız gözlemler gibi görünmektedir. Faillik ekseninde eylemin kaynağı dağılmakta, veri ekseninde öznenin ontolojik dayanağı çözülmekte, duygulanım ekseninde ise iç dünya arayüzün diline devredilmektedir. Ancak bu üç saptama aynı sürecin farklı düzeylerdeki görünümüdür. Söz konusu süreç, öznenin arayüz karşısında değil arayüz içinde kurulmasıdır.

Bu noktada terminal kimlik kavramının çift anlamlılığı belirleyici hâle gelir. *Searching* bu eşzamanlılığı anlatısının merkezine yerleştirmektedir. Filmde David'in kızını bulması, tam da onu bir birey olarak tanımadığını fark etmesiyle mümkün hale gelmektedir. Margot'nun bulunması, bedeninin izinin sürülmesiyle değil veri izlerinin okunmasıyla gerçekleşir. Duygunun ifade edilebilir hâle gelmesi, arayüzün dışına çıkılmasıyla değil arayüzdeki işlemin değişmesiyle temsil edilir. Her üç durumda da kazanç ile kayıp aynı hamlenin içinde birlikte gerçekleşmektedir. Bukatman'ın terminal kimlik metinlerinin her zaman aynı zamanda bir teslimiyet olan bir aşkınlık vaat ettiği yönündeki formülasyonu filmde soyut bir gerilim olmaktan çıkıp anlatının kendi mantığı hâline gelmiştir (Bukatman, 1993, s. 329). Bu mantığın anlaşılabilmesi için Bukatman'ın kavramın odağına ilişkin uyarısı hatırlanmalıdır. Terminal kimliği belirleyen şey teknolojinin insan öznesiyle kurduğu arayüzdür (Bukatman, 1993, s. 8). *Searching*'de hiçbir teknoloji bilinçli, niyetli ya da tehditkâr olarak sunulmaz. Filmde ne bir yapay zekâ ne bir gözetim aygıtı ne de kötücül bir sistem vardır. Ortada bir yazım denetleyicisi, bir şifre kurtarma formu, bir takvim hatırlatıcısı ve bir güvenlik uyarısı bulunmaktadır. Öznenin çözülmesi, olağanüstü bir teknolojik müdahaleyle değil gündelik yazılımların sıradan işleyişiyle gerçekleşmektedir. Kavramın filme uygulanabilirliği tam da buradan doğar. Terminal kimlik bir teknoloji kuramı olarak değil bir arayüz kuramı olarak işlemektedir. Bu durum, kavramın tarihsel bağlamı açısından da dikkate değer bir kayma göstermektedir. Bukatman terminal kimlik kavramını geliştirirken bilim kurgu edebiyatı ve sinemasını temel almıştır. Ona göre bu tür, enformasyon çağıının sibernetik teknolojileriyle doğrudan arayüz kurabilecek yeni bir özneyi anlatisallaştırmayı defalarca denemiştir (Bukatman, 1993, s. 2). Bu deneme, spekülâtif bir gelecek tasarımı, siborg bedenleri ve siber uzam tasvirlerini gerektirmektedir. *Searching* ise aynı işi hiçbir spekülâtif unsura başvurmadan yapmaktadır. Film bir gerilim anlatısıdır, geçtiği zaman bugündür ve kullandığı arayüzler izleyicinin kendi ekranındakilerle aynıdır. Bukatman'ın 1993'te bilim kurguya özgü saydığı proje, günümüzde tür değiştirmiş ve gündelik bir arayüzün içine yerleşmiştir. Terminal kimlik artık gelecekte kurulacak bir öznellik olarak değil halihazırda kurulmuş bir öznellik olarak temsil edilmektedir. Ancak terminal kimlik kavramı, çözülmenin ardından geriye ne kaldığını adlandırma konusunda yetersiz kalmaktadır. Kavram, öznenin kaybı ile yeniden kuruluşu arasındaki salınımı tarif eder fakat bu yeni kuruluşun olumlu bir tanımını vermez. Braidotti'nin posthüman özne kuramı bu boşlukta işlev kazanmaktadır. Braidotti'ye göre posthüman özne, çokluk içerisinde ve onun tarafından inşa edilen ilişkisel bir öznedir ve odak üniter öznellikten göçebe öznelliğe kaymıştır (Braidotti, 2021, s. 69). Bu çerçevede *Searching*'de gözlemlenen çözülme bir yoksunluk değil öznenin varoluş biçimidir. Bu kayma, filmin iki ana karakterinde

farklı biçimlerde tezahür etmektedir. David açısından göçebelik, konumlanma düzeyinde işler. David araştırma boyunca sabit bir bakış noktasında duramaz. Her arayüz işleminde yeniden konumlanır, her platform ona farklı bir eylem alanı açar ve farklı sınırlar dayatır. Bukatman'ın elektronik uzamı özneye sabit bir özdeşleşme yeri vermeyi reddeden uzamlar olarak tanımlaması, David'in konumundaki bu istikrarsızlıkta karşılık bulur (Bukatman, 1993, s. 18). Margot açısından ise göçebelik, varoluş düzeyinde işler. Margot hiçbir platformda bütünüyle bulunmaz, her platform ondan farklı bir kesit üretir ve bu kesitler birbiriyle çelişir. Onu bir araya getirecek bir üst konum yoktur. Braidotti'nin öznenin farklar boyunca işleyen, içsel olarak farklılaşmış bir varlık olduğu yönündeki tanımı, Margot'nun filmdeki varlık biçimini doğrudan karşılamaktadır (Braidotti, 2021, s. 69). Bu iki göçebeliliğin bulunduğu nokta, filmin ontolojik zeminini de açığa çıkarmaktadır. Braidotti posthüman öznelliğin dayandığı zemini doğa ile kültür arasındaki ayrımın reddi olarak, verili olan ile inşa edilmiş olan arasındaki kategorik sınırın çözülmesi olarak tanımlar (Braidotti, 2021, s. 13). *Searching*'de bu çözülme, sahte kimlik örneğinde en uç noktaya ulaşmaktadır. Ekranda görünen bir profilin arkasında gerçek bir kişinin bulunup bulunmadığını ayırt edecek bir ölçüt yoktur. Bilgiler eksiksiz, kimlik ise üretilmiştir. Ancak bu belirsizlik yalnızca sahte kimliğe özgü değildir. Margot'nun gerçek hesapları da onu aynı ölçüde kurmakta ve aynı ölçüde eksik bırakmaktadır. Verili kimlik ile üretilmiş kimlik arasındaki fark, derece farkına indirgenmiş durumdadır.

Haraway'in siborg kavramı bu tabloyu bir adım öteye taşımaktadır. Haraway'e göre siborg gelecekte gerçekleşecek bir olasılık değil içinde bulunulan durumun tarifidir. Hepimiz siborguz ve bu siborg bizim ontolojimizdir (Haraway, 2006, s. 4). *Searching*'in kayda değer yanı, bu saptamayı hiçbir bedensel melezleşme göstermeden doğrulamasıdır. Filmde protez, implant ya da makine-beden bileşimi yoktur. Melezleşme, bedende değil failliğin, varoluşun ve duygulanımın kuruluş biçiminde gerçekleşmektedir. Haraway'in fiziksel olan ile fiziksel olmayan arasındaki sınırın çözüldüğü yönündeki saptaması, filmde mikroelektronik aygıtların görünmezliği üzerinden değil, bu aygıtların ürettiği verilerin kişinin kendisinin yerine geçmesi üzerinden işlemektedir (Haraway, 2006, s. 11). Bu okuma, alanyazındaki hâkim değerlendirmeye bir gerilim içindedir. Yang (2020), masaüstü filmi izleyicinin edilgen konumdan kurtulup özgürleşmiş ve etkin bir özneye dönüştüğü bir biçim olarak ele almıştır. Bu değerlendirme, gözlemlenen olguyu doğru saptamakla birlikte öznenin bütünlüğünü sorgulanmamış bir varsayım olarak korumaktadır. Etkinlik artmaktadır ancak artan etkinliğin sahibi, etkinlik öncesindeki özneye aynı özne değildir. *Searching* bu farkı özellikle görünür kılmaktadır çünkü film yüzeyde bir

insan failliği zaferi anlatmaktadır. Baba kızını bulur, aile yeniden kurulur, yas tamamlanır. Klasik hümanist anlatının bütün unsurları yerli yerindedir. Ancak bu zaferin gerçekleştiği her aşamada, zaferi kazanan öznenin sınırları bir kez daha çözülmüştür.

Bu nedenle masaüstü film, yalnızca yeni bir anlatım tekniği olarak değerlendirilemez. Bekmambetov'un formüle ettiği üç birlik ilkesi, biçimi teknik düzeyde tanımlamaktadır ancak bu tekniğin ürettiği şey, öznenin temsil edilme biçiminde köklü bir kaymadır. Geleneksel sinemada özne, kameranın karşısında duran ve kamera tarafından çerçevelenen bir varlıktır. Masaüstü filmde ise özne, kendisini kuran arayüzün içinden görünür hâle gelmektedir. Bukatman'ın terminal kimliği anlatsal olarak kurulan bir öznellik biçimi olarak tanımlaması, bu biçimde en açık karşılığını bulmaktadır. Masaüstü film, posthüman özneyi temsil eden bir sinema olmanın ötesinde posthüman bir öznellik anlayışının kendisini üreten bir sinema biçimidir.

SONUÇ

Bu çalışma, masaüstü filmde öznenin nasıl kurulduğunu *Searching* (Chaganty, 2018) filmi üzerinden incelemiştir. Scott Bukatman'ın terminal kimlik kavramı ile Rosi Braidotti'nin posthüman özne kuramından hareketle, biçimin klasik hümanist öznenin göçebe bir öznelliğe doğru bir kayma ürettiğini savunmuştur. Çözümleme, arayüz olarak faillik, veri olarak özne ve duygulanımın arayüzleşmesi olmak üzere üç ekseninde yürütülmüştür.

Faillik ekseninde, eylemin kaynağının tekil bir özneye toplanmadığı görülmüştür. David'in araştırmayı ilerleten her hamlesi, bir arama motorunun düzeltilmesi, bir kurtarma protokolünün yönlendirilmesi ya da bir sistem bildiriminin müdahalesiyle iç içe gerçekleşmektedir. Filmin kayda değer yanı, bu dağılımı herhangi bir özerk sistem tasvirine başvurmadan, gündelik yazılımların olağan işleyişi üzerinden göstermesidir.

Veri ekseninde, karakterlerin ekranda ancak kayıtlar aracılığıyla var olabildiği saptanmıştır. Annenin ölümü bir takvim kaydının silinmesiyle, Margot'nun varlığı ise birbiriyle çelişen platform izleriyle temsil edilmektedir. Hiçbir kaydın diğerlerine üstünlüğü bulunmadığı için, öznenin ne olduğuna karar verecek bir üst konum da yoktur.

Duygulanım ekseninde, iç dünyanın arayüz işlemlerine devredildiği görülmüştür. Yazılıp gönderilmeden silinen mesajlar, imlecin duraksamaları ve yanıtsız kalan çağrılar, adlandırılmış bir duyguya karşılık gelmeyen yoğunlukları taşımaktadır.

Duygulanım, gerçekleştirilen eylemde değil gerçekleştirilmekte gecikilen eylemde belirmektedir.

Çalışmanın bulguları bir bütün olarak değerlendirildiğinde, masaüstü filmde öznenin arayüzle kurduğu ilişkinin araçsal bir kullanım ilişkisi olmadığı, öznenin bizzat bu arayüz içinde tesis edildiği görülmektedir. Bu tesis süreci, tek yönlü bir yitim ya da tek yönlü bir yetkinleşme olarak kavranmaya elverişli değildir. Her iki hareket de aynı edimin içinde eşzamanlı olarak vuku bulmaktadır. Bu tespit, masaüstü filme ilişkin yerleşik değerlendirmelerle belirli bir gerilim taşımaktadır. Biçimin eylemliliği artırdığını ileri süren yaklaşımlar, gözlemledikleri olgu bakımından isabetlidir ne var ki bu yaklaşımlar, artan eylemliliğin faili olan öznenin bütünlüğünü sorgulanmamış bir öncül olarak muhafaza etmektedir. Mevcut çalışma söz konusu öncülü askıya almakta ve eylemliliğin arttığı noktada öznenin sınırlarının da çözüldüğünü ileri sürmektedir.

Çalışmanın kuramsal katkısı, terminal kimlik kavramının üretildiği bağlamdan farklı bir bağlamda sınanmış olmasında aranmalıdır. Kavram, spekülative anlatılar için geliştirilmiş olmasına karşın burada gündelik arayüzlerle işleyen çağdaş bir gerilim filmi üzerinde işletilmiş ve açıklayıcı gücünü koruduğu saptanmıştır. Bu durum, terminal kimliğin belirli bir döneme ait bir eleştiri aracı olmanın ötesinde arayüz temelli anlatıların çözümlenmesinde kullanılabilecek genel bir kavramsal çerçeve sunduğuna işaret etmektedir. Yöntemsel düzeyde ise çalışma, klasik sahne biriminin işlerliğini yitirdiği anlatılarda ekranda gerçekleşen tekil işlemlerin çözümleme birimi olarak benimsenebileceğini örneklemiştir.

Araştırma tek bir film üzerinden yürütülmüş, izleyici boyutunu kapsam dışında bırakmış ve metin odaklı bir çözümleme benimsemiştir. Bu sınırlılıklar çerçevesinde elde edilen sonuçlar, biçimin bütününe ilişkin bir genelleme olarak değil belirli bir kuramsal okumanın açıklayıcı veriminin sınanması olarak değerlendirilmelidir.

Söz konusu sınırlılıklar, aynı zamanda müteakip araştırmalar için birer açılım niteliği taşımaktadır. Öznenin dağılışının doğüstü bir faile bağlandığı korku kolunda posthüman öznenin ne şekilde biçimlendiği başlı başına bir inceleme konusudur. Sahnelenen düşünme sürecinin karaktere değil yönetmene ait olduğu masaüstü filmler, öznellik bakımından farklı bir yapı arz etmekte ve karşılaştırmalı bir okumayı gerektirmektedir. Nihayet, metin düzeyinde saptanan bu öznellik kaymasının alımlama düzeyinde karşılık bulup bulmadığı, görgül yöntemlerle araştırılmayı beklemektedir.

KAYNAKÇA

- Anadolu, B. (2025). "Hayaletli Medya ve Gerçek Zamanlı Ekran Korkusu: Masaüstü Korku Filmleri Üzerine Bir Çalışma." *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 18(51), 1671-1690.
- Baudrillard, J. (1987) "The Ecstasy of Communication," içinde H. Foster (Ed.) *The Anti-Aesthetic*, (s. 126-134). Bay Press.
- Bekmambetov, T. (2023). Rules of the Screenmovie: The Unfriended Manifesto for the Digital Age, Moviemaker, 25 Mayıs 2026 tarihinde <https://www.moviemaker.com/unfriended-rules-of-the-screenmovie-a-manifesto-for-the-digital-age/> adresinden alındı.
- Beşlagic, L. (2019). Computer interface as film: Post-media aesthetics of desktop documentary. *AM Journal of Art and Media Studies*, (20), 51-60.
- Bordwell, D., Staiger, J., & Thompson, K. (1985). *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. Columbia University Press
- Bukatman, S. (1993). *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Duke University Press.
- Burroughs, W. S. (1964) *Nova Express*. Grove Press.
- Braidotti, R. (2021). *İnsan Sonrası*. Çev. Ö. Karakaş. Kolektif Kitap.
- Chaganty, A. (Yönetmen). (2018). *Searching* [Film]. Screen Gems; Stage 6 Films; Bazelevs.
- De Rosa, M., & Strauven, W. (2020). Screenic (re)orientations: Desktop, tabletop, tablet, booklet, touchscreen, etc. içinde S. Ø. Sæther & S. T. Bull (Ed.), *Screen space reconfigured* (s. 231-262). Amsterdam University Press.
- Freud, S. (1991). A Difficulty in the Path of Psycho-Analysis. içinde *the Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud, (1917-1919): "An Infantile Neurosis" and Other Works (XVII)*, 135-144). The Hogarth Press and The Institute of Psycho-Analysis.
- Friedberg, A. (2006). *The Virtual Window: from Alberti to Microsoft*. The MIT Press.
- Haraway, D. (2006). *Siborg Manifestosu: Geç Yirminci Yüzyılda Bilim, Teknoloji ve Sosyalist-Feminizm*. Çev. O. Akınbay. Agora Kitaplığı.
- Kiss, M. (2021). "Desktop documentary: From artefact to artist(ic) emotions." *NECSUS European Journal of Media Studies*, 10(1), 99-119.

Lee, K. B. (2021). Desktop Films, Alsolikelife, 25 Mayıs 2026 tarihinde <https://alsolikelife.com/desktop-films> adresinden alındı.

Lee, K. B., & Avissar, A. (2023). Desktop documentary as scholarly subjectivity: Five approaches. *NECSUS European Journal of Media Studies*, 12(1), 276-280.

Manovich, L. (1995). Archeology of a computer screen. 09 Ağustos 2026 tarihinde <http://manovich.net/index.php/projects/archeology-of-a-computer-screen> adresinden erişildi.

Massumi, B. (2002). *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*. Duke University Press.

Mazlish, B. (1993). *The Fourth Discontinuity: The Co-Evolution of Humans and Machines*. Yale University Press.

Panofsky, E. (1991) *Perspective as Symbolic Form*, Çev. C. S. Wood, Zone Books.

Pocaluyko, J. (2022). Defining Desktop Films: From Spatial Interfaces to Algorithmic Cameras (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). University of Oslo.

Tal, M. (2026). The Desktop Film (Screenlife): A Filmmaker's Guide to the 25 Most Asked Questions, Matantal, 25 Mayıs 2026 tarihinde <https://www.matantal.com/writing/desktop-film-screenlife-guide> adresinden alındı.

Ugenti, E. (2021). "Between Visibility and Media Performativity. The Role of Interface and Gesturality in Desktop Cinema". *Cinéma & Cie*, 21(36/37), 177-192.

Yang, J. (2020). "Media Evolution, 'Double-edged Sword' Technology and Active Spectatorship: Investigating 'Desktop Film' from Media Ecology Perspective." *Lumina*, 14(1), 125-138.

Atıf İçin: Kavas Kılıç, B. (2026). Masaüstü Filmde Posthüman Özne: Searching (2018) Filminde Terminal Kimliğinin İnşası, *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 10 (3), 489-519.