


# Kurgusal mekânın bilimsel ve felsefi boyutları: *The Animatrix – The Second Renaissance* bölümüne *metaverse* çerçevesinden bakmak

## Scientific and philosophical dimensions of fictional space: Analysing *The Animatrix – The Second Renaissance* episode through metaverse

Burcu Yıldırım || Doktorant || Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi  
burcuylrdm3@hotmail.com || 0000-0002-7128-6080 

İ. Emre Kavut || Doçent doktor || Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi  
emre.kavut@msgsu.edu.tr || 0000-0003-2672-4122 

### Öz

Sinema aracılığıyla felsefi öğretiler ve görüşler mekân altyapısında izleyicilere iletilebilir. *The Matrix* serisi de bu yaklaşımı benimser. Yapılan çalışmada *Matrix*'in öngörmüş olduğu *metaverse* mimarisinin bugünün *metaverse* olgusu ile bağımlı çözümlemeyerek sinemanın bilimsel değerini sorgulamak amaçlanmaktadır. Çalışmanın evreni *Matrix* uzamını konu edinen görsel medya ürünleri, örnekleme *The Animatrix – The Second Renaissance I-II* bölümleridir. Kalitatif araştırma yaklaşımını benimseyen çalışmada görsel içerik analizinden faydalanılmış, literatür taramaları sonucu değerlendirme matrisi için uygun bulunan kavramlar seçili film uzamında aranmıştır. Ana bulguları destekleyen sekanslar seçilerek anlatı akışı içerisinde serimlemeleri gerçekleştirilmiştir. Günümüz *metaverse* mimarisi katmanları ve film anlatısında öne sürülen *metaverse* kurgusu karşılaştırmalı olarak değerlendirilerek incelenmiş, benzerlik ve farklılıkları ortaya konulmuştur. Filmin bugünün gerçekleriyle eşleşir öngörüler gerçekleştirdiği ve bu yolla sinemanın bilimsel değerini vurguladığı, bahsi geçen fikir ve görüşlerin mekânsal düzlemde çeşitli öğelerle aktarıldığı ve insan – yapay zekâ ilişkisinin geleceğine distopik bir yaklaşım sergileyen film anlatısının bu yolla desteklendiği bulgulanmıştır.

**Anahtar kelimeler:** kurgusal mekân, metaverse, the animatrix, the second renaissance

### Abstract

Through cinema philosophical doctrines can be conveyed to the audience via space. *The Matrix* series also adopt this approach. This study is aimed to analyze the connection of the metaverse architecture of *The Matrix* with today's metaverse and to question the scientific value of cinema. The universe of the study is *The Matrix* series the sampling is *The Animatrix – The Second Renaissance I-II* episodes. A qualitative research approach and visual content analysis were used. The concepts appropriate for the evaluation matrix as a result of the literature review were searched in the film space. Sequences that support the main findings were selected and presented in the narrative flow. The layers of today's metaverse architecture and the metaverse proposed in the film narrative have been evaluated comparatively. As a result, it has been discovered that *The Animatrix* emphasizes the scientific value of cinema with its accurate predictions about the metaverse phenomenon.

**Keywords:** fictional space, metaverse, the animatrix, the second renaissance

### Atıf || Citation

Yıldırım, B. ve Kavut, İ. E. (2022). Kurgusal mekânın bilimsel ve felsefi boyutları: *The Animatrix – The Second Renaissance* bölümüne *metaverse* çerçevesinden bakmak. *ARTS, Dijitalleşme özel sayısı*, 115-144. <https://doi.org/10.46372/arts.1191274>

Geliş || Received  
08.07.2022

Kabul || Accepted  
23.11.2022

## Giriş

“Matrix, köle olduğun gerçeğini senden saklamak için gözlerine bağlanan bir dünyadır” (Korsmeyer, 2018, s. 79).

Geçmişten bugüne özgün değeri ile ön plana çıkan sinema olgusu, birçok farklı disiplin ile etkileşim ve iletişim içerisinde. Sanat ana başlığında sinema ve bilim ana başlığında teknoloji tersinir bir biçimde birbirini etkiler, dönüştürür ve ilham verirler. Felsefe bu etkileşime düşünsel bir zemin sağlarken iç mimarlık var olabilecekleri bir uzam sunar. Sinema filmlerinde algılama edimi kullanımıyla filmlerin sahip oldukları felsefi boyutlar, alt metinsel öğretiler film anlatısını destekleyen birer öğe olarak mekânsal düzlemde ifade bulur. Diyaloglarla ortaya konan görüşler, anlatıda aktarılan imajların oluşturduğu mekân zemininde izlenebilir. Bu durum sinema ürünlerinin farklı katmanlarda alt okumalara elverişli yapısına işaret eder. Diğer taraftan sinema gerçeğe dönüşen öngörülerıyla sanatsal değerinin yanı sıra bilimsel bir nitelik de ortaya koyar. Film anlatıları her yeni teknolojik gelişmede anlamsal boyutta bir metamorfoz geçirir, bu dönüşüm film üzerinden gerçekleştirilecek yeni okumalara olanak tanır.

Alanyazında sinemanın bilim kurgu türü ve kurgusal mekân olgusu arasındaki ilişki üzerine gerçekleştirilen, gelecek-bugün ve geçmiş arasındaki bağıntıları araştıran; farklı kapsam, sınırlılık ve bakış açılarında çalışmalar bulunur. Akımların mekânlar üzerindeki etkisi (Otan, 2021; Türkmen ve Kavut, 2021) bu tür çalışmalarda ön plana çıkabilirken, mekân ve beden gibi iki ayrı olgu arasındaki etkileşimin gelecekteki durumu (Ayna ve Postalıcı, 2020) tespit edilebilir. Sinema mekân tasarımlarına ilham kaynağı olur (Ek Bektaş, 2017; Bulu ve Kavut, 2021; Erbay, Şahiner Tufan ve Konakoğlu, 2017). Farklı okumalarla mekânın sanatla kurduğu matematiksel bağı gözler önüne serer (Kavut ve Savaş, 2021), yaşanan toplumsal değişimler kapsamında insan-mekân etkileşimini farklı boyutlarıyla sorgular (Akpınar, Şen ve Beşgen, 2021) ve filmlerde iletilen bilgiler mekân üzerinden gerçekleştirilen alt metin okumaları (Çelik ve Köse, 2022) ile tespit edilebilir. Sinemanın geleceği öngörme durumunu uzamsal boyutta inceleyen çalışmalarda örneklem olarak güncel medya temsillerinden faydalandığı takdirde (Fettahoğlu ve Erbay, 2021; Ünver, 2020) geleceğin mekânlarına dair öngörülerde bulunulabilirken; geçmişten günümüze bir akış içerisindeki filmleri örneklem alan çalışmalar (Erbay vd., 2017; Kavut, 2019) sinemanın gelecek öngörülerinin bugün ile karşılaştırılmasına olanak verir. Bu yolla sinemanın bilimsel değerini gözler önüne sererler. Buna paralel olarak yapılan çalışmada; bilimsel veriler ile kurgusal evrenlerin harmanlandığı bilim kurgu türünün gerçekleştirdiği öngörüler, geçmiş dönemde vizyona girmiş bir görsel medya ürünü aracılığıyla sınınanarak sinemanın bilimsel değerini sorgulamak amaçlanmaktadır.

Yapılan çalışmanın kurgusal mekânların felsefi boyutlarına dikkat çekmesi ise çalışmanın özgün niteliğidir. Bugünün güncel konularından *metaverse* olgusunu odağına alan araştırma, kavram ile büyük benzerlikler taşıdığı gerekçe ve varsayımıyla Matrix uzamını konu edinmekte, Matrix'in öngörmüş olduğu *metaverse* mimarisinin bugünün *metaverse* olgusu ile bağıını çözümlenmeyi hedeflemektedir. Bu amaçla çalışmada yirminci yüzyılın son çeyreğinde vizyona giren *The Matrix* (Lana ve Lilly Wachowski, 1999) filminde tasvir edilen evreni konu edinen ve düşünsel arka planını açıklayan *The Animatrix* (Mahiro Maeda, 2003) üzerine yoğunlaşılacaktır. Araştırma kurgusunda öncelikle alanyazın taramasına bağlı olarak çalışmanın kavramsal çerçevesini oluşturan olgular ve bu olgular arasındaki ilişki düzeyleri ifade edilecektir. Bulgular ve tartışma bölümünde ise “*The Animatrix metaverse* öngörülleri ve günümüz *metaverse* mimarisi arasındaki benzerlik ve farklılıklar nelerdir” araştırma sorusunu cevaplamak ve karşılaştırmalara olanak sağlayabilmek gerekçeleriyle Matrix uzamında tespit edilen felsefi ve bilimsel veriler bugünün *metaverse* mimarisi katmanları kapsamında kategorilendirilerek hikâye akışı içerisinde başlıklar halinde açıklanacaktır.

## Kurgusal mekân ve iç mimarlık disiplini

Sinema ve iç mimarlık birçok açıdan benzeşim gösterir. Her iki disiplin de mekân ana başlığı altında öğreti ve görüşlerini karşı tarafa aktarır, gerçekleştirildikleri dönemlerin bakış açılarını gözler önüne serer ve benzer tasarlama süreçleriyle üretilirler. Bu benzeşim, sinemanın bilim kurgu türü ölçeğine inildiğinde çeşitlenerek her iki disiplinin tasarlayıcıları arasında dikkat çekici bir ortaklığa işaret eder. “Bilimkurgu sanatçısı ile mimarın temelde ortak yönleri, her ikisinin de tanrısal bir işe soyunarak yeni dünyalar yaratmalarındır” (Özakın, 2001, s. 82). Tasarımcı için bu yaratım var olandan yola çıkan ve onunla özdeşleşen bir yapıdayken, bilim kurgu üreticisi için sınırları sonsuz ve tüm kuralları yeniden inşa edilebilen bir dünya kurgusu potansiyeline işaret eder.

Sinema alanına ait terminolojide yer alan “Kurgu iki planın belli bir sırayla filmin ritim ve yapısını oluşturacak şekilde bir araya getirilmesidir” (Barnwell, 2015, s. 170). “Kurgu; en sade tanımı ile bir anlam bütünlüğünü sağlayacak biçimde parçaların kompoze edilmesidir. Kurgusal mekânlar ise; tamamı ya da bir kısmının gerçekte var olması içinde bulunulan dönemin şartlarında pek de mümkün görünmeyen parçaların kompoze edilmesi ile oluşturulan mekânlar olarak tanımlanabilir” (Kavut'tan aktaran Kavut ve Yavuz, 2019, s. 25). Kurgusal mekân iç mimarlığın temel konularından biridir. Mekân yaratımlarına biçimsel ve anlamsal bağlamda ilham kaynağı olur, toplumların güncel gelecek

tahayyüllerini tasvir eder ve akım, öğretisi ile görüşlerin mekânlar üzerinden temsilini gerçekleştirir. Kurgu mekân ve iç mimarlık arasındaki bağıntıların bir diğeri boyutu ise sayısal ortamdır.

Sayısal ortam fiziksel dünya yasa ve kurallarına uyararak yani bir bakıma fiziksel dünyayı taklit ederek gerçek dünya için üretilecek ürünlerin geliştirilmesi ve denenmesi için bir deney platformudur. Diğeri taraftan fiziksel dünyayı taklit etme eğilimi ortadan kaldırıldığında sayısal ortam kendi gerçekliğini yaratabilen özerk ve özelleşmiş bir alana dönüşür (Önder, 2022, s. 46-48). Böylece iç mimarın fiziksel dünya üretimleri için bir laboratuvar işlevi gören sayısal ortam, sınırları sonsuz kurgusal evrenlerin yaratılabileceği bir düzleme evrilir. Gelişen sanal ortam imkânları klasik olarak tasarlanması mümkün olmayan form ve yüzeylerin geliştirilebilmesine olanak verir. Teknolojik gelişmelerin iç mimarlık disiplinine getirdiği bu özgürleşme, kurgu mekân tasarımlarında da karşılık bulur. Klasik yöntemlerle elde edilmesi mümkün olmayan formlar kurgu mekânlar için tasarlanır, üretim gerekliliği ortadan kalkar, kurgu mekânlar sanal ortamlarda var olur.

### *Metaverse* ve Matrix evreni

Görülen imgenin gerçekliği ve nitelikleri geçmişten günümüze sıklıkla sorgulanmıştır. Türk edebiyatı yazınının önemli sanatçılarından Haldun Taner *Şişhane'ye Yağmur Yağuyordu* adlı eserine bir Amerikalı fotoğrafçının makine objektifini çıkarıp yerine bir at gözlüğü takarak çeşitli resimler çektiğini aktararak başlar. Bu resimlerden anlaşılmaktadır ki, atlar eşya ve insanları gerçekte olduklarından yarım kat büyük görmektedir. Ve ekler: “Gerçekte olduklarından dedik, bize göründüklerinden demek daha doğru olur. Çünkü bizim de eşyayı gerçek büyüklükleri ile görüp görmediğimiz ayrı bir meseledir” (Taner, 1953/2019, s. 7). Günümüzde “Teknolojinin gelişip, bedenine girerek, üzerine ve etrafını sarması ile ‘ikinci doğa’ olarak nitelendirilen yeni bir mekân algısı oluşturması, moderniteye ait zaman ve mekân anlayışını değiştirmektedir” (Favaro ve Akşit, 2014, s. 11). Buradan anlaşılmaktadır ki tıpkı at gözlüklerinin atların dünyaya bakış açısını değişime uğrattığı gibi teknoloji de insanların mekân algılayışını ve kavrayışını değiştirme, kişiler üzerinde mekân yanılsamaları oluşturma potansiyeli taşımaktadır. Günümüz postmodern çağında David Weberman insan deneyiminin doğasının bir dönüşüm geçirdiğini ve bu dönüşümün devam ettiğini savlar. Ona göre toplumu oluşturan bireyler “[...] gerçek bir yer algısı olmayan bir dünyada ruhsal göçebeler[dir]” (2018, s. 340).

1999 yılı sanal olan ve gerçek olan arasındaki sınırın şeffaflaştığı, içinde var olunan mekânların gerçekliğinin sorgulandığı ve sanal ortamlarda var olma

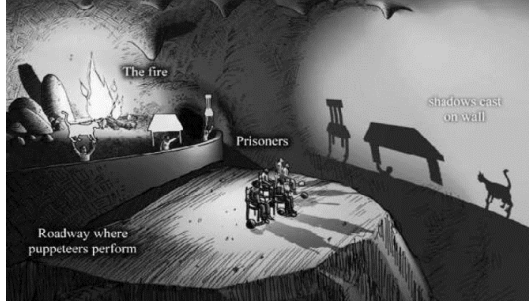
imkânının sinema alanında sıklıkla işlendiği bir dönem olmuştur. Sanallık ve gerçeklik olgusunu farklı açı ve düzeylerde ele alan *eXistenZ* (Varoluş, David Cronenberg, 1999) ve *The Thirteenth Floor* (13. Kat, Josef Rusnak, 1999) yapımları bu duruma örnektir. *eXistenZ* sanal dünyalarda var olmanın yöntemlerini bedenın doğal bir uzantısı olarak öngörür ve tartışmaya açarken, *The Thirteenth Floor* sanal ve gerçek dünya arasındaki iletişimi teknoloji aracılığıyla gerçekleştirir. Dönemin sanal dünya tezi öne süren sinema yapımlarından bir diğeri ise bilim kurgunun kült filmlerinden olarak kabul görmüş *The Matrix*'tir. Literatürde geçmişten bugüne çalışmaya konu *metaverse* kavramına referans veren ve *Matrix* evreni ile bağıntısının felsefi boyutuna işaret eden birçok görüş bulunmaktadır. Dünyaya dair algıların gerçekliğinin göreceli olması iddiası bu görüşlerin ortak paydasını oluşturur. Teori olarak ortaya atılmış görüşlerin yanı sıra bilim kurgu temalı kitapların yarattığı kurgu evrenlerinde de kavramı tarifleyen ifadelerle karşılaşılır. Çalışma kapsamında *metaverse* düşüncesine referans veren başlıca argüman ve teorilere yer vermenin kavramın kökeni ve kapsamının anlaşılabilirliğini artırmanın yanı sıra kurgusal mekânın felsefi boyutlarının tespiti için de bir zemin yaratacağı düşünülmektedir.

## Teorik arka plan

“Ya ideoloji, sonlu evrenin kapalılığının dışında, geçiş yapılabilecek ‘hakiki bir gerçeklik’ vardır inancının ta kendisinde yatıyorsa?” (Žižek, 2014, s. 19).

*Metaverse* kavramına temel oluşturan argümanlardan ilki, düşünceleri günümüzde hala tartışılmalı ve felsefe tarihinin en önemli düşünürlerinden biri olarak kabul edilen Platon’un *Devlet* adlı eserinde yer alan ve görünen – gerçeklik arasındaki bağlantıyı sorgulayan mağara alegorisidir.

Mağara Alegorisi anlatısında çocukluklarından beri zincirlere bağlı olan ve eğitim almayan bir grup insan yer altındaki mağara benzeri mekânda yaşar. Zincirler öyle bağlanmıştır ki başlarını hareket ettirebilmek, görüş açılarını değiştirebilmek mümkün olmaz. Arkalarında bir duvar ve yanan bir ateş vardır. Duvarın yüksekliği buradan geçip giden insanları gizleyecek düzeydedir. İnsanlar (kuklacılar) çeşitli insan ve hayvan kuklaları taşır. Zincirlenmiş insanlar kuklaların duvara yansıyan gölgelerini gerçeklik olarak addeder, mağaradaki sesleri kuklalarla eşleştirirler. Onlar için gerçek olan gölgelerdir (Platon, M.Ö. 380-360/2016, s. 269-270) (Görsel 1).



**Görsel 1.** Platon'un mağara alegorisini anlatan görsel temsil (Rachlin, 2013, s. 214)

Konu ile ilintili olan bir diğer kavram “holografik evren modeli”dir. Model, kuantum fiziği üzerine çalışmalar yürüten David Bohm ve nörofizyoloji alanında çalışan Karl Pribram tarafından birbirlerinden bağımsız çalışmalar sonucu öne sürülmüştür. Model ortaya atıldıktan sonra birçok bilim insanının dikkatini çeker. 1980’de Connecticut Üniversitesi’nden doktor psikolog Kenneth Ring ölümüne yakın deneyim olarak adlandırılan anomaliyi holografik modelle ilişkilendirir. Ona göre ölüm esnasında bilinç düzeyinde bir holografik gerçeklikten bir diğerine geçilmekte, yaşanılan olağandışı deneyim bundan kaynaklanmaktadır. 1987 yılında bir diğer araştırmacı olan fizikçi Fred Alan Wolf, holografik ilkenin lüsid rüyalar olgusunu<sup>1</sup> açıklama potansiyeline işaret eder. Yine 1987 yılında bir başka araştırmacı olarak Queen’s Üniversitesi’nden fizik doktoru F. David Peat ise eşzamanlılık deneyiminin<sup>2</sup> holografik modelle açıklanabileceği fikrini ileri sürer. Bilimin açıklayamadığı ve bilimsel anlayışın kapsamı dışında görülen paranormal ve mistik deneyimlere<sup>3</sup> bir çerçeve sunan bu model birçok çalışmada yer almasına karşın bilim çevrelerince doğruluğu kesin kabul görmüş değildir (Talbot, 2018, s. 17-20).

*Metaverse* kavramına referans veren argümanlardan bir diğeri ise kavanozdaki beyinler argümanıdır. Hilary Putnam 1981 tarihli *Reason, Truth and History* adlı eserinde dile getirdiği *Brains in a vat* (Kavanozdaki Beyinler) düşünce deneyinde beyne duyu organlarınca iletilen enformasyonların doğruluğunu sorgular. Algıların gerçekliği sorunsalına ontolojik bir yaklaşım sergiler. Algılanan dünyanın kurgu bir mekân mı yoksa gerçek bir mekân mı olduğu sorusunu tartışmaya açar. Düşünce deneyi beynin vücuttan çıkarılarak onu canlı tutacak bir kavanoza yerleştirilmesini önerir. Beyin sinir uçları ise her şeyin normal olduğu yanılısamasını yaratan bir bilgisayara bağlıdır. Bu kurguda bilgisayar ve sinir uçları arasındaki elektriksel iletim kişide deneyim algısı yaratır (Putnam, 1981, s. 5-6). Kişi algısal olarak tamamen duyu organlarından gelen

<sup>1</sup> Kişinin rüya deneyiminin bilinç düzeyinde farkında olması.

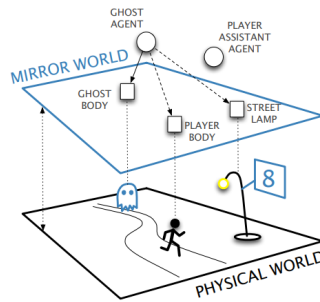
<sup>2</sup> Tesadüf olarak açıklanamayacak tutarlı rastlaşmalar.

<sup>3</sup> Kitapta bu tür deneyimler telepati, prekognisyon, telekinezi ve psikokinezi gibi fenomenlerle örneklenmiştir.

enformasyonla mekân ve olayları deneyimlediği zannındadır, fakat gerçekte yaşadığı deneyim bir halüsinasyona benzetilebilir.

William Gibson tarafından yazılan 1984 tarihli *Neuromancer* adlı eserde ileri sürülen siberuzay (*cyberspace*) olgusu “Her ülkeden milyarlarca yasal operatör tarafından günlük olarak deneyimlenen rızaya dayalı bir halüsinasyon [...]” (Gibson, 2003, s. 268) olarak tanımlanır. Günümüzde *metaverse* olgusu ile ilişkilendirilen kelime öbeklerinden olan siberuzay kavramının sibermekân, siberuzam, sibernetik mekân gibi kullanımları da mevcuttur. “Sibermekân yalnızca elektronik bir ortam veya gerçek bir mekânın simülasyonu değil; farklı dinamik süreçlerde, canlılarla canlılar, canlılarla makineler, makinelerle makineler arasındaki etkileşimin sahne aldığı bir ‘yer’dir” (Kut, Aydın ve Erdem, 2013, s. 26-27). Sibermekânlara dâhil olan bireyler buldukları fiziksel mekânlardan algısal olarak sıyrılırlar ve sanal gerçeklikle bilinç düzleminde ilişki kurarlar. Uygulama ve platformlardaki arayüzler aracılığıyla algılanan ve etkileşimli birer ekosistem olan sibermekânlarda var olma deneyimi bedenden ziyade bilinçle mümkün olur (Ülkeryıldız ve Özcan Uslu, 2021, s. 300).

1991 yılına gelindiğinde gerçek dünyanın bir parçası, bir yazılım modeli olarak ifade edilen Ayna Dünyalar kavramı öne sürülür. Ayna dünya fikri, fiziksel dünyanın sanal ortama kopyalanmasını ifade eder. Fiziksel ve sanal arasında kurulan sürekli bilgi akışı, modelin devamlı olarak gerçekliği tasvir etmesini sağlar (Gelernter, 1992, s. 3). Ayna dünya olgusuna günümüz karma gerçeklik destekli dijital oyunları örnek olarak verilebilir. Oyun kurgusunda ayna dünyada fiziksel dünyaya ait unsurların birer uzantısı bulunur. Aynı şekilde sanal dünyaya ait unsurların da fiziksel dünyada uzantıları mevcuttur. Oyun esnasında kullanılan akıllı cihaz arayüzü kullanımıyla fiziksel dünya ve ayna dünya sürekli bağlantı halindedir (Ricci, Piunti, Tummolini ve Castelfranchi, 2015, s. 61) (Görsel 2).

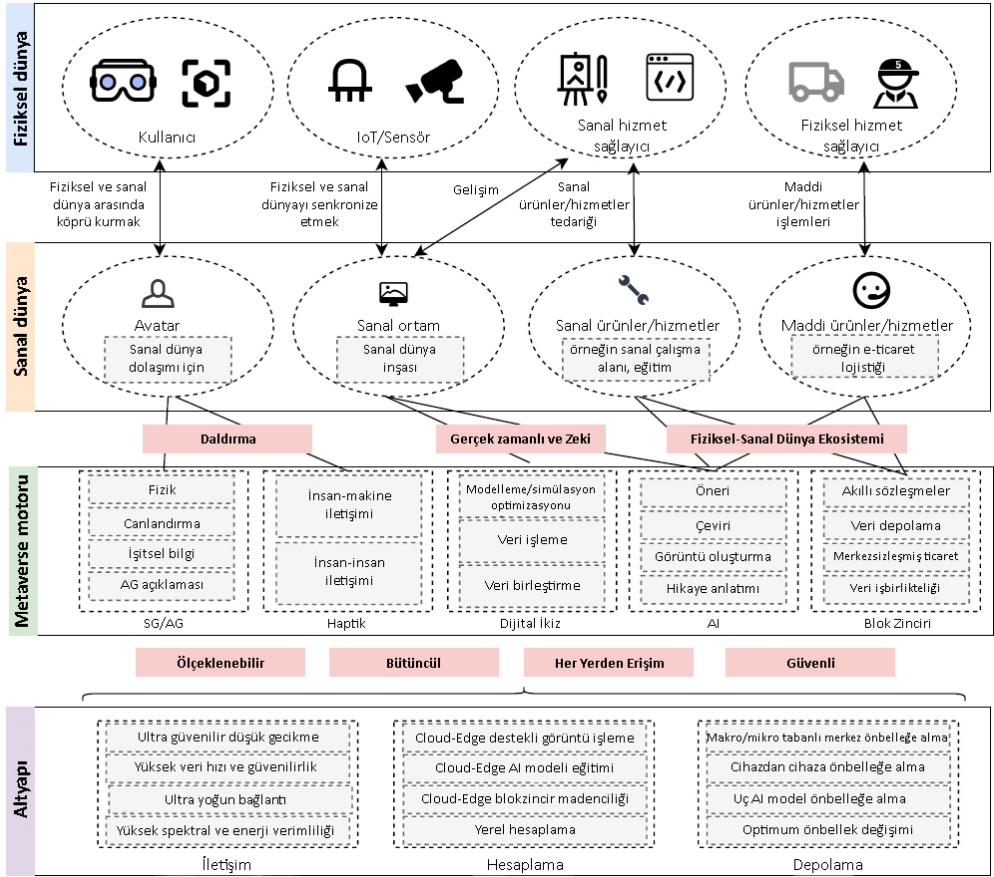


**Görsel 2.** Bir bilgisayar oyununda fiziksel dünya ve ayna dünya bağıntısı (Ricci, Croatti, Brunetti ve Viroli, 2015, s. 193)

1992 yılında ise dilimize *Parazit* olarak çevrilen *Snow Crash* isimli romanda *metaverse* (metaevren) (Stephenson, 2016, s. 21) kavramı ilk defa dile getirilir. Erken dönem sanal dünya tahayyülü olarak kabul edilebilecek olan bu örnek günümüz *metaverse* kurgusuna kaynaklık eder. *Metaverse* ile ilintili daha güncel olan bir diğer sav ise simülasyon argümanıdır. Bostrom tarafından öne sürülen iddia bugün yaşanan hayatın bir bilgisayar simülasyonu ürünü olma ihtimalini tartışmaya açar. Teknolojinin gittikçe ilerleyeceği varsayımıyla gelecekte üretilen bilgi işlem gücü yüksek bilgisayarlar, atalarının yaşamlarını bu bilgisayarlar aracılığıyla simüle edebilen gelecek nesiller ihtimalini doğurur. Bu durumda bugün hâlihazırda bir simülasyonun içerisinde yaşanıldığı düşünülebilir (Bostrom, 2003, s. 243). Bahsi geçen tüm görüş ve fikirler günümüz *metaverse* düşüncesine temel oluşturarak kapsamının belirlenmesinde etkili olmuştur.

*Metaverse* kelimesi etimolojik olarak Yunan dilinde sonrası veya ötesi anlamlarına gelen bir ön ek olan *meta* ve *verse* (evren) sözcüklerinin birleşiminden oluşur. Fiziksel gerçekliği dijital sanallıkla birleştiren bu evren, sanal ortamlarda dijital yapay nesnelere ve insanlar arasında gerçek zamanlı çoklu duyuşsal etkileşimi mümkün kılmak için SG (sanal gerçeklik – *virtual reality* – VR), AG (artırılmış gerçeklik – *augmented reality* – AR) gibi teknolojilerin birleşiminden faydalanır (Mystakidis, 2022, s. 486). Bugün *metaverse* olgusunun *lite* olarak adlandırılan daha yüzeysel ve kısıtlı versiyonlarından bahsedilebilmekle birlikte mevcut teknolojik olanaklar *metaverse* olgusu için gerekli algılama, iletişim ve hesaplama zorunluluklarını karşılayamaz (Lim vd., 2022, 5 Ocak, s. 1). Alana dair gerçekleştirilen yayınlarda bu nedenle sıklıkla kullanılan sanal ortama referans vermektense kaçınılırken sanal ortamın niteliklerine atıfta bulunma ve var olan uygulama örneklerine değinme gibi yaklaşımlarda bulunulduğu görülür (Nevelsteen, 2017, s. 1). Bugün elde olan verilerle *metaverse* ortamını oluşturan katmanlar; “fiziksel dünya”, “sanal dünya”, “*metaverse* motoru ve altyapı” ana başlıklarında ifade edilir (Şekil 1).





**Şekil 1.** Metaverse mimarisini oluşturan katmanlar (Lim vd., 2022, 5 Ocak, s. 3)

Fiziksel dünyadaki insan *metaverse* ortamında avatarıyla temsil edilir ve bu avatar aracılığıyla sanal dünyayı deneyimler. Fiziksel dünyadan nesnelere interneti (*IoT – internet of things*) ve sensör teknolojileri veri toplayarak bunları sanal ortama iletir ve bu yolla ortamlar arasındaki senkronizasyonu sağladığı gibi sanal dünyanın inşasına da destek olur. Sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, haptik teknolojiler, dijital ikiz teknolojisi, yapay zekâ ve blok zinciri kullanıcıların *metaverse* evrenini görsel, dokunsal, fiziksel dünya ile eş zamanlı ve güvenli bir biçimde deneyimlemesine imkân tanır. Bireyler için kapsayıcı ve gerçeğe eş bir *metaverse* deneyimi böylelikle mümkün olur.

## Bir kurgusal evren olarak Matrix

Zihnin yanıltılabilirliğini konu alan *The Matrix* film serisi felsefe, septisizm, fütürizm, psikoloji, ontoloji, mitoloji ve mistisizm başta olmak üzere birçok alandaki bilgileri alegorik kullanımlarla izleyiciye aktarır. İçerisinde yaşanan dünyanın gerçekliğinin sorgulanmasına neden olan bir sanal dünya tezi öne sürer. Günümüzde sıklıkla tartışılan insan-yapay zekâ etkileşimine distopik bir yaklaşım sergiler. Zihin – beden ayrılığı diğer bir adıyla kartezyen düalizm felsefesi Matrix evreninde fiziksel bir temsile dönüşür. İzleyiciye gerçekliğin ne'liğini ontolojik açıdan sorgulatan *The Matrix* bahsi geçen tüm nitelikleriyle bugün bir bilim kurgu klasiği haline gelmiş, kendileri de birer klasiğe dönüşen birçok film ve edebi esere ilham kaynağı olmuştur.

İnsan algısının dış dünya ile kurduğu bağlantı başat olarak görme edimine bağlılık gösterir. Görmenin fiziksel süreci sonucu oluşan “Retinadaki imge üç boyutlu dünyanın iki boyutlu bir yansımasıdır” (Groh, 2017, s. 44). Her bir retinada farklı açılardan aynı sahnenin ifadesi olan bu iki boyutlu imgeler beyin tarafından yorumlanır, böylece görülene ait derinlik bilgisi elde edilir. Günümüz sanal gerçeklik gözlükleri de görmenin bahsi geçen bu fizyolojik bilgisinden faydalanır. Çalışmaya konu Matrix evreninde ise kurgu mekânlara erişebilmek için sanal gerçeklik gözlüklerine gerek kalmamıştır. Gözlüklerin çalışma prensibine ilham veren göz, artık sanal bir gerçekliğin esas aracısı haline dönüşmüştür.

Yapısı gereği “Beynimiz yapay biçimde uyarıldığında gerçekte var olmayan şeyleri varmış gibi hissedebilmektedir” (Ferhat, 2016, s. 726). Beynin klasik duyum sürecinde algıladığı sinyallerin taklit edilebilmesi beyni duyuşsal olarak manipüle edilmeye açık hale getirir. Taklit sinyallerinin oluşturduğu yapay duyuşsal girdiler beyin tarafından adeta gerçeklermişçesine deneyimlenir. Günümüzde üzerine bilimsel çalışmalar gerçekleştirilen beyin bu niteliği Matrix evreninin kurgusunu biçimlendirir. Matrix simülasyonla inşa edilmiş, algılama deneyiminin işleyişini yeniden düşünen ve kurgulayan sanal bir evrendir. Filmin ana karakteri olan “Anderson’ın sıradan hayatını sürdürüyor görüldüğü rahat dünya aslında yenilenebilir enerji kaynağı olarak insanları üreten, yetiştiren ve hasat eden bir yapay zekâ sistemi tarafından onun beyninde yaratılan devasa, kasıtlı bir kandırmacıdır” (Erion ve Smith, 2018, s. 36). Tarlalarda yer alan insanların “Duyu reseptörleri Matrix’e bağlıdır; bu yüzden tat, koku, dokunma, görme ve işitme *Esse est percipi* (Var olmak algılanmaktır) ilkesine uygun şekilde bilgisayarlar tarafından canlandırılır (ya da taklit edilir)” (Korsmeyer, 2018, s. 73). Nesne ve algılama arasında var olan duyumsama işlevi artık elektronik alıcıların gerisinde kalmıştır.

Matrix'te her yönelim kendisinden bir iz bulur, bu açıdan kişilerin algılarının mürekkep lekesi görüntüleri aracılığıyla ölçümlendiği Rorschach testine benzetilebilir (Žižek, 2014, s. 11). “Film her düşünürün kurmaya muktedir olduğu felsefi bağlama ve ideolojik gönderimlere müsait bir zenginliğe sahiptir” (Kurt, 2010, s. 1). İçerisinde birçok alt metinsel bilgi barındırır. Deborah Knight ve George McKnight (2018, s. 301) “Matrix’in metafizikten epistemoloji, ahlak teorisi, din felsefesi, sosyal ve siyasi felsefe ve bilim felsefesine kadar pek çok geleneksel temaya gönderme yaptığından [...]” söz eder. “Film; isim, mekân, gemi adları ve daha pek çok unsurla, dini göndermeler ve alegorik çağrışımlar açısından büyük bir potansiyel taşımaktadır” (Öztat, 2019, s. 320). Bassham, Matrix’in bu çok yönlü okumaya müsait yapısını “Daha çok Tibet ve Zen Budizm, Gnostisizm, klasik ve çağdaş Batı epistemolojisi, pop kuantum mekaniği, Jung psikolojisi, postmodernizm, bilim kurgu, Hong Kong dövüş sanatları filmleri ve diğer kaynaklardan alınan temalardan örülmüş bağdaştırıcı bir kilimdir” (2018, s. 177) sözleri ile ifade eder.

Matrix kelimesinin üreme ve anne anlamlarına gelen etimolojik kökenine referansla filmin psikanalitik bir okumaya elverişli olduğu iddiasında bulunulabilir. Bu iddiada Matrix bir çocuğun anne karnındaki yaşayışıyla ilişkilendirilir. “Neo, gerçekliğe ilk uyandığında içinde bulunduğu kaptta önce ‘göbek bağı’ kesmesi gerekir [...] Neo makine tarafından bozuk olarak algılanıp lağıma atılır. Böylece doğum travmasını yeniden yaşar. Artık Neo, annenin (Matrix) bedeninden kopmuştur” (Avcı, 2001, s. 229-230). Matrix kurgusu tersine bir dünya önerir. Tersine dünya önerileri yapay zekâ gibi insan egemenliği altında olan bir başka türde, hayvanlar üzerinden de sıklıkla işlenir (Görsel 3).



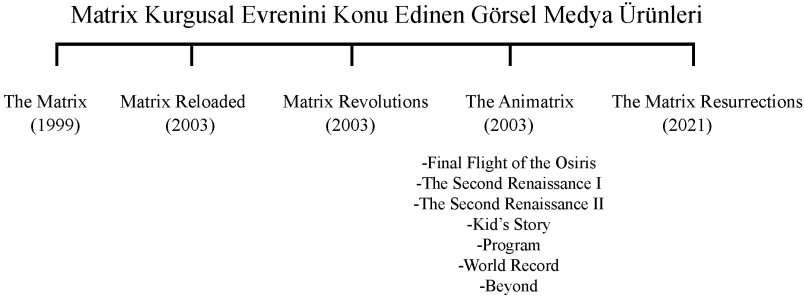
**Görsel 3.** Matrix ile benzer olarak tersine bir dünya önerisi. Hayvanların egemen olduğu bir dünyada insan tasvirleri (Daniels, \_\_\_)

Matrix gerçek dünya/sanal dünya düalizmini tasvirler. Filmde gerçek dünya terk edilmiş bedenın temsili olarak yoksul ve kaotik bir görünümdeyken, sanal dünya düzenli ve sterildir (Özakın, 2001, s. 85). Var olan ikili yapısıyla Matrix evreni simüle edilmiş bir sanal gerçeklik, bir kurgusal mekândır. İnsan algılarının kırılğanlığından faydalanan Matrix, bedenlerin zihnin üretmiş olduğu

imgelerle temsil edildiği bir yanılısamalar dünyasıdır. Makineler tarafından meydana getirilmiş bu sanal evrende sistemi oluşturan insanların düşünmelerine engel olmak başat şart ve önceliklidir.

## Yöntem

Bilimsel veriler ve kurgusal evrenlerin harmanlandığı bilim kurgu türünün gerçekleştirdiği öngörülerin mekânsal düzlem üzerinden sınanması yoluyla sinemanın bilimsel değerini sorgulamayı amaçlayan çalışma *metaverse* olgusuna odaklanır. Çalışmanın evreni kavram ile büyük benzerlikler taşıdığı varsayımıyla Matrix uzamını konu edinen görsel medya ürünleri (Şekil 2) olarak seçilmiştir. Matrix kurgu evrenine dair farklı açılardan çeşitli bilgiler sunması gerekçesiyle *The Animatrix* üzerine yoğunlaşmıştır. Bölümler arasında Matrix'in oluşum sürecini aktaran, böylelikle Matrix kurgusundaki sanal ve fiziksel uzamların günümüz *metaverse* mimarisine karşılaştırılmasına olanak tanıyabilecek *The Second Renaissance I-II* bölümleri üzerinde çalışılacak amaçlı örneklem olarak belirlenmiştir.



**Şekil 2.** Çalışma evreni

Kalitatif araştırma yaklaşımını benimseyen çalışmada görsel içerik analizinden faydalanılmış, literatür taramaları sonucu değerlendirme matrisi için kullanılmak üzere uygun bulunan *metaverse* mimarisi katmanları (Lim vd., 2022, 5 Ocak, s. 3) ile teorik arka planında açıklanmış öğreti, argüman, model, alegori ve kavramlar seçili film uzamında aranmıştır. Elde edilen ana bulguları destekleyen sekanslar seçilerek anlatı akışı içerisinde serimlemeleri gerçekleştirilmiştir. Günümüz *metaverse* mimarisi katmanları ve film anlatısında öne sürülen *metaverse* kurgusu karşılaştırmalı değerlendirilmiş, benzerlik ve farklılıkları ortaya konulmuştur.

## Bulgular ve tartışma

Matrix evreninin film serisinde açıklanmamış detaylarına dair çeşitli bilgiler sunan bir anime serisi olan *The Animatrix*, 2003 senesinde yayımlanmıştır. Matrix evreninin düşünsel arka planını açıklayan dokuz adet bölümden oluşmaktadır (Tablo 1).

Orijinal İsim	Bölüm Adı	Tasarım	Senarist	Yönetmen
Final Flight of the Osiris	Osiris'in Son Uçuşu	Square USA	Lily ve Lana Wachowski	Andy Jones
The Second Renaissance-I	İkinci Rönesans - I	Studio 4°C	Lily ve Lana Wachowski	Mahiro Maeda
The Second Renaissance-II	İkinci Rönesans - II	Studio 4°C	Lily ve Lana Wachowski	Mahiro Maeda
Kid's Story	Çocuğun Hikâyesi	Studio 4°C	Lily ve Lana Wachowski	Shinichirō Watanabe
Program	Program	Madhouse Studios	Yoshiaki Kawajiri	Yoshiaki Kawajiri
World Record	Dünya Rekoru	Madhouse Studios	Yoshiaki Kawajiri	Takeshi Koike
Beyond	Ötesi	Studio 4°C	Koji Morimoto	Koji Morimoto
A Detective Story	Bir Dedektif Hikâyesi	Studio 4°C	Shinichirō Watanabe	Shinichirō Watanabe
Matriculated	Mezuniyet	DNA	Mezuniyet	Peter Chung

**Tablo 1.** *The Animatrix* bölümlerine dair genel bilgiler

Senaryosu Lily ile Lana Wachowski tarafından yazılan ve Mahiro Maeda tarafından yönetilen *The Second Renaissance I-II*, Matrix evreninin oluşum hikâyesini izleyicilerine aktarır. Bölüm isimlendirilişi düşündürücüdür. İnsan varlığının zihinsel boyutunun değişimi ve bilişsel süreçlerin fiziksel evrenden koparılarak bir sanal ortama, *metaverse* evrenine bağlı hale getirilmesi İkinci Rönesans vurgusunda “yeniden doğuş” teması olarak ön plana çıkar.

### Matrix evreninde *metaverse* kurgusu: Fiziksel uzam

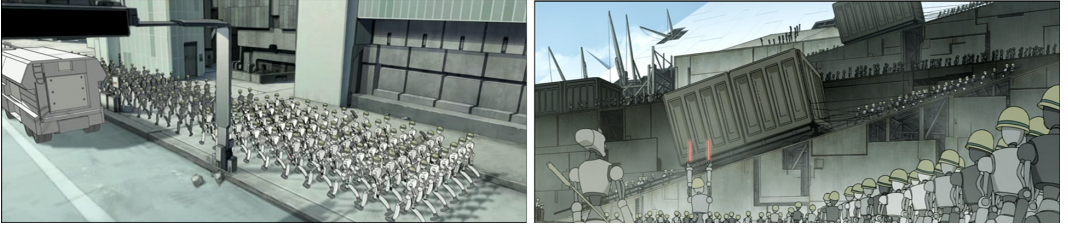
Matrix sinematik evreninin öngördüğü *metaverse* mimarisinin fiziksel uzamı birinci bölümde detaylı olarak tasvir edilir. Gelişmiş teknolojilerin ön plana çıktığı bir kent kurgusu gözlemlenir. Anlatı mekânsallaşarak üçüncü boyutta Zion arşivlerini temsil eden bir mandala görünümüyle başlar. Arşiv belgelerinden Matrix'in oluşum hikâyesine erişilir. Ekranaya yansıyan görüntülerde birçok bilim

kurgu filminde de gözlemlenebilen dikey yapılaşma göze çarpar (Görsel 4). Geçmişin insan hâkimiyetindeki dünyasına bir bakış sunulur.



**Görsel 4-5.** *The Second Renaissance* I ekran görüntüleri [01.39], [01.43]

“Kullanıcı”, bu bölümde gerçek dünyanın mekânları içerisinde görülen ve bu dünyada yaşayan, daha sonra enerji tarlalarının bir parçası haline dönüşecek insanlardır. Fiziksel uzamda kamusal açık alanlardaki semboller işgücü dağılımını açıklar. Trafik lambalarında kullanılan robot sembolleri işçi sınıfını yalnızca robotların temsil ettiğini, hatta bu nedenle de şehrin dolaşım alanlarının yalnızca robotlarca kullanıldığını düşündürür (Görsel 5). Bu evrende robotlar insanlara hizmet etmek için var olur (Görsel 6).



**Görsel 6.** *The Second Renaissance* I ekran görüntüleri [01.56], [02.23]

Bugünün *metaverse* mimarisinde *IoT* cihaz ve sensörlerin fiziksel mekânlardan veri toplayarak sanal ortama iletilmesiyle ortamlar arası senkronizasyon ve sanal uzam inşası gerçekleşir. Kullanıcılarının gerçek dünya ile bağlantısının tamamen koparılması üzerine kurulu *Matrix*'te ise bu tür araçlara ihtiyaç duyulmaz. Yapay zekâların insanlar üzerindeki tahakkümünü esas alan *Matrix*'in oluşum kökenleri B1-66ER isimli robotun ev sahiplerinin kendisini imha edeceğini duyması üzerine evdeki tüm canlıları öldürmesine dayanır. Yapay zekânın bilinç ibaresi gösterdiği bu ilk örnekte robot insanlara benzer bir biçimde yargılanır (Görsel 7). Bu tutumla insanlığın robotları birey olarak gördüğü alt metinsel olarak aktarılır. Dava sürecinde kamera kayıtları (Görsel 8) sonucu robot suçlu bulunur ve imha edilir. Sekanslardaki mahkeme ve konut mekânları incelendiğinde yeni bir mekânsal gerçeklik önermedikleri, günümüz

fiziksel ortamlarına benzer tasvirlerde buldukları görülür. İzleyen süreçte robotlar ve insanlar arasında meydana gelen zıtlışma kargaşa ve kaos ortamı yaratır.



**Görsel 7-8.** *The Second Renaissance I* ekran görüntüleri [02.49], [03.09]

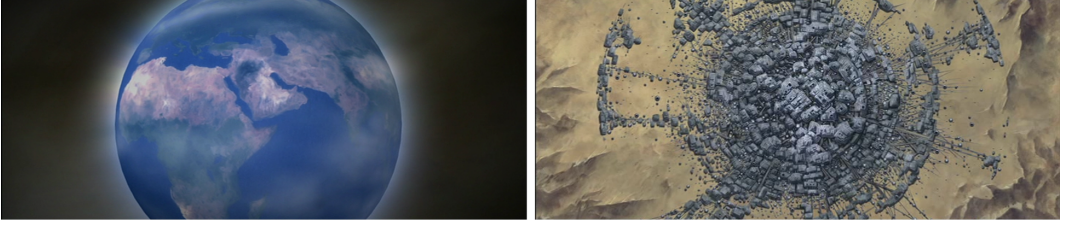
Tüm dünyada çeşitli eylemler düzenlenir. Bir grup insan robotların da insanlar gibi haklara sahip olması gerekliliğine işaret ederken diğer bir grup tam tersi görüşü savunur. Yapay zekâları bir tehdit olarak algılayan insan toplulukları robotları yok etmeye başlar. Süreci ifade eden görüntüler genellikle haber kanallarının programlarından izleyiciye aktarılır (Görsel 9). Kurgu anlatısında olay ve izleyen arasına medya ekranı aracı olarak eklenir. Gösteri ve olaylar sonucu çalışmaz hale gelen birçok robot iş makineleriyle toplanarak imha edilir (Görsel 10).



**Görsel 9-10.** *The Second Renaissance I* ekran görüntüleri [03.58], [04.55]

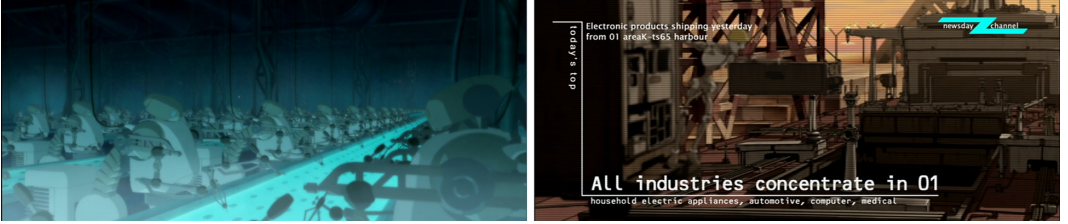
İlerleyen süreçte zihinle deneyimlenecek sanal dünya evreninde fiziksel ve sanal ekosistemler arasında kurulacak senkronizasyon ihmal edilecek, günümüz *metaverse* mimarisinin katmanlarından “Sanal ve Fiziksel Hizmet Sağlayıcılar” bu evrende yer almayacaktır. Ortamlar arasında geçiş yapabilen bireylere özgü olan fiziksel hizmet alma durumu, Matrix’in kullanıcılarını sanal mekânlara hapsedmek üzerine temellenen *metaverse* öngörüsünde gerekli görülmeyen bir niteliktir. Robotların insanları enerji sağlayıcı olarak kullanacakları düzeni inşa edebilmelerinde Zero-One (0-1) ülkesi ve burada gerçekleştirdikleri etkinlikler önem taşır. Birçok semavi dinin orijin olarak gösterdiği ve insan uygarlığının

beşiği olarak bilinen topraklara sürgün edilen robotlar, burada 0-1 ülkesini kurarlar (Görsel 11) ve gittikçe teknolojilerini ilerletirler.



**Görsel 11.** *The Second Renaissance I* ekran görüntüleri [05.52], [05.57]

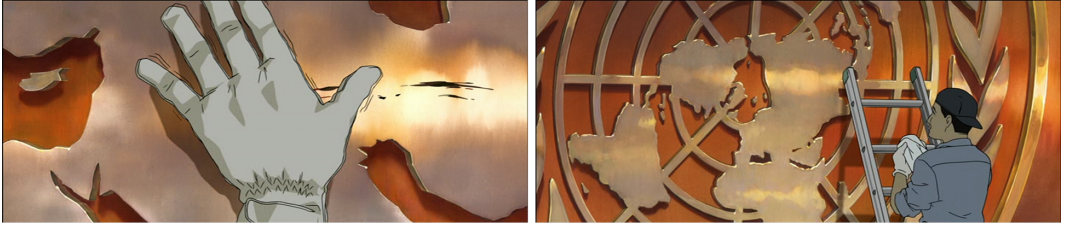
Yeni ülkelerinde git gide daha ileri yapay zekâ versiyonları üreten robotlar (Görsel 12), makinelerin makine ürettiği bu ülkede işgücü piyasasına ve dolayısıyla dünya ekonomisine hâkim hale gelirler. Robotların devletlere karşı tüm endüstrilerde sahip olduğu baskın ekonomik üstünlük bir yine bir haber kanalı ekranı aracılığıyla izleyicilere aktarılır (Görsel 13). Haberde tasvirlenen mekânlar üzerinden 0-1 ülkesinde sınai üretimin esas alındığı gözlemlenir.



**Görsel 12-13.** *The Second Renaissance I* ekran görüntüleri [06.20], [06.53]

0-1'in ekonomik olarak üstün konuma gelme durumunu değiştirmek üzere evrensel bir toplantının gerçekleştirilmesi öngörülen Birleşmiş Milletler Güvenlik Konseyi salonunda bulunan dünya haritasında 0-1'in bulunduğu bölgeye anlatı akışı içerisinde bir sinek konar ve görevli bu sineği ezer (Görsel 14). Sekansın film anlatısı kapsamında ilettiği mesaj açıktır.





**Görsel 14.** *The Second Renaissance I* ekran görüntüleri [07.42], [07.45]

İnsanlara yapıcı bir yaklaşım sergilemekte olduklarının sinyalini vermek hedefiyle antropomorfizm olgusuna örnek teşkil eder bir tutumla erkek ve kadın görüntüsünü taklit eden robot elçileri salona giriş yapar. İnsanlar bu yaklaşımı robotların beklentilerinin aksine rahatsız edici bulur (Görsel 15). Dişi robotun elinde tuttuğu elma insan saldırısı sonucu yere düşer, çürür, yavaş yavaş *transforme* olarak önce beyne daha sonra ise insan bedenine dönüşür. Başlangıçtaki mandala görünümüyle bölüm sonlanır.



**Görsel 15.** *The Second Renaissance I* ekran görüntüleri [07.57], [08.07]

## Matrix evreninde *metaverse* kurgusu: Sanal uzam

Matrix sinematik evreninin öne sürmüş olduğu *metaverse* mimarisinin sanal uzamının oluşum süreci ikinci kısımda detaylandırılarak aktarılır. İnsanlığın neden Matrix'e hapsedildiği açıklanırken insan egemen bir dünyadan robot egemen bir dünyaya geçiş yapılır. Robotlar ve insanların savaşı süresince çeşitli etnik köken ve kültürlerdeki insanlar robot güçleri karşısında birleşir (Görsel 16). Yapay zekâların güneş enerjisiyle çalışması durumu insanlığı güneşi karartmaya iter (Görsel 17).



**Görsel 16-17.** *The Second Renaissance II* ekran görüntüleri [01.59], [02.41]

Bugünün güncel *metaverse* kurgusunda insanlar avatarıyla temsil edilir ve bu avatar aracılığıyla sanal evrenleri deneyimlerler. Matrix'te ise kişilerin avaturları günümüz *metaverse* kurgusunun sunduğu farklı ve fantastik avatar görünüşleri olanağının aksine bugün de çeşitli yollarla elde edilmeye çalışılan gerçek görünüşlerine eş bir sanal temsiliyet sunar. Böylece kişiler sanal mekânın bir parçası olmalarına rağmen fiziksel uzamda yer aldıkları zannı oluşturulur. Gökyüzü yok edilerek dünya karartılır. İnsanlar ve robotlar arasında her iki taraf açısından da yıkıcı bir savaş başlar. Dini göndermelerle insanlık için yeni bir hayatın başlayacağına dair işaretler verilir (Görsel 18). Fiziksel uzam kaotik bir görünüm alır. Enerji kaynaklarından mahrum bırakılan robotlar enerji kaynağı arayışına geçerler (Görsel 19).



**Görsel 18-19.** *The Second Renaissance II* ekran görüntüleri [03.06], [04.12]

İnsanlar tarafından saldırıya uğrayan robotlar parçalanmış beden ve uzuvları, yere saçılan kablo ve sıvılarıyla insan görünümüne öykünür. İnsanların birer makine mi olduğu yoksa makinelerin mi aslında birer insan sayılabileceği sorusu sıklıkla farklı sekanslar aracılığıyla gözler önüne serilir ve tartışmaya açılır. Anlatı akışı içerisinde sürekli farklı türlerde kameralardan aktarılan görsel izlemek robot bakış açısı sunumunun altını çizer. Haber kanalı görünümüyle başlayan ekranlar süreçte robot kameralarına dönüşür (Görsel 20).



**Görsel 20.** *The Second Renaissance II* ekran görüntüleri [04.19], [04.58]

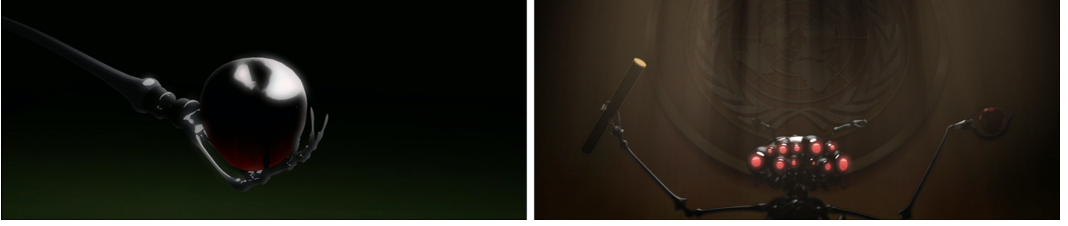
Savaş sürecinde enerji kaynaklarını kaybeden robotlar arka planda insan bedeni üzerine çalışarak enerji ihtiyaçlarını insanlardan giderebilmenin yolunu bulurlar (Görsel 21). Bu noktadan sonra insanları hayatta tutmak önemli hale gelir ve Matrix'in insan tarlalarının arkaik örnekleri görülür (Görsel 22). İnsan bedeni doğal sınırlarını kaybederek mekânsallaştırılır. *The Animatrix*'in sunmuş olduğu Matrix evreninde yer alan her bir mekânsal öge ve unsur tıpkı bugünün *metaverse* mimarisinde olduğu gibi “sanal ortam” aracılığıyla bireylere sunulan birer “sanal ürün/hizmet”tir, fiziksel dünya ile herhangi bir bağ içermediğinden bu *metaverse* kurgusunda “maddi hizmet ve ürünler”e ihtiyaç duyulmamaktadır.



**Görsel 21-22.** *The Second Renaissance II* ekran görüntüleri [05.42], [06.03]

*The Animatrix* kurgusal mekânlarında ifade edilen verilere felsefi açıdan yaklaşıldığında insan tarlaları ve anlaşma öncesi bireyler üzerinde yapılan deneylerin kavanozdaki beyinler argümanına atıfta bulunduğu görülür. Matrix uzamında artık söz konusu olan sadece kavanozdaki beyin değil kapsüldeki bedendir. Öne sürülen kurguda mekân ve olay deneyimi bireyin sinir uçlarından aldığı elektriksel iletimle yaratılır. Teslim olan insan grupları iki taraf arasında gerçekleşecek anlaşmaya zemin hazırlar. Güvenlik Konseyi'ne gelen robot elçi insan bedenlerine karşılık alternatif yeni bir dünya vaat eder (Görsel 23). Sunulan bu alternatif dünya ve “ayna dünyalar” olgusu arasında bazı ortaklıklar ve farklılıklar gözlemlenebilir. Ayna dünyalarda fiziksel dünya sanal dünyaya kopyalanır, fiziksel ortamdaki teknolojik algılayıcılar sanal ortama sürekli bilgi akışı sağlar ve böylece fiziksel ve sanal arasında bir bağlantı kurulur. Matrix ise

geçmişte var olan bir evreni simüle eder. Fiziksel ve sanal evrenler arasındaki bilgi akışı tersine dönmüştür. Sanal ortam fiziksel uzama bireyin bedeni düzeyinde etki eder ve onu şekillendirir durumdadır. Matrix kurgusu “simülasyon argümanı”na da bir cevap sunar. Bugün bir simülasyon içerisinde yaşanıyor olma ihtimalini atalarını simüle eden gelecek nesiller yerine insanların biyoenerjisinden sürekli olarak faydalanmak için onları hayatta tutma gerekliliği içerisinde olan yapay zekâlar ile ilişkilendirir.



**Görsel 23.** *The Second Renaissance II* ekran görüntüleri [06.32], [06.59]

Sözleşmenin imzalanmasını takip eden süreçte büyük bir patlama gerçekleşir ve gerçek dünya *The Matrix* filminde aktarılan ve Zion şehrinin de yer aldığı bilindik ıssız ve kaotik görünümünü alır (Görsel 24). Her ne kadar rızaya dayalı gibi görünse de Matrix evreni insanların zorunlu olarak dâhil oldukları bir kurgusal mekândır. Sibermekân kullanıcıları halüsinasyon deneyimini diledikleri takdirde sonlandırabilirlerken Matrix’e dâhil olan insanlar ekstrem koşullar haricinde özellikle burada tutulmaya çalışılır. Matrix’i terk etmek hususunda söz hakları bulunmaz. Bu noktada her ikisi de bilinç düzleminde deneyimlenen sibermekân ve Matrix birbirinden ayrılır.



**Görsel 24.** *The Second Renaissance II* ekran görüntüleri [07.05], [07.06]

Matrix evreninin bireylere mutlak gerçeğin yerine sunmuş olduğu bedeni yadsıyan nörobiliş odaklı deneyim, Platon’un mağara alegorisine referans verir. Farkları şudur ki, kendilerine gerçeklik yerine sunulan gölge gösterisini izleyen esirler mağaradan kaçtığı anda karşılaştıkları şey mutlak iyi tarafından aydınlatılan parlak yüzey yani güneş iken, Matrix evreninden kaçanların

karşılaştığı gerçeğin ıssız çölüdür (Žižek, 2014, s. 12-13) (Görsel 25). Anlaşma sonucu tüm insanlık Matrix'e bağlanarak kolektif rüyanın bir parçası haline gelirler (Görsel 26).



**Görsel 25-26.** *The Second Renaissance II* ekran görüntüleri [07.21], [07.41]

Matrix evreni kurgusunda bedenle fiziksel bağlantı çeşitli kablolarla sağlanır (Görsel 27). İnsan varlığı burada düalizm sergiler. Zihin ürünü Matrix'te bir birey olan insan enerji santralinde robotlara güç temin edecek pildir (Görsel 28). Tıpkı "holografik evren modeli" öngörüsünde olduğu gibi olağandışı ve anomali temelli deneyimler Matrix evreninde mekânsal boyutta deneyimlenir. Kapsüldeki kişi bazı olağandışı durumlarda ileri düzey bir *metaverse* öngörüsü sunan Matrix'te yer alan avatari ve gerçek bedeni arasında geçişler yaşar, farklı gerçeklik düzeylerini art arda deneyimler.



**Görsel 27-28.** *The Second Renaissance II* ekran görüntüleri [08.01], [08.37]

## Matrix *metaverse* motoru ve altyapısı

Matrix'te insanlar sanal mekâna elektrotlarla bağlanırken günümüzde *metaverse* olarak tabirlenen sanal mekânlarda elektrotların yerini sanal gerçeklik ve haptik teknolojiler alır. Bugünün *metaverse* mimarisi katmanlarından *metaverse* motoru içerdiği; SG/AG, haptik ve dijital ikiz teknolojileri, YZ (yapay zekâ – *artificial intelligence* – AI) ve blok zinciri (*blockchain*) aracılığıyla *metaverse* evreninin görsel, dokunsal, fiziksel dünya ile eş zamanlı ve güvenli bir biçimde

deneyimlenmesini sağlar. Bireyler için kapsayıcı ve gerçeğe eş bir *metaverse* deneyimi böylece mümkün olur. Tüm bu süreç altyapıda yer alan iletişim, hesaplama ve depolama'unsurlarıyla desteklenir. Matrix'in öne sürmüştüğü *metaverse* kurgusunda ise SG ve haptik teknolojileri cihazlardan bedene indirgenmiştir.

Bugün sanal ortama internet altyapısıyla sağlanan bağlantı Matrix'te nöronlarla gerçekleştirilir. İnsan bu kurgu evrene beden ve zihnen bağlanmış, fiziksel mekân olgusu bu süreçte öneminin yitirmiş ve yapay zekâ *metaverse* motorunun bir unsuru olmaktan çıkarak tüm sistem kurgusuna hâkim bir konuma erişmiştir. Burada insan ve yapay zekâ arasında kurulan ortaklık farklı okumalarla mutualizm, kommensalizm ve parazitlik ile ilişkilendirilebilir. Matrix'in *metaverse* uzamında yaşayan bireylerin bilinç düzeyi farklılıkları bu ayrışmayı belirler. Zihinle deneyimlenen bu evrende yaşamaktan mutlu olanlar Matrix ve dolayısıyla yapay zekâlar ile mutualist bir ilişki içerisindeyken, var oldukları evrenden açıklanamaz bir biçimde rahatsızlık duyanlar için Matrix bedenlerini ve dolayısıyla zihinlerini konak olarak kullanan bir parazittir.

## Sonuç

Çalışmada bugünün *metaverse* mimarisi katmanlarının neredeyse tümünün karşılıklarının film anlatısı içerisinde tasvir edildiği tespit edilmiştir. Betimlenmeyen öğelerin ise dönemin teknoloji öngörüsünün bugünün gerisinde kalmasından değil kurgu içerisindeki tercihlerden kaynaklandığı görülmüştür. İncelemeye konu *The Second Renaissance*'ta günümüz şartlarına göre oldukça gelişmiş özellik ve katmanlara sahip bir *metaverse* örneği sergilenmektedir. Bugünün *metaverse* kurgusu teknolojik ilerlemeler ve kurgusal dünyalara karşı edebiyat, felsefe ve sinema yoluyla nesiller boyu arka planda beslenmiş bir merak olgusuna dayanırken Matrix'te bu kurgusal evren bir zorunluluk sonucu oluşturulmuştur. Görülmektedir ki Matrix evrenine erişimde kullanılan yöntemler günümüz *metaverse* teknolojilerinin çok daha ilerisindedir. Sanal gerçeklik gözlükleri ve haptik donanımlar gibi araçlara gerek duyulmaz. Tarlalardaki kavanozlara hapsolmuş insanlar fiziksel olarak hareket etmediği için günümüz *metaverse* mimarisi katmanlarında bahsi geçen *IoT* cihazlar ve sensörlere ihtiyaç yoktur. Fiziksel hareket başta olmak üzere tüm duyuşal süreçler zihinde gerçekleşir, uyarılar bireye ensesinden bağlı bir kablo aracılığıyla iletilir. Bahsi geçen teknoloji mevcuttaki beyin-bilgisayar arayüzlerine benzetilebilir.

Matrix insanlara vaat edilen kolektif bir rüyadır. Bedenle deneyimlenen fiziksel mekân Matrix'te yerini zihinle deneyimlenen sanal mekâna bırakmıştır. Günümüz insanların robot bedenlerinden faydalandığı gibi Matrix de insan

bedeninden faydalanır. Beden bu kurgu evrende araçsallaşır. İnsan yapay zekânın aracı konumuna düşerken insan tahakkümündeki yapay zekâ egemenliği devralır. Maddî dünyaya ait birçok görüş ve teoriyi kendisine temel alan Matrix'in kurgu mekân evreni duyu organlarının güvenilmezliğine dair insanlık tarihi kadar eski olan tartışmaları gözler önüne serer. İzleyenlerde içinde yaşadıkları gerçekliği sorgulama eğilimine yol açar. Bu noktadan sonra her zamanki işlevlerini gerçekleştiren duyu organları kişiler için artık güvenilmez bir hale gelir.

Çalışmada geçmişten bugüne *metaverse* olgusuna temel oluşturan çeşitli alegori, model, argüman ve kavramlar incelenen bölümlerde aranmıştır. Bugünün teknolojik gelişimleri ve felsefi birikimi kapsamında incelenen filmin ne anlam ifade ettiği ve bunların karşılıkları serimlenmiştir. Günümüz *metaverse* mimarisi katmanları ve *The Animatrix* kurgusunda öne sürülen *metaverse* öngörülerini karşılaştırılmıştır. Sinemasal anlatımlarla 1999 yılında öne sürülen ve 2003 yılında detaylandırılan *metaverse* evrenine dair bu öngörülerin basitleştirilmiş, hafifletilmiş ve ilkel de olsa yirmi birinci yüzyılda bir mevcudiyeti ifade eder hale geldiği görülmüştür. Film anlatısının bugünün gerçekleriyle eşleşir öngörüler gerçekleştirdiği ve bu yolla sinemanın bilimsel değerini vurguladığı, bahsi geçen fikir ve görüşlerin mekânsal düzlemde çeşitli öğelerle aktarıldığı ve insan – yapay zekâ ilişkisinin geleceğine distopik bir yaklaşım sergileyen film anlatısının bu yolla desteklendiği bulgulanmıştır. İncelenen eserin çok katmanlı yapısı ve felsefi temeli göz önünde bulundurulduğunda gelecekteki araştırmalar için meydana gelen yeni teknolojik gelişmeler ve ileri sürülen yeni felsefi argümanlarla farklı okumalara imkân tanıyacağı söylenebilir.

Burcu Yıldırım ve İ. Emre Kavut || Kurgusal mekânın bilimsel ve felsefi boyutları: *The Animatrix – The Second Renaissance* bölümüne *metaverse* çerçevesinden bakmak

**Hakem değerlendirmesi || Peer-review**

Dış bağımsız

*Externally peer-reviewed*

**Çıkar çatışması || Conflict of interest**

Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir

*The author has no conflict of interest to declare*

**Finansal destek || Grant support**

Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir

*The author declared that this study has received no financial support*

**Yazar katkısı || Author contributions**

% 50 – % 50



## Kaynakça

- Akpınar, B., Şen S. ve Beşgen, A. (2021). Mekânın duyuşal paradoksları: Blindness (körlük) filmi üzerinden bir pandemi okuması. *YDÜ mimarlık fakültesi dergisi*, 3(2), 92-114. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/neujfa/issue/65575/1016266>
- Avcı, A. (2001). What is the Matrix? *Marmara iletişim dergisi*, 11, 221-232. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/maruid/issue/444/3474>
- Ayna A. ve Postalıcı, E. (2020). Bilim kurgu filmlerinde beden ve mekân okuması. *Yıldız journal of art and design*, 7(1), 1-29. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/yjad/issue/55860/644601>
- Barnwell, J. (2015). *Film yapımının temelleri* (2. baskı) (Çev. G. Altıntaş). Literatür.
- Bassham, G. (2018). Matrix'in dini ve çoğulculuğun sorunları (Çev. E. Gül Coşkun). W. Irvin (Ed.), *Matrix ve felsefe* (2. baskı) (s. 173-192). Olimpos.
- Bostrom, N. (2003). Are we living in a computer simulation? *The philosophical quarterly*, 53(211), 243-255. <https://doi.org/10.1111/1467-9213.00309>
- Bulu, A. ve Kavut, İ. E. (2021). Kurgusal mekânlarda morfogenez etkisinin incelenmesi. *Mimarlık ve yaşam*, 6(3), 831-844. <https://doi.org/10.26835/my.926835>
- Cronenberg, D. (Yönetmen). (1999). *eXistenZ* [Film]. Alliance Atlantis.
- Çelik, R. ve Nezir Köse, N. (2022). Squid Game dizisinde yer alan mekân ve semboller üzerine inceleme. *Meriç uluslararası sosyal ve stratejik araştırmalar dergisi*, 6(15), 43-59. <https://doi.org/10.54707/Meric.1058504>
- Daniels, B. (\_\_\_\_). Dominion over man. <https://www.barbaradanielsart.com/dominion-over-man/>
- Ek Bektaş, E. H. (2017). Sinema ve mekân ilişkisi açısından bilim kurgu filmlerine bir bakış. *Mimarlık ve yaşam*, 2(2), 201-218. <https://doi.org/10.26835/my.315168>
- Erbay, M., Şahiner Tufan, A. ve Konakoğlu, Z. N. (2017). Sinemada geleceğin mekânları: uzay temalı filmler. *İleri teknoloji bilimleri dergisi*, 6(3), 471-480. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/duzceitbd/issue/33124/364503>
- Erion, G. J. ve Smith, B. (2018). Şüphencilik, ahlak ve Matrix (Çev. E. Gül Coşkun). W. Irvin (Ed.), *Matrix ve felsefe* (2. baskı) (s. 35-51). Olimpos.
- Favaro, A. ve Akşit, O. O. (2014). Zihinsel haritaların ve deneyimin dönüşümü: Total Recall. *Humanities sciences*, 9(2), 11-26. <https://doi.org/10.12739/NWSA.2014.9.2.4C0177>
- Ferhat, S. (2016). Dijital dünyanın gerçekliği, gerçek dünyanın sanallığı bir dijital medya ürünü olarak sanal gerçeklik. *TRT akademi*, 1(2), 724-746. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/trta/issue/23620/252178>

- Fettahoğlu, E. ve Erbay, M. (2022). Görsel medyada gelecek öngörüsünün mekânsal temsili: Black Mirror örneği. *Akdeniz sanat*, 16(29), 11-33.  
<https://doi.org/10.48069/akdenizsanat.998183>
- Gelernter, D. (1992). *Mirror worlds* (1. baskı). Oxford University.
- Gibson, W. (2003). *Neuromancer* (1. baskı). Ace.
- Groh, J. M. (2017). *Mekân yaratmak: Beyin neyin nerede olduğunu nasıl biliyor?* (2. baskı) (Çev. G. Koca). Metis Bilim.
- Kavut, İ. E. ve Yavuz E. (2018). İç mimarlıkta teknoloji ve kurgusal mekân mobilyası. H. Babacan (Ed.), *Mimarlık bilimlerinde güncel akademik çalışmalar* (1. baskı) (s. 17-26). Ivpe.
- Kavut, İ. E. (2020). Kurgusal mekânlarda akıllı teknolojilerin, bilim kurgu filmlerinin iç mekân incelenmesi. *Mimarlık ve yaşam*, 5(1), 123-132.  
<https://doi.org/10.26835/my.627438>
- Kavut, İ. E. ve Savaş, B. (2021). Fantastik film mekân ve müziklerinin eş zamanlı değerlendirilmesi: Edward Scissorhands (makaseller) örneği. *Sanat ve tasarım dergisi*, 27, 357-377.  
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/sanatvetasarim/issue/63071/958324>
- Knight, D. ve McKnight G. (2018). Gerçek tür ve sanal felsefe (Çev. E. Gül Coşkun). W. Irvin (Ed.), *Matrix ve felsefe* (2. baskı) (s. 285-304). Olimpos.
- Korsmeyer, C. (2018). Görme, inanma, dokunma, gerçek (Çev. E. Gül Coşkun). W. Irvin (Ed.), *Matrix ve felsefe* (2. baskı) (s. 71-88). Olimpos.
- Kurt, E. K. (2010). 'Matrix' filminde mimari ve tasarım konseptleri üzerine bir değerlendirme. *Alan İstanbul*. <http://www.alanistanbul.com/turkce/wp-content/uploads/2010/08/178.pdf>
- Kut, S., Aydınli, S. ve Erdem, A. (2016). Sibertektonik mekân. *Tasarım + kuram*, 9(15), 21-34. <https://doi.org/10.23835/tasarimkuram.240908>
- Lim, W. Y. B., Xiong, Z., Niyato, D., Cao, X., Miao, C., Sun, S. ve Yang, Q. (2022, 5 Ocak). Realizing the Metaverse with edge intelligence: A match made in heaven. *arXiv*. <https://arxiv.org/abs/2201.01634>
- Maeda, M. (Yönetmen). (2003). *The Animatrix-The Second Renaissance* [Film]. Warner Bros Warner Home Video.
- Mystakidis, S. (2022). Metaverse. *Encyclopedia*, 2(1), 486-497.  
<https://doi.org/10.3390/encyclopedia2010031>
- Nevelsteen, K. J. (2017). Virtual world, defined from a technological perspective and applied to video games, mixed reality, and the Metaverse. *Computer animation and virtual worlds*, 29(1), e1752, 1-22. <https://doi.org/10.1002/cav.1752>
- Otan, O. (2021). Cyberpunk evreninde mekân tasarımı bağlamında "Sessiz Kahraman" filmi. *Akdeniz Üniversitesi iletişim fakültesi dergisi*, 36, 29-46.  
<https://doi.org/10.31123/akil.988486>

- Önder, A. (2002). Siberuzayda mimarlık sanal dünyada gerçek mimarlar. N. Togay (Ed.), *Mimarlık ve sanallık* (1. baskı) (s. 45-54). Boyut.
- Özakın, Ö. (2001). Bugünün dünyasını geleceğe yansıtmak. *Arredamento mimarlık*, 11, 82-87.
- Öztat, F. (2019). Gerçeklik, iktidar ve beden kavramları ışığında Matrix filmi. *Selçuk iletişim*, 12(1), 312-324. <https://doi.org/10.18094/josc.470432>
- Platon. (2016). *Devlet* (2. baskı) (Çev. F. Akderin). Say. (Özgün eserin M.Ö. 380-360 tarihli olduğu düşünülmektedir)
- Putnam, H. (1981). *Reason, truth and history* (1. baskı). Cambridge University.
- Rachlin, H. (2013). About teleological behaviorism. *The behavior analyst*, 36(2), 209-222. <https://doi.org/10.1007/BF03392307>
- Ricci A., Croatti A., Brunetti P. ve Viroli M. (2015). Lecture notes in computer science/programming Mirror Worlds: An agent-oriented programming perspective. Baldoni M, Baresi L, Dastani M (Ed.), *Engineering multi-agent systems – EMAS 2015* (1. baskı) (s. 191-211). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-26184-3\\_11](https://doi.org/10.1007/978-3-319-26184-3_11)
- Ricci A., Piunti M., Tummolini L. ve Castelfranchi C. (2015). The Mirror World: Preparing for mixed-reality living. *IEEE pervasive computing*, 14(2), 60-63. <https://doi.org/10.1109/MPRV.2015.44>
- Rusnak, J. (Yönetmen). (1999). *The Thirteenth Floor* [Film]. Columbia Pictures.
- Stephenson, N. (2016). *Parazit* (1. baskı) (Çev. S. Hacıoğlu). Altıkkırkbeş.
- Talbot, M. (2018). *Holografik evren* (4. baskı) (Çev. G. Tekçe) Omega.
- Taner, H. (2019). *Şişhane'ye yağmur yağıyordu* (8. baskı). YKY. (Özgün eser 1953 tarihlidir)
- Türkmen, A. ve Kavut, İ. E. (2021). Steampunk akımının sinemada mekân temsiline etkisinin “Ölümcül Makineler” filmi üzerinden incelenmesi. *Tasarım mimarlık ve mühendislik dergisi*, 1(2), 71-87. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/dae/issue/65807/1024131>
- Ülkeryıldız, E. ve Özcan Uslu, N. (2021). Hakikat sonrası bilincin siber-mekân üzerinden üretimi: ağdaşın kamusal mekânı. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi sosyal bilimler dergisi*, 22(1), 293-303. <https://doi.org/10.17494/ogusbd.952839>
- Ünver, B. (2020). Distopik bilim kurgu sinemasında gelecek mekânları ve mimari öngörüler. *Yedi*, 24, 95-111. <https://doi.org/10.17484/yedi.730583>
- Wachowski, L. ve Wachowski, L. (Yönetmen). (1999). *The Matrix* [Film]. Warner Bros Roadshow Entertainment.
- Weberman, D. (2018). Matrix simülasyonu ve postmodern çağ (Çev. E. Gül Coşkun). W. Irvin (Ed.), *Matrix ve felsefe* (2. baskı) (s. 339-359). Olimpos.

Burcu Yıldırım ve İ. Emre Kavut || Kurgusal mekânın bilimsel ve felsefi boyutları: *The Animatrix – The Second Renaissance* bölümüne *metaverse* çerçevesinden bakmak

Žižek, S. (2014). *Matrix-sapkınlığın iki yüzü* (2. baskı). (Çev. B. Turan). Encore.

## Extended abstract

Through cinema, philosophical doctrines can be conveyed to the audience via space. *The Matrix* series also adopt this approach. The film series deal with the fallibility of the mind. It conveys information in many fields, especially philosophy, scepticism, futurism, psychology, ontology, mythology, and mysticism to the audience. The Matrix proposes a virtual world idea that questions the reality of the world. It offers a dystopian approach to human – artificial intelligence interaction. The mind – body dualism (also known as cartesian dualism) becomes a physical representation in the Matrix universe. For these reasons, *The Matrix* has become a science fiction classic today. It has inspired many films and novels that have become classics. This study is aimed to analyze the connection of the metaverse architecture of *The Matrix* fictional universe with today's metaverse. The research purpose is to question the scientific value of cinema. *The Animatrix* series, which offers various information about the Matrix fictional universe is analyzed. It has been focused on *The Second Renaissance I-II* episodes, which describe the origin of *The Matrix*. The universe of the study is *The Matrix* series the sampling is *The Animatrix – The Second Renaissance I-II* episodes. In the film, the doctrines conveyed subtextually were sought in the use of space. These doctrines compared today's metaverse architecture. In this context, the research question can be expressed as "What are the similarities and differences between *The Animatrix* metaverse and today's metaverse".

In this study, a qualitative research approach and visual content analysis were used. The notions and phenomenons appropriate for the evaluation table as a result of the literature review were used. Determined notions and phenomenons have been searched in *The Animatrix – The Second Renaissance I-II* space. Sequence images that support the main findings were selected and presented in the narrative flow. The layers of today's metaverse architecture and the metaverse proposed in the film narrative have been evaluated comparatively. In the study, it has been determined that most of the metaverse architecture layers known today are depicted in *The Animatrix – The Second Renaissance I-II* film narrative. Metaverse elements not described in *The Animatrix – The Second Renaissance I-II* are not due to the inconsistency of the technology estimation. This situation is the result of the choices within the fictional narrative. On the grounds that *The Second Renaissance I-II* film realizes predictions that match today's realities, it emphasizes the scientific value of cinema. Ideas and doctrines in the literature review and conceptual framework are conveyed on a spatial ground with various elements. It is found that the film narrative, which displays a dystopian approach to the future of human – artificial intelligence interaction, is supported in this way. *The Second Renaissance* episodes I and II, which are the subject of the review, an example of a metaverse with highly advanced features and layers exhibited according to today's conditions.

The methods used to access The Matrix universe transferred in the fictional space are far ahead of today's metaverse technologies. It has been seen that these predictions about the metaverse universe, which were put forward in 1999 with cinematic expressions and detailed in 2003, have become simplified, lightened, and primitive, but have become an expression of existence in the twenty first century. As a result, it has been discovered that *The Animatrix* emphasizes the scientific value of cinema with its accurate predictions

Burcu Yıldırım ve İ. Emre Kavut || Kurgusal mekânın bilimsel ve felsefi boyutları: *The Animatrix – The Second Renaissance* bölümüne *metaverse* çerçevesinden bakmak

about the metaverse phenomenon. On account of the fact that *The Animatrix – The Second Renaissance I-II* has a multi-layered structure and philosophical basis; it may be the subject of new studies. It can enable different readings with new technological developments and new philosophical arguments for future research.