


Sanal Gerçeklik Teknolojilerinde Göç Teması ve Heterotopik Mekân Anlatıları

Migration Theme and Heterotopic Space Narratives in Virtual Reality Technologies

Ümmühan MOLO

Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Yeni Yüzyıl Üniversitesi, İletişim Fakültesi
 <https://orcid.org/0000-0002-3651-4818> ummuhanmolo@gmail.com

Öz

Mekân, kişinin yalnızca oluş alanının bir göstergesi değil, bu oluşun anlamsal değerini de niteleyen önemli bir kavramdır. Foucault'nun heterotopya kavramıyla açıkladığı mekânın toplumsal anlamı, birbirinden farklı yapıların bir araya gelişiyle oluşturduğu bütünlüğe ilişkindir. Bu çalışma, Foucault'nun heterotopya kavramından yola çıkarak mekânı, göç olgusuyla bir arada incelemektedir. Kimi zaman küresel bir sorun hâline alan göç, söz konusu mülteciler olduğunda gerçek bir krize işaret etmektedir. Öyle ki bu kriz, yalnızca göçe zorlanan insanları değil, göç edilen yeri ve bunun toplumsal bir soruna dönüşme biçimini de kapsamaktadır. Böylece göç hareketliliği, toplumsal anlayışı şekillendiren temel unsurlardan biri hâline gelmektedir. Çalışmada, mültecilerin içinde bulunduğu koşullara yönelik geliştirilen anlayışın, ötekilik anlamından çok empati boyutuna odaklanılmaktadır. Böylece, iletişim teknolojilerinin sağlayacağı anlatıları ve bu anlatıların empati duygusu yaratmadaki rolünü ortaya koymak amaçlanmaktadır. Bu amaç doğrultusunda belirlenen örneklem, Birleşmiş Milletler için sanal gerçeklik teknolojileriyle çekilen *Clouds Over Sidra* filmidir. Film, nitel araştırma yöntemlerinden örnek olay incelemesi ile analiz edilmektedir. Analiz sonucuna göre, film mekânı Foucault'nun sapma heterotopyası tanımına denk düşmekte ve bu heterotopya izleyici ile film arasında ortaklık kurmaktadır. Sanal gerçeklik teknolojileriyle izleyicide oluşan mevcudiyet, görüş açısı genişliği, sarmalanma ve deneyimleme gibi faktörler, anlatıda ele alınan hikâyenin soyut gerçekliğini somut düzeye taşımaktadır.

Anahtar Kelimeler: heterotopya, göç, sanal gerçeklik anlatısı, *Clouds Over Sidra* filmi

Abstract

Space is not only an indicator of a person's area of existence, but also an important concept that characterizes the semantic value of this existence. The social meaning of space, which Foucault explains with the concept of heterotopia, is related to the integrity created by the convergence of diverse structures. Based on Foucault's concept of heterotopia, this study examines space together with the phenomenon of migration. Migration, at times assuming a global dimension, escalates into a genuine crisis when it comes to refugees. This crisis encompasses not only the displaced individuals but also the chosen destination, and its evolution into a societal predicament. Thus, migration mobility becomes one of the basic elements shaping social understanding. The study focuses on the empathy dimension of the understanding developed for the conditions of refugees rather than the meaning of otherness. Thus, it is aimed to reveal the narratives that communication technologies will provide and to put forth the role of these narratives in creating a sense of empathy. The selected case study for this purpose is the film *Clouds Over Sidra*, shot with virtual reality technologies for the United Nations. The film is analyzed with a case study, which is one of the qualitative research methodologies. According to the analysis result, the film space corresponds to Foucault's definition of deviation heterotopia and this heterotopia establishes a partnership between the audience and the film. Factors such as presence, wide angle of view, immersion and experience created by virtual reality technologies in the audience carry the abstract reality of the story discussed in the narrative to a concrete level.

Keywords: heterotopia, migration, virtual reality narrative, *Clouds Over Sidra*

Atf / Cite as: Molo, Ü. (2023). Sanal gerçeklik teknolojilerinde göç teması ve heterotopik mekân anlatıları. *KİLAD*, (22), 151-170.

Geliş Tarihi / Received: 20.08.2023 **Kabul Tarihi / Accepted:** 30.09.2023

Giriş

Yaşamda devamlı baş gösteren toplumsal meselelerin son yıllarda en göze çarpan örneklerinden biri göç hareketleridir. Gerek iletişim ve ulaşım teknolojilerindeki gelişmeler gerekse bununla ilişkili küreselleşmenin meydana getirdiği sonuçlar, insanlar için yaşanabilecek yerleri belli noktalarda, görelî bir erişilebilirlikle toplamıştır. Ne var ki, kişilerin yaşadıkları ülkelerden çeşitli sebeplerle başka yerlere taşınma arzusu, yalnızca daha iyi koşullarda yaşama istencinden fazlasıdır. Bu hareketlilik toplumsal anlamda pek çok değişimi de beraberinde getiren bir hareketliliktir. Göç edilen ülkeler, göç kriterlerini mevcut koşullar ışığında güncellemekte, özellikle mülteci konumundaki insanlar için bu durum çok daha zorlayıcı uygulamalara dönüşmektedir.

Bugün, sınırlarda kamp alanlarında bekletilen, uluslararası sularda hayatını kaybeden çok sayıdaki insan, mülteci krizinin küresel boyutlara taşındığının kanıtıdır. Kişiler ülkelerinden başka yerlere geçişin umudunu taşıırken, bu umut bir müddet sonra odağını mekânda konumlanma biçimine bırakmaktadır. Çünkü tüm geçişler ve geçişlere yüklenen anlamlar mekânsaldır. Ancak söz konusu hareketlilik mülteciler tarafından gerçekleştiğinde, kimlik ve aidiyet gibi konuları mekândaki bir eşik çizgisiyle yeniden kurgulamaktadır. Sınırlarda bekleyen insanların yok yer mekânlarından, yine sınırlarda kendisine “yer” edinmiş kamp alanlarına kadar pek çok alan, mekânda heterotopya kavramını anımsatmaktadır. Foucault'nun kategorilerine ayırarak açıkladığı bu kavram, temelde zaman ve mekândaki çoğulluğu ifade etmektedir. Bu aynı zamanda tartışmaya açık bir belirsizlik ve başkalık anlamlarına da gelmektedir. Çünkü belli bir alanda toplanan ve aslında birbirinden oldukça ayırık duran yapıların bütünlük görünümü, o alanı paylaşan insanları da aynı biçimde tanımlamaktadır. Algı, yönetim, iktidar gibi ideolojik meseleler, mekânlardaki bu çoğulcu yapının tam da ortasında yer almaktadır. Foucault'nun kriz heterotopyası tanımının bugün kendisini sapma heterotopyası olarak gösterdiği norm dışılık, insanları mekânda bir eşik alanında tutmaktadır. Mültecilere yönelik bu hareketli hareketsizlik, eşikteki sapma heterotopyasının başka bir boyutudur.

Sapma heterotopyasını, mülteci kriziyle bir arada inceleyen bu çalışma başka bir zemine daha dayandırılmaktadır. Bu zemin, iletişim teknolojilerinin ortaya koyduğu anlatı biçimleri ve yeni heterotopya alanlarıdır. Tam da bu noktada çalışmanın odağı en güncel iletişim teknolojilerinden biri olan sanal gerçekliktir. Sanal gerçeklik (SG) alanı giderek gelişen, yaygınlaşan ve sahip olduğu özelliklerle daha fazla ilgi çekmeye başlayan bir alandır. Çünkü bu teknoloji aracılığıyla ortaya koyulan anlatı bir deneyim etkisi yaratmakta, bu deneyim, mevcudiyet, dalma, etkileşim gibi diğer unsurlarla bir arada sağlanmaktadır. Artık birey, bir gerçekliği okuyan ya da seyreden değil, onu deneyimleyen özelliktedir. Bireye yönelik bu konum, izleyicinin anlatıdan çıkaracağı anlamı da empati duygusuyla yakından ilişkilendirmektedir. Çünkü bir gerçekliği, simüle edilmiş sanal ortamda hiper-gerçeklik etkisiyle deneyimlemek, anlatının içindeki hikâyenin önemini vurgulamaktadır. Böylece iletişim teknolojileri empati yaratmada etkili bir araç biçiminde kullanılabilir, bu kullanım faydalı bir amaca hizmet edebilmektedir. Çalışmada mülteci sorununu ele alan 360 derece *Clouds Over Sidra* [Sidra'nın Üzerindeki Bulutlar] (Chris Milk ve Gabo Arora, 2015) filmi bu amaçla seçilmiş bir filmidir. Film, göç heterotopyası ve sanal gerçeklik teknolojileri bağlamında nitel araştırma yöntemlerinden örnek olay incelemesiyle analiz edilmektedir. Böylece, SG'nin yarattığı yeni anlatı biçiminin ve anlatıdaki izleyici-hikâye ortaklığının toplumsal bir faydaya dönüşebilme ihtimali tartışılmaktadır.

1. Heterotopya Kavramını Göç Üzerinden Düşünmek

İnsan, toplumda çeşitli iktidar düzenekleri içinde ilişkiler geliştirmekte, kontrol edilmekte, gözetilmekte ve tüm bunların birlikteliğiyle anlamlandırılmaktadır. Bu açıdan

insan, bireysellik üzerindeki tüm vurgu ve tartışmalara karşın toplum işleyişinden bağımsız kalamamaktadır. Russell'ın *İktidar* adlı eserinde belirttiğine göre, bireyi etki altına almanın birtakım yolları vardır. Bunlardan ilki bedene doğrudan güç uygulama, ikincisi mükâfat ya da cezalandırma. İlkinde hapsedme, öldürme gibi uygulamalara gidilmekte; ikincisinde iş verme ya da işsiz bırakma gibi yöntemler tercih edilmektedir. Bireyi etki altına alan uygulamalardan bir diğeri ise onların fikirleri üzerinedir. Bu yöntemde ise propaganda etkili bir araç olarak kullanıma dâhil edilmektedir (Russell, 1938/1976). Tüm bunlarla birlikte bireyi etki altına almak, değişen yaşam koşulları ve beklentiler doğrultusunda kendisine yeni formlar bulmakta ya da önceki iktidar biçimleri bu yeni topluma uyarlanmaktadır. Günümüzde görme ile gözetleme üzerine yoğunlaşan anlayış, iktidar ile birey ilişkisini bu çerçevede kurgulamaktadır.

Modern görsel kültürde bakış, iktidar ve gözetim gibi kavramların oldukça önemli olduğu bilinen bir gerçekliktir. Esasında bu odak, gözetleyen ve gözetlenen öznenin inşa sürecine yönelik görüşleriyle Foucault üzerinde yoğunlaşmaktadır. Buna göre bakış, iktidar etkisiyle kuşanmış bir öznelliğe ait olduğu gibi iktidar etkileri de üretebilen bir alandır. Bu yaklaşım, görsel kültürü tarihselleştirerek sosyal teoriye önemli bir katkı sağlamaktadır (Arpacı, 2014). Görme ve gözetleme üzerinden geliştirilen iktidar biçimi kendisini panoptikon kavramıyla da açıklamaktadır. Panoptizim on sekizinci yüzyılın sonunda, on dokuzuncu yüzyılın başında keşfedilmiştir. Bentham'ın detaylandığı, bir kişinin herkesi gözetleyebilmesine imkân tanıyan bu sistem esasında bir burjuvazi düşüdü. Bu elbette mimari bir biçimdir. Ancak aynı zamanda, özellikle, bir yönetim şeklidir (Foucault, 2011). İktidar etkisinin görme ile gözetleme üzerinden sağlandığı bu yapı, bireyin bedeni üzerinden şekil kazanan yapılardan bir diğeri. Foucault'nun (1992) da belirttiği gibi beden daima zorlamalara ve yasaklamalara maruz bırakılan çok sıkı iktidarların içine alınmıştır. Bedene hâkimiyet ancak iktidarın bedeni kuşatmasıyla olanaklı hâle gelebilmiştir. Süreç içinde bedene yönelik düşünceler, uygulamalar, çatışmalar yaşansa da iktidarın geri çekilebildiği, yer değiştirebildiği, başka yeri kuşatabildiği ancak daima savaşta kaldığı unutulmamalıdır (Foucault, 2015). Bireyin bu iktidar yapıları içindeki varlığı, onun bedenini mekân ile kurduğu ilişkide de kurgulamaktadır. Bireyin toplumdaki oluş biçimi, hatta iktidara tabi hiyerarşik varlığı, tartışmayı yalnızca ne tahakkümde ne de tahakkümün panoptik görünümünde sınırlı tutmaktadır. Foucault, özne ve iktidar ilişkisini analiz edip, toplumda bu ilişkinin uygulanma biçimlerine odaklanırken başvurduğu başka bir kavram daha vardır. Bu kez mekân üzerinden anlam kazanan bu kavram heterotopya adını almıştır.

Mekân, insanın yaşam içindeki yeri ve bedensel oluşuyla ilgilidir. Kişinin mekânla olan ortaklığı, mekânın özellikleri ve insanla kurduğu bağ neticesinde “yer”e dönüşmektedir. Böylece yer, kuşandığı yeni anlamlarla giderek genişlemektedir. Bu açıdan bakıldığında mekân üzerine düşünce üretmek, tartışmak ve sorgulamak pek çok biçimde mümkündür. Ancak mekânın insan ile olan ilişkisi statü, hiyerarşi gibi alt anlamları da gözetmekte, mekân sosyal, politik bir konu hâline de gelmektedir. Kavrama özellikle insanlar arası ilişkinin bir biçimi olarak bakıldığında Foucault'nun görüşleri ve heterotopya kavramı bir kez daha öne çıkmaktadır.

Foucault, mekânın zaman ve tarihselliğine vurgu yapmakta ve Orta Çağ'daki görünümüyle onun hiyerarşik biçimine odaklanmaktadır. Bu hiyerarşide mekân; kutsal, dünyevi, korunaklı, açık, kentsel ve köylük yerler olarak türlere ayrılmaktadır. Günümüzdeyse uzamın yerini mevki almakta, mekân artık mekilendirme hâlinde sunulmaktadır (Foucault, 2016). Mekân üzerinden çeşitli anlam yapılarını irdeleyen heterotopya, bu noktada sorgulanmaya değerdir.

Heterotopya tıpta, bir organın veya vücuttaki bir bölümün normal konumundan ayrılarak yer değiştirmesini ifade eden bir kavramdır. Heterotopya, etimolojik olarak aşına olduğumuz ütopya kavramıyla da ilişkilidir. Foucault ütopyaı, heterotopyanın karşıtı olarak ele almaktadır. Ona göre hem ütopya hem de heterotopya, ilginç özellikli dış mekânlardır ve diğer tüm mekânlarla ilişkili olma eğilimindedir (Sudradjat, 2012). Foucault heterotopileri toplumun ana akımına karşı çelişkili, genellikle karşıtlık taşıyan bir ilişki içinde duran, “karşı mekânlar” olarak tanımlamaktadır. Ütopyalardan farklı olarak heterotopyalar, fiziksel mekânda, zaman ile bir aradadır. Ancak ütopya gibi, heterotopyalar da toplumun alışık olduğu şekilden farklı işlediğinden, toplum dışında varlığını devam ettirmek durumundadır (Saldanha, 2008). Heterotopya, birleşimci, ilişkisel bir mekân sunmakta, uyumsuz mekânları temsil etmekte ve paradoksları ortaya koymaktadır (Sudradjat, 2012). Ancak yine de heterotopyaları direnişin mekânı olarak gören eleştirmenlere alternatif bir bakış sunarak, temelde güce karşı direnişin değil, yeniden düzenlemenin mekânları olduğunu söylemek de mümkündür. Dirence odaklanma yerine bilginin yoğunlaşmasına odaklanarak heterotopyaların düzeni okunaklı hâle getirdiğini incelemek gerekmektedir (Topinka, 2010). Heterotopyalar, çoğunlukla, zamanın bölünmesine bağlı yerlerdir. İnsanlar geleneksel zamanlarıyla bir tür mutlak kopma içinde olduklarında heterokroniler kesin olarak işlemeye başlamaktadır. Öncelikle, sonsuza dek biriken zaman heterotopyaları vardır. Müze ve kütüphaneler buna yönelik alanlardır. Her ikisi de zamanın yığılmaya ve kendi zirvesini aşmaya devam ettiği heterotopya alanlarıdır (Foucault, 2016).

Heterotopyalar pek çok biçimde kendisini ortaya koyabilmektedir. Esasında mutlak, evrensel olan bir heterotopyadan söz etmek olanaklı değildir. Yine de iki biçimde sınıflandırmak mümkündür. Bunlardan ilki, ilkel toplumlarda görülen “kriz heterotopyaları”dır. Toplumda yeni yetmeler, âdet dönemindeki kadınlar, hamile ya da yaşlılar kriz durumundaki bireylerdir. Bu kişilere uygun görülen, ayrıcalıklı, kutsal ya da yasak yerler vardır. Ancak günümüzde, kriz heterotopyaları yok olmuş ve yerini “sapma” heterotopyaları almıştır. Davranışı istenen norma uymayan birey, sapma heterotopyası içine yerleştirilmektedir. Dinlenme evleri, psikiyatri klinikleri ve hapishaneler buna dâhildir. Bu gruba huzurevlerini de eklemek mümkündür. Çünkü yaşlılık, bir krizdir. Aynı anda sapmadır. Boş zamanın bir kural olduğu toplumumuzda aylıklık bir tür sapma olarak kendisini göstermektedir (Foucault, 2016). Heterotopyalar birer kapatma mekânlarıdır. Bu alanlar, kendi dışındaki diğer mekânları bir kara delik hâlinde, sürekli biçimde kendisine çekip kopyalamaktadır. Hapishane koğuşları, akıl hastanesi ve huzurevi odaları kapanma mekânı olarak nitelendirilen evin bozulmuş birer kopyalarıdır. Bu kurumlar çamaşırhane, mutfak, yemekhane ve dinlenme salonlarına sahiptir. Aynı anda hastane, kütüphane gibi farklı heterotopyaları da bünyelerine dâhil ederek gittikçe daha karmaşık bir sistemli kapatma mekânı hâlini almaktadır (Nakıboğlu, 2015). İçerisinde özel birtakım ritüeller, kendine ait kapalılıklar barındırır da Foucault’da heterotopya gerçek mekândır. Bu gerçek mekân, mevcut toplumsal düzen içerisinde bir şeyi temsil etmekte, bir şeyle mücadele etmekte ya da bir şeyi ters yüz etmektedir (Çavdar, 2018). Tüm bunlarla birlikte topluma dair her değişim ya da yenilik mevcut anlayışın devam ettirildiği uygulanım alanlarıdır. Mekânlar, yerler değişse de işleyişin özündeki anlamda çok az farklılık gözlenmektedir. Dijital teknolojiler ve dijital medya ortamları heterotopyaların başka görünümüdür.

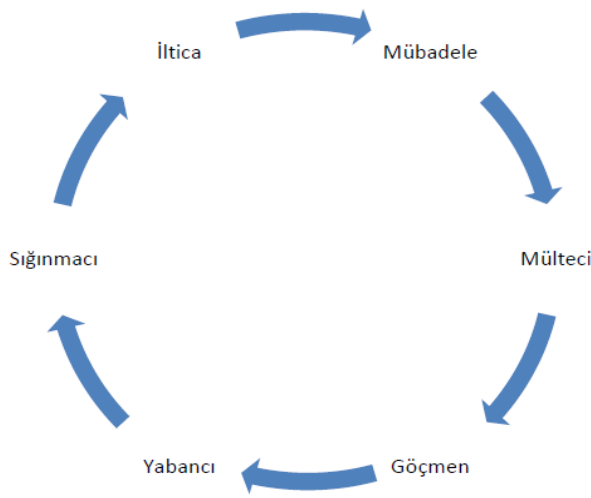
İletişim pratiklerindeki değişim, etkileşim ve sanallık özelliğiyle yeni medya, şu ana kadar alışık olunmayan başka bir zaman, mekân ve gerçeklik algısı üretimidir. Bu nedenle yeni medyayı, gerçekliğimizle ilişki içerisinde bulunan “başka bir yer”, yani heterotopya olarak nitelendirmek gerekmektedir (Göker, 2017). Sanal ortamlara ya da “yer olmayan” bu yerlere ilişkin yönetim, düzenleme, finanse etme gibi konular, bu alanların sanal doğalarını da sorgulamaya açarak gerçek yaşam kısıtlamalarından muaf tutulma düşüncesini

oluşturmaktadır (Van der Merwe, 2021). Heterotopya; gerçek gündem sorgulamaları, toplumdaki değişimler ve yeni oluşumlar birlikteliğinde yeniden tartışmaya açıktır. Heterotopya kavramının ilişkilendirilebileceği olgulardan biri de şüphesiz göç ile başlayan yer değiştirme hareketliliğidir. Göçün biçimine bağlı olarak “yer”e ilişkin anlam da hareketin niteliği de değişmektedir.

Kavram olarak göç (*migration*), uluslararası sınır geçmek ya da bir devlet içinde yer değiştirmektir. Göç; “süresi, yapısı ve nedeni ne olursa olsun insanların yer değiştirdiği nüfus hareketleri” olarak tanımlanmaktadır ve buna “mülteciler, yerinden edilmiş kişiler, yerinden çıkarılmış kişiler ve ekonomik göçmenler dâhildir” (Perruchoud, 2009, s. 22). Bununla birlikte Şekil 1’de de yer aldığı gibi göç olgusunu detaylandıran daha pek çok kavram bulunmaktadır.

Şekil 1

Göç ile İlgili Kavramlar



Kaynak: (Tamer, 2020, s. 2811)

Göç, aynı zamanda bir üretim faktörü olan emeğin, bir yerden başka bir yere taşınmasıdır. Temelde iç göç ve dış göç olarak iki gruba ayrılmaktadır. İç göç, emeğin ülke içi hareketi anlamına gelirken, dış göç, emeğin ülkeler arası dolaşımıdır. İç göçte kır-kır, kır-kent, kent-kent ve kent-kır yönünde bir hareketlilik söz konusudur. Dış göçte ise geri kalmış ülkelerden gelişmiş ülkelere doğru bir yönelim gözlenmektedir (Çelik, 2006). Göçün gerçekleşmesinin ardından üç evreden söz etmek mümkündür. Bunlar bütünleşme, asimilasyon ve ayrışma aşamalarından oluşmaktadır. Aidiyet duygusunun önemini vurgulayan bütünleşme, asimilasyon (eritme), marjinalleşme ve ayrışma gibi olguların etkileri, toplum üzerinde açıkça görülmektedir (Günay vd., 2017). Göç hareketliliğinin ulusal ve uluslararası boyutta, giderek artan oranda büyüdüğü herkesçe bilinen bir gerçekliktir. Bu durum özellikle soğuk savaş döneminin sona ermesiyle daha fazla görünürlük kazanmış ve küreselleşmenin tüm toplumu çeşitli biçimlerde etkisi altına alan yönüyle oldukça parçalı, taraflı ve karmaşık bir yapıya bürünmüştür (Çağlar, 2018). Çünkü göç zorunlu ya da gönüllü olduğu fark etmeksizin insanların yaşam biçimlerini, taşıdıkları ve ulaştıkları yerlerdeki yaşam biçimleriyle harmanladıkları bir süreci ifade etmektedir (Karakaya, 2020).

Göç olgusunun sosyal bir kriz olarak düşünülmesi gerekmektedir. Globalleşme, bir açıdan ülkeler arası sınırların ötesine geçme, diğer açıdan ise yeni sınırlar oluşturma şeklinde ilerlemektedir. Çeşitli sebepler nedeniyle başlayan bu dinamik süreç, göç öncesi, göç sırası ve sonrasını yoğun strese zorunlu kılmaktadır. Bütün bir süreç boyunca karşılaşılan zorluklar

düşük gelir, beslenme yetersizlikleri, dil engelleri, sağlık problemleri, kültürel şok ve stereotip yaklaşımlar şeklinde sıralanabilmektedir (Solgun ve Durat, 2017). Görünen o ki günümüzde göç ile ortaya çıkan sorunlara bir yandan çok kültürlülük, kültürler arasılık ve asimilasyon gibi anlayışlar geliştirilmekte, aynı esnada pek çok göçmen sınırlarda sefaletle ölüme terk edilmektedir (Gemici ve Çatal, 2019). 1948 İnsan Hakları Evrensel Beyanamesi insanın evrenselliğine ve herkes için adil yaşam ilkesine yer vermektedir. Ne var ki insanın eşit doğduğu ve yaşama bu eşitlik düzeyinde devam etmesi gerektiği gündelik yaşamda geçerliliğini sürdürememektedir (Mignolo, 2011). Özellikle 1980'lerle birlikte 'yeni sığınmacılar' olarak adlandırılan bir yeniden düşünme sürecine geçilmiştir. Soğuk Savaş döneminin sona ermesi ve mültecilerin bundan böyle ideolojik jeopolitik değerinin kalmaması, bu yeni düşünüşü bir dizi kısıtlayıcı önemle bir araya getirmiştir (Chimni, 1998). Dolayısıyla göç hareketliliği süreç içinde, ülkelerin gereksinim biçimlerine göre anlamlı ya da tereddütle yaklaşılan bir duruma dönüşebilmektedir.

Bugün artık küreselleşmenin, yeni iletişim ve ulaşım teknolojilerinin varlığıyla bilgiye erişim kolaylaşmış; insanların göç ettikleri ülkelerde birbirleriyle ve geride kalanlarla sağladıkları iletişim, yeni olasılıklar yaratmıştır. Böylece kontrolü güçleşen göç hareketliliği mevcut teknolojilerle daha da yaygınlaşmıştır. Bir yanda dünyayı "küresel köy"e dönüştüren teknolojik gelişmeler, diğer yanda uluslararası sınırlarda kendisine mekân edinmeye çalışan insanların geçicilik hâlleriyle yeryüzü, bir tezatlık zeminine dönüşmüştür. Sürece dair bu durum, gereksinim dışında kalabilecek tüm göç hareketliliklerini kısıtlamakta, evrensel insan tanımını baskıcı, zorlayıcı, ötekileştirici uygulamalarla birlikte geri planda tutulmaktadır. Özellikle ülkelerdeki çatışma, savaş gibi nedenlerle yaşam güvenliği sorunu oluşturan toplumsal meseleler; kaçışı, kaçılan yer ile yeni bir çatışma hâlinde var etmektedir. Göç edilen ülkeler, başka kültür, anlayış ve dil ile kuşanmış bu insanları kendi sınır çizgilerine dâhil etmekte tedirgin, yaşamını devam ettirme gayretindeki yığınlar ise heterotopyanın türleri arasında sınırlarda hareketsizdir. Sorunun içindeki kişiler için gidilebilecek yeni yerler ütopyayı çağrıştıran bir beklentiye dâhildir ancak ütopya zaten olan bir yer değildir. Gerçek mekânlar olarak düşündüğümüz heterotopyalar ise göç hareketlilikleriyle başka zaman ve mekânları tek bir yerde toplayabilmektedir. Bu toplanış göç eden için yeniye ve iyiye açılan heterotopik mekânı, göçün hedeflendiği yeri ise -doğrudan bir ihtiyaç ve faydaya karşılık gelmediği sürece- bir bekleme/sınır alanı olarak betimlemektedir.

Hollanda'daki yolcu gemisinin sığınmacılar için barınma merkezi oluşu (Özkan, 2023), İngiltere'deki mülteci gemisinin hastalık nedeniyle tahliye edilmesi (Wells ve Nimmo, 2023) gibi yakın tarihli haberler, bu hareketliliği çok farklı boyutlarıyla tartışmaya açmaktadır. Ancak göçün yarattığı psikolojik, sosyolojik ve ideolojik etkilerinin pek çok disiplin tarafından tartışıldığı bu olaylar, Foucault'nun heterotopya kavramını tüm tartışmalar için bir zemin niteliğinde konumlamaktadır. Bir kriz hâlini alan mülteci sorunu, sınırda hareketini beklemeye almış kişiler için heterotopya türlerinden sapma heterotopyasına karşılık gelmektedir. Dünyanın her yerinden binlerce insan, bu eşik alanlarında bekletilen, zaman ve mekânın giriftliğinde toplum normunda sapma göstermiş topluluklar hâlinindedir. Özellikle mülteciler için bir mekân hâlini almış gemiler, zaten var olan hapisane ve huzurevlerine benzer yeni heterotopya mekânları olarak seçilmişlerdir. Gerek bir araziye yerleştirilmiş mülteci kampları gerekse gemilerdeki yaşam alanları, kendisine herhangi bir geçiş edinememiş eşik alanlarıdır.

Heterotopya farklı, karşıt ve uyumsuz varlıkların aynı bağlamda birlikte yaşayabilecekleri mekânlardır. Eşik ise, mekânın morfolojik yapısına göre farklı işleyiş biçimlerine sahip olan ara mekânlardır (Şevik ve Çalışkan, 2018). İnsan mekânı yalnızca tecrübe etmemekte, aynı zamanda onun aracılığıyla düşünüp hayal kurmaktadır. Dolayısıyla mekân yalnızca hâlihazırdaki toplumsal dünyayı değil, başka mümkün toplumsal dünyaları da

şekillendirmektedir. Özgürleşme bir süreçse eğer, yalnızca tanımlanmış özgürlük alanları oluşturmakla kalmayıp dinamik dönüşümlere de yol açmak zorundadır. Böyle bir keşfin odak noktası somut mekânlar değil, mekânsal niteliklerdir. Eşik fikri tam olarak bu düzeyde, özgürleşmenin mekânsal dinamiklerini yakalayan bir kavram biçiminde belirlemektedir (Stavrides, 2010/2021). Bu ara/eşik mekânları, göç hareketliliğini durduran ancak kesin bir sonuca vardırılmayan, özgürlüğün ve umudun beklemeye alındığı alanlardır.

2. Sanal Gerçeklik Anlatılarında Göç Olgusu ve Mülteci Sorunu

Bir dönemin bilim kurgu teması olan sanal gerçeklik henüz en gelişkin döneminde olmasa da önemli bir etki yaratmaktadır. Bu teknoloji, izleyicileri simüle edilmiş üç boyutlu bir ortama daldırmakta ve onlara çevrelerini gerçekten oradaymış gibi keşfetme imkânı sunmaktadır (Manly, 2015). SG teknolojisi, manipüle edilmiş bir sanal ortam yaratmakta ve bireyi bu ortama farklı seviyelerde daldırmayı amaçlamaktadır. Sanal alan aynı zamanda 360 derece videolardan meydana gelen sarmalayıcı görüntü deneyimi anlamı da taşımaktadır (Alberghini, 2020). Sanal gerçeklik ortamında mevcudiyet/varlık (*presence*) olarak adlandırılabilir bir etki söz konusudur. Varlık etkisi, kullanıcının psikolojisinin bir işlevi olarak kabul edilmekte ve bireyin sanal ortamı kendi bilincinde varmış gibi deneyimleme derecesini ifade etmektedir. Diğer yandan, sarmalanma/dalma (*immersion*) etkisi de fiziksel gerçekliği dışarıda bırakarak canlı bir sanal ortam oluşturabilmede önemli bir kriter olarak görülmektedir (Cummings ve Bailenson, 2015). Belirli etkinin ortaya koyulabilmesinin ardından katılımcı, hikâyeye kendisi olarak, ziyaretçi olarak ya da karakterin perspektifinden görüş açısı kazanarak farklı şekillerde dâhil olabilmektedir (De la Peña vd., 2010).

360 videolar genellikle çoklu lens özelliğindeki kamera veya bir dizi kameranın bir araya gelişiyle elde edilmektedir. Ardından, çekilen alanlar birleştirilmekte ve panoramik bir deneyim sunan videolar oluşturulmaktadır. Bu videolar, lensli görüntüleyicilerle kolayca erişilebilir özelliktedir. Hatta bir kısmını akıllı telefonlar aracılığıyla da deneyimlemek mümkündür. Bu cihazlar izleyicilerin hareketlerini takip edemese de üç boyutlu görüş biçimiyle dalma/sarmalanma hissi yaratmaktadır (Alberghini, 2020). Teknoloji ve eğlence odaklı pek çok kurum, sanal gerçekliğin sıradan bir heves olmaktan daha fazlası olduğuna inanmakta ve film, haber, spor etkinlikleri, video oyunları gibi daha birçok alanda milyarlarca dolar yatırım yapmaktadır. Bu esnada, film yapımcıları ve diğer alanların yaratıcıları, tamamen yeni bir hikâyeye anlatımının az bilinen diliyle meşguldür. Çünkü bu dil kendi içinde kimi zorluklar taşımaktadır. Her şeyden önce insanları sanal gözlükler aracılığıyla kapalı bir alana hapsedme, bu deneyimin içindeki kişilerde mide bulantısı gibi çeşitli anlık sağlık sorunu riskleri yaratabilmektedir (Manly, 2015). Çözülme bekleyen pek çok sorunla beraber sarmalanma, orada olma, mevcudiyet, etkileşim gibi özellikleriyle SG teknolojileri oldukça etkili bulunmakta ve bu etki onu, oluşturacağı empati hissiyle yan yana konumlamaktadır. Bireyi fiziksel gerçekliğinden soyutlayarak güçlü bir sanal ortamda var edebilmek, ele alınan hikâyenin de kişide uyandıracığı duyguyu önemli hâle getirmektedir. Öyleyse özdeşleşme ile başlayan empati hissi bu teknolojinin temel vaatlerinden biridir.

Carrier ve diğerlerinin (2015), internet kullanımı ile empati arasındaki ilişkinin doğasını belirlemeyi amaçladıkları araştırmaları, dikkate değer bulgular sunmaktadır. Araştırma sonuçlarının genel özeti, çevrim içi etkinliklerin bilişsel ve duygusal gerçek dünya empatisi üzerinde, küçük oranda olumsuz etki yarattığıdır. Örneğin, video oyunlarının kadınlarda da erkeklerde de gerçek dünya empatisini azalttığı ancak yüz yüze zamanı azaltmadığı gözlemlenmiştir. Aynı zamanda sanal empati gerçek dünya empatisiyle pozitif olarak ilişkilendirilmiş, ancak sanal empati puanları her iki cinsiyet için de gerçek dünya empati puanlarından daha düşük kalmıştır. Bununla birlikte çevrim içi olmanın empati üzerindeki olumsuz etkileri, toplam çevrim içi zaman miktarından ziyade, belirli etkinliklere

(örneğin video oyunları) bağlı görünmektedir (Carrier vd., 2015). SG teknolojilerinin kişide meydana getirdiği mevcudiyet ve orada olma hissini yaratacağı empati kurulumunu anlamak oldukça önemlidir. Çünkü bu kez bambaşka bir anlatı biçimi ve deneyimleme söz konusudur. Yapılan bir araştırmada sanal gerçeklik anlatılarında kişilerin yalnızca başlarını hareket ettirerek hikâyeyi görebilmesinin bile oldukça etkili olduğu, izleyicilerin başlarını ne kadar çok sağa sola hareket ettirirlerse o kadar mutlu oldukları sonucuna varılmıştır (Li vd., 2017). Sanal gerçeklik üreticileri bu teknolojiyi empatiye giden bir kısayol olarak müjdelemektedir. Örneğin, Birleşik Krallık'ta düzenlenen bağış toplama konferansında, bir Greenpeace yöneticisi, izleyicileri Amazon yağmur ormanlarına götüren SG deneyiminin ardından, bağış için kaydolan insan sayısının iki katına çıktığını bildirmiştir. SG deneyimleri empatiye neden olabilmektedir ancak yine de bu etki sanal ortamın nasıl kurgulandığıyla ilgilidir (Bailenson, 2018). Her ne kadar eğlence sektöründe ya da doğrudan tüketime yönelik pazar amaçlı kurgulanan SG anlatıları öne çıkarılsa da bu teknolojinin empati yaratmadaki olumlu etkileri, odağı toplumsal meselelere yönlendirmektedir. Bu toplumsal meseleler arasında yer alan Suriyeli mültecilerin durumu, SG anlatılarında kendine yer bulmuş konulardan biridir.

2011 yılında başlayan Suriye iç savaşı, insanların benzeri görülmemiş bir göçe zorlanmasıyla sonuçlanmıştır. Birleşmiş Milletler (BM), savaş öncesi 22 milyon olan Suriye nüfusunun 6 milyonunun 2016 yılında ülke içinde yerinden edildiğini ve yaklaşık 5,5 milyonunun ülke dışında mülteci olarak hayatlarına devam ettiğini bildirmiştir. Bu olayın ardından komşu ülkeler, Birleşmiş Milletler ve birçok kuruluş yardım sağlama amacıyla devreye girmiş ve mülteci krizini vurgulamak için yeni iletişim teknolojilerinin kullanılması bu yardım çabalarında önemli rol oynamıştır (Irom, 2018). *Clouds Over Sidra* (Milk ve Arora, 2015) filmi bunun en etkili, bilindik örneklerinden biridir. 2015 yılında etkileşim kategorisinde Sheffield Doc/Fest Ödülü'ne layık görülen film aynı zamanda BM için sanal gerçeklik yöntemiyle çekilen ilk filmidir (Unvradin, 2015). Bu anlatıda, izleyiciler Ürdün'deki Za'atari kampına götürülmekte ve orada ailesiyle bir buçuk yıldır yaşayan 12 yaşında bir kız çocuğu olan Sidra ile tanıştırılmaktadır. Hikâyede, Sidra'nın kamp alanındaki rutin bir günü işlenmektedir (Docubase, 2015). Suriyeli mülteci krizi hem çok üzücü hem de buna rağmen soyut görünebilmektedir. Ancak bu film aracılığıyla kullanıcıların Za'atari mülteci kampına bırakılması, mevcut sorunu somut ve dolayısıyla görünür hâle getirmektedir (O'Niell, 2015). Alberghini (2020), *Clouds Over Sidra* filmi empati kurulumu bağlamında ele aldığı bir araştırmasında, 107 öğrenciyle anket çalışması yapmıştır. Çalışma kapsamında gerçekleştirilen karşılaştırmalı video izleme ve deneyimlemenin ardından, SG'nin anlatıdaki hikâyeye etkisini artırdığı ve hem duyuşsal hem de bilişsel empatiyi uyandırmada etkili olduğu sonucuna varılmıştır. Anket sonucuna göre, katılımcıların %69'u, "zorla yerinden edilme" durumunu doğru bir şekilde tanımlayabilmiştir. Katılımcıların bir bölümü mültecilerle ortak bir kimlik keşfetmiş, "normal insanlar" ve "bizim gibiler" gibi hisler eşliğinde, yaşamlarına dair gerçekçi ifadeler kullanmışlardır. SG teknolojisinin izleyicilerin mültecilerle özdeşleşmelerine yardımcı olmada özellikle avantajlı olduğu görülmüştür. Çünkü bu anlatı, izleyicileri sahneye koymakta, onlara "orada olma" hissi vermekte ve etrafta dolaşma, her yöne bakma özgürlüğü sunmaktadır (Alberghini, 2020). Mülteci sorununu *Clouds Over Sidra* filmi üzerinden ele alan Suzuki (2022), makalesinin girişine "Film başladığında, bir çölde tek başıma duruyorum. Etrafa bakarken yerdeki ayak izlerini fark ediyorum. Anlatıcı, Suriye'den Ürdün'e olan yolculuğunu uçurtma hikâyesi ve kaçmak zorunda kalış anlarıyla birlikte bana aktarmaya başlıyor. Daha sonra bir mülteci kampına giriyorum" (s. 1267) cümleleriyle başlamaktadır. Yazar, Sidra'nın gündelik yaşamında, onun rehberliğinde gördüğü şeyleri aktardıktan sonra bu giriş, "Bu süre boyunca sanki bir duvarın üstünde uçan sinek gibiyim, burada olmam gerekmeyen biri gibiyim. Onların yaşamlarına bu kadar kolayca girebildiğim için endişeliyim" (Suzuki, 2022, s. 1267) cümleleriyle tamamlamaktadır. Böylece anlatı

süresi boyunca Sidra ile izleyicinin yaşamı birleşmektedir. Duyusal ayrıntılar aracılığıyla oluşturulan varlık/mevcudiyet hissi ve SG anlatısında bir gazetecinin gerekliliğinin ortadan kalkışı, hikâyenin güçlü bir duygusal bağlılık ve empati hissiyle sonuçlanmasını sağlamaktadır (Kool, 2016).

3. *Clouds Over Sidra* Filmi Analiz ve Bulguları

Bu bölümde ele alınan film, nitel araştırma yöntemlerinden örnek olay incelemesiyle analiz edilmektedir. Mülteci krizini konu edinmesiyle sanal gerçeklik teknolojilerinin yarattığı etkiyi empati bağlamında tartışmaya açan 360 derece *Clouds Over Sidra*, Ürdün'de Za'atari kampına odaklanmaktadır. Bu odak, SG'nin mekânı öne çıkaran etkisiyle son derece önemli bir detaydır. Çünkü izleyici, gerçekliği, gerçek mekân deneyimiyle elde edebilme olanağına sahiptir. Öyleyse sanal gerçeklik teknolojileriyle üretilen anlatıda odaklanılacak ilk unsur mekân olacaktır. Bu yaklaşım aynı zamanda çalışmanın temel taşlarından biri olan heterotopya kavramını incelemek için de anlamlıdır.

3.1. 360 Derece Hikâye Mekânı

Sanal gerçeklik anlatı deneyimi bir biçimle sınırlı kalmayan, farklı şekillerde tasarlanması olanaklı çeşitliliktedir. 4D, 5D, 6D olarak sayısı giderek artan video deneyimlerinden oyun anlatılarına, interaktif hikâyelere ya da sarmalayıcı sanat sergilerine kadar pek çok türde SG teknolojileri kullanılabilir durumdadır. Ancak özellikle bir SG başlığının giyilmesiyle başlayan ve kişiyi fiziksel gerçekliğinden soyutlayan anlatılar, tam da bu soyutlama nedeniyle farklılaşmaktadır. Çünkü o andan itibaren esas olan sanalda bulunabilme yetkisidir. Anlatılardaki bu çeşitliliğe benzer olarak, mekândaki görünüm de 180 ya da 360 derece olabilmektedir. 180 derece daha kısıtlı görüş açısı deneyimi ortaya koyarken, 360 derece anlatılarda özgür bir bakış özelliği yaratılmaktadır. Ancak her iki kullanımda da izleyiciyi dalma etkisiyle anlatı içine almak mümkündür. Farklılık, görüntünün genişliği ve görmedeki serbestliktedir.

Clouds Over Sidra filmi 360 derece film tekniğiyle kurgulanmıştır. Bu sebeple izleyici, başlığı taktığı andan itibaren fiziksel gerçekliğine oldukça yakın bir görme deneyimine sahip olmaktadır. Başın hareket ettirilmesiyle gözün bütün bir mekânı taraması mümkündür. Bu özellik filmin ilk anlarından itibaren, izleyicinin etrafını görme edimi ile başlamaktadır.

Şekil 2

İzleyicinin 360 Derece Hikâyedeki İlk Görüş Alanı¹



Clouds Over Sidra (Milk ve Arora, 2015)

¹ Bu ve devamındaki fotoğraflar, makale yazarının film deneyimleme anının kayıt altına alınmasıyla elde edilmiştir. Belgesel aynı zamanda YouTube üzerinden 360 derece video olarak da izlenebilmektedir. Within. (2016, 27 Ocak). *Clouds Over Sidra* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=mUosdCQsMkM>

Şekil 2’de sunulduğu üzere izleyicinin gördüğü ilk yer, ona çölde olduğunun bilgisini veren yerdir. 360 derece alan çölün sarı-kahverengi tonlarıyla sarmalanmıştır. Gözün görebildiği her yer çölün sessiz sınırsızlığına tanıklık ederek mekâna yönelik bilgi içermektedir. Bu ilk görüş anı, filmin bundan böyle 360 derece görüş alanının takip edilmesiyle devam edeceğinin önsezisini sunmaktadır. Görüntüye aynı anda anlatıcının sesi eklenmekte ve hikâyeye, izleyicinin 360 dereceyi görebildiği ancak kimse tarafından görülmediği yalnızlık anlarıyla başlamaktadır. Bu kısa anın ardından izleyicinin sonraki görüş alanı başka mekânda devam etmekte ve bu kez çölün sonsuz görüş alanının aksine çok daha küçük bir kapalı mekânda devam etmektedir.

360 derece mekân görüşü, filmin ilk anlarında hikâyeye, hikâyeden çıkacak duyguya ve anlama dair herhangi bir şey söylememektedir. Bu görüş başlangıçta yalnızca SG’nin anlatı kurulumunun bir parçası gibi durmaktadır. Ancak sanal anlatının gerçek yaşam hikâyesine dayanması, mevcut anlatıyı tam anlamıyla kavramada görme açısını güçlü bir unsur olarak karşımıza çıkarmaktadır. Buna rağmen 360 derece görüş açısının izleyiciyi hikâyede tutmada zorlayıcı kısımları da vardır. Çünkü her yere bakmak ve bakılan yerde istenilen sürede kalmak mümkündür. Bu durum hikâyenin seyrini katılımcının görme serbestliğiyle ilişkilendirdiğinden, yönetmenin izleyiciyi yönlendirme etkisini sınırlandırmaktadır. Bu nedenle yönetmen izleyiciyi hikâyenin akışında tutabilmek için başka unsurlara başvurmaktadır. Örneğin film açılışının ardından mekânın Sidra’nın görüntüsüyle sınırlı bir alandan devam etmesi, bakışı zorunlu olarak belli bir noktada tutmaktadır. Çünkü hem görülecek alan kısıtlıdır hem de mekândaki karakter yenidir (bk. Şekil 3).

Şekil 3

Film Karakterini İlk Görüş Anı ve Bakışta Odaklanma



Clouds Over Sidra (Milk ve Arora, 2015)

İzleyicinin hikâyeye akışını takip etmesinde başvurulan en güçlü unsur, anlatıcı sesidir. Film, başlangıcından itibaren dış ses aracılığıyla film hikâyesi ve gerçekliğine dair bilgi aktarmaktadır. Bununla birlikte 360 derece görme deneyimi mekândaki durumları, karakterleri ve onların yaşamını detaylıca anlayabilmek için oldukça güçlüdür. Özellikle toplumsal bir sorunu konu edinen anlatılar için görmedeki özgürlük, o sorunu mekân temelinde detaylandırmak bağlamında etkilidir.² Aynı etki filmdeki hikâyenin ve seçili mekânın yarattığı heterotopyayı belirlemede de önemlidir.

² Yine de güçlü bir dalma, deneyimleme etkisi yaratmada 180 ya da 360 derece bir görüş alanı belirlemek tek başına yeterli değildir. Bu etki için SG teknolojisine ait daha pek çok bileşene ihtiyaç vardır. Bir anlatı her iki görüntü biçiminde de zayıf ya da güçlü olabilmektedir.

3.2. Mekânda Olma ve Mekânı Paylaşma

Mekân, SG film tasarımının en temel unsurlarından biridir. Çünkü hikâyeye mekânı, izleyicinin olayları belli bir mesafe dâhilinde seyrettiği yer değil (yerleşik anlatılarda olduğu gibi), hikâyeye mekânında seyircinin de bulunduğu yerdir. Böylece mekân, seyirci ile karakterlerin ortak paylaşım alanı hâlini almaktadır. Mekân hem seyreden hem seyredilen için bir paylaşım yeridir. Bu durum zamanda da bir yanılısma ortaya koyacaktır. Çünkü SG anlatı yapısıyla çekilmiş bir filmde, olup biten bir öyküyü seyrederek film hikâyesine tanıklık etme değil; olan, olmaya devam eden bir anı, o an ve orada deneyimleme etkisi söz konusudur. Elbette, SG film de öncesinde kurgulanmış, tasarlanmış ve son hâlini almış bir anlatıdır. Ancak buna rağmen kişinin, bir başlık aracılığıyla uzaklaşma yanılısması taşıdığı fiziksel gerçekliği, bakışındaki serbestlik ve dalma etkisiyle, anlatının geçmiş zamanı, şimdiki zamanla katmanlı bir yapıya dönüşmektedir. Anlatı geçmiş zamanın, katılımcı ise şimdiki zamanın deneyimindedir. Mekân, zamanda kurduğu bu çoklu ve ortak yapı sayesinde karakter ile izleyici arasında bütünleşik bir deneyim yaratmaktadır.

İzleyici ile paylaşılan mekân, filmin konusu gereği Za'atari mülteci kampıdır. Bu yer aynı anda hem hikâyenin hem de izleyicinin bulunduğu yerdir. 360 derece hikâyeye mekânı başlığında da bahsi geçtiği üzere, film seyircinin çölde yalnız bırakıldığı anlarla mekân konumlandırmasını başlatmaktadır. Devamında seyirci, kampta yaşayan insanların gündelik rutinlerine tanıklık etmekte ve mekân kurulumu Tablo 1'de gösterilen sıralamayı takip etmektedir:

Tablo 1

Filmin Mekân Kurulum Aşamaları

Hikâyeye Mekânı	Mekânın Paylaşımı	Mekânda Seyircinin Konumu
Çöl	Seyirci yalnız	Görünmez
Sidra'nın yaşadığı evden bir oda	Seyirci ve film karakteri Sidra	Yakın, görünür
Sidra'nın yaşadığı ev	Seyirci ve Sidra'nın ailesi	Yakın, görünmez, üst bakış açısı
Dış mekân-Kamp alanı	Seyirci sıra bekleyen kalabalık çocuklar arasında	Yakın, görünür
Sınıf	Seyirci ve sınıftaki öğrenciler	Yakın, görünmez
Fırın	Seyirci ve ekmek pişiren erkekler	Yakın, görünmez
Dış mekân- Kamp alanı	Seyirci ve oyun oynayan çocuklar	Mesafeli, görünmez
Bilgisayar Odası	Seyirci ve oyun oynayan erkekler	Yakın, görünür
Egzersiz alanı	Seyirci ve egzersiz yapan erkekler	Mesafeli, görünmez
Egzersiz alanı	Seyirci ve dövüş eden erkekler	Seyreden çocukların yakınında ancak sahnenin uzağında, görünmez.
Futbol sahası	Seyirci ve futbol oynayan kadınlar	Sahanın ortasında, görünmez
Sidra'nın ailesinin evinde	Seyirci ve yemek yiyen Sidra'nın ailesi	Mesafeli, görünmez
Dış mekân- Kamp alanı	Seyirciyi saran çocukların ortasında	Yakın, nötr
Sidra'nın odasında	Seyirci ve Sidra	Yakın, nötr
Dış mekân- Kamp alanı	Yalnız	Uzak mesafeli, görünmez

Tablo 1'de sunulan hikâyeye mekânı, mekânın paylaşımı ve seyircinin konumu, filmde karakter ile katılımcı arasındaki ilişkiyi göstermektedir. Mekân, kamp alanındaki sınırlı detayları hikâyeye üzerinden aktarmakta, bu esnada dış ses film boyunca seyirciye eşlik ederek

mekânda onunla birlikte konumlanmaktadır. Bu konumda filmin açılış ve kapanış sahneleri dışında, seyirci daima film kişilerinin arasında yer almaktadır. Ancak hem ilk hem de son sahnede yalnız bırakılmıştır. İlk sahnede seyircinin çöldeki yalnızlığıyla kamp alanına ilişkin fikir verilmiş, son sahnedeki konumuyla bu fikir uzaktan gördüğü yaşam ile pekiştirilmiştir. Böylece hikâyeye, seyircinin mekân konumlandırması aracılığıyla güçlü bir etki ortaya koymuştur. Başka bir ifadeyle mekân, yalnızca film karakterlerinin bulunduğu ve öykünün devam ettiği yer değil, seyircinin de orada konumlanmasıyla oluşacak başka anlamlardır.

Bununla birlikte seyircinin mekândaki konumu, sahneye olan yakın ve uzak mesafesi sonucu devamlı değişmektedir. Bu değişiklik seyircinin görünürlük ve görünmezlik yapısı için de söz konusudur. Örneğin izleyicinin Sidra ile karşı karşıya konumlandığı sahne, Sidra'nın hikâyesinin doğrudan aktarıldığı sahnedir. Ancak bu sahne filmin sonlarında yeniden gösterildiğinde bu kez Sidra'nın duygusal anlarına tanıklık edilmekte ve aynı konumdaki seyirci Sidra tarafından görünürlüğünü yitirmektedir. Buna karşın, ilk karşılaşma ile aynı bakış hizasında kurulan bu sahne, Sidra'nın seyircinin orada olduğu bilgisini devam ettirmektedir. Bu sebeple, Tablo 1'de seyircinin konumu benzer sahneler için "nötr" olarak ifade edilmektedir. Aynı durum dış mekânda kampta yaşayan çocukların seyircinin etrafında toplandığı anlar için de geçerlidir. Bu anlarda çocuklar doğrudan seyirciye bakmamaktadır. Buna rağmen çocukların seyirciyi sarmış oluşu, onun orada bulunduğu ve hikâyedeki kişilerin bundan haberdar olduğuna dair bir anlam kurulumu sağlamaktadır. Böylece sahne, karakterin seyirciyi doğrudan görmediği ama seyircinin orada olduğundan haberdar, nötr bir konumdadır.

Seyircinin mekân paylaşımında önemli olan bir diğer unsur sahneye olan mesafedir. Bu mesafe seyircinin görünürlüğü ve görünmezliği konusunda doğrudan bir etkiye sahip olmasa da hikâyeyi mekânla anlamlandırmada önem taşımaktadır. Örneğin, Sidra'nın ailesiyle birlikte yemek yediği sahnede seyirci bu anı onlarla paylaşan kişidir. Ancak seyirci yemek yenen sofranın uzağında konumlandırılmakta ve onların anlarına tanıklık eden bir etkiye sahip olmaktadır. Dolayısıyla ailenin yemek yeme anına dâhil olan değil, o ana tanık olandır (bk. Şekil 4).

Şekil 4

Seyircinin Mekânda "Tanıklığı"



Clouds Over Sidra (Milk ve Arora, 2015)

Deneyim odaklı sanal gerçeklik anlatılarında, film hikâyesi ve hikâyenin mekânı kadar seyircinin mekânda konumlanma biçimi de önemlidir. Yerleşik film anlatısının aksine SG filmde, seyircinin mesafesiz bir ortamda filme katılması, mekânla kurulacak ilişkiyi öne çıkarmaktadır. Tablo 1'de görselleştirilen, "yakın" ya da "mesafeli" gibi ifadelerde dahi, bu ifadelerin SG film özellikleri dikkate alınarak kullanıldığını belirtmekte fayda vardır. Çünkü

“mesafeli” olarak nitelendirilen seyirci konumu bile temelde “orada olma” ya da “bulunma” etkisiyle ilişkilidir. Başka bir ifadeyle, uzaklığı değişkenlik gösterse de seyirci daima oradadır.

3.3. Mevcudiyet Etkisi ve İzleyicinin Heterotopyası

Sanal gerçeklik anlatılarının dikkat çekici özelliklerinden biri filmde olma, bulunma hâlidir. Bu aynı zamanda katılımcının bedenleşmesi anlamındadır. Fiziksel gerçekliğin askıya alınmasıyla başlayan sanal zaman ve mekân deneyimi, bu etkiyi orada olma, bedenleşme yanılmasıyla yaratmaktadır. Mevcudiyet hissini sonraki aşaması, hikâyeye bağlı olarak oluşacak empati duygusudur. *Clouds Over Sidra* filminde empati duygusunun oluşumu, filmin işlediği konu gereği önemli bir meseledir. Bu nedenle filmde, seyircinin orada olma hissini gelişkin düzeyde sağlamış olması, özdeşleşmeyi de empatiyi de aynı oranda artıracaktır.

Filmin tamamında seyirci 360 derece bir hikâyeye alanında ve karakterlerle paylaştığı mekânda hikâyeye ile birlikte ilerlemektedir. Bu durum, SG'nin yapısı gereği onu zaten en başından mevcudiyet etkisiyle kuşatmaktadır. Ancak hikâyedeki bazı kurulum biçimleri, bu duygunun güçlenmesinde öne çıkmaktadır. Örneğin, kampta yaşayan çocukların seyircinin etrafında toplanması bedenleşme ve mevcudiyet etkisini en çok artıran sahnedir. Çünkü bu sahne karakterlerin seyirciye “oradasın” deme şeklidir. Seyircinin hikâyeye mekânında kişiler tarafından görülüyor oluşu, onun sanal varlığını fiziksel gerçeklikle ilişkilendirmekte ve mevcudiyetini güçlendirmektedir (bk. Şekil 5).

Şekil 5

Kamptaki Çocukların Seyircinin Etrafında Toplandığı Anlar



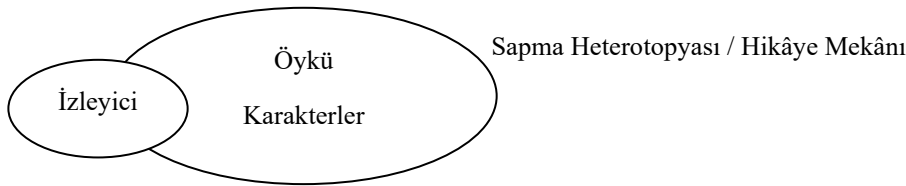
Clouds Over Sidra (Milk ve Arora, 2015)

Mekân, konumlanma ve hikâyeye akışı bir diğer önemli konu olan heterotopya üzerine düşünmeyi gerektirmektedir. Sapma heterotopyası olarak kendisini gösteren Za'atari mülteci kampı, seyircinin bu alana dâhil olmasıyla hikâyeye ile gerçeklik arasında köprü kurmaktadır. Çünkü seyirci, filmin belge gerçekliğine, fiziksel mekânından sanal hikâyeye taşınarak tanıklık etmektedir. Bu tanıklıkta sahip olduğu mevcudiyet, bedenleşme, 360 derece görüş gibi özellikler, onu filmin heterotopyasına zorunlu olarak almaktadır. Kısaca, filmin sapma heterotopyası, seyirciyi de kapsayan özel bir alandır. Ancak bununla birlikte altı çizilmesi gereken başka bir konu daha vardır. Bu konu, anlatının sanallığıdır. Her ne kadar seyirci duyularındaki yoğun uyarılmayla mekâna dâhil olsa da gerçekte o mekânı o insanlar gibi paylaşmamaktadır. Bu durum olsa olsa paylaşma yanılmasıdır. Zaten hikâyede seyircinin değişen yakın ve uzak konumu bunu destekler niteliktedir. Seyirci olayları tıpkı hikâyedeki kişiler gibi, onların arasından yaşıyor görünse de sahnede (dolayısıyla mekânda) yalnız

bırakıldığı, uzaktan konumlandırıldığı ve üst bakış açısıyla olayları gözlemlediği anlarda, sapma heterotopyasının sınırlarındadır. Burada seyircinin konumu bir kesişim noktası olarak belirlemektedir. Çünkü seyirci mevcut heterotopyadan ne kopuktur ne de ona aittir. Hikâyedeki tüm drama ve belgesel gerçekliğine rağmen kişi için bu evren bir ötekilik mekânıdır. Dolayısıyla gerçek yaşam mekânı üzerinden gerçekleşen yanılısamalı (sanal) mekân, bir illüzyon yaratarak sanallığın gerçekliğini büyüleyici bir atmosfere dönüştürmektedir. Buradaki etki, hikâyeyi geri planda tutmaktan çok gerçekte olup bitenle, katılımcının sanallık yanılısamasının yoğunluğundadır. Söz konusu olan geçmişte kayda alınan bir gerçekliğin bugündeki seyri değil, deneyimindedir. Böylece orada olma etkisine rağmen, gerçek kişi ile gerçekliği niteleyen sanal kişi aynı heterotopya mekânını paylaşmamaktadır (bk. Şekil 6).

Şekil 6

Film ile İzleyici Arasındaki Heterotopya Kurulumu



Seyircinin filmde konumlandırılma biçimi ve olaylardaki mesafesi onu öykünün tanığı şeklinde var etmektedir. Sidra'nın seyircinin tam karşısında yer aldığı ve ona olayları anlattığı sahnenin yakınlık etkisi, Sidra'nın ailesiyle yemek yediği bir diğer sahnede yıkılmaktadır. Çünkü başlangıçtaki bu yakınlık, seyircinin sofranın gerisinde gözetleyen konumda tutulmasıyla sona ermiştir. Bu andan itibaren seyirci, her şeyi gözetleyen, anlamaya çalışan ve olanlara yakından tanıklık eden bir gazeteci gibidir. İzleyici kendi gerçekliğinin iz düşümünde, filmin heterotopyasını bir tanıklık özelliğinde paylaşmaktadır. Filmdeki sapma heterotopyası seyircinin olaylara tanıklık ettiği sınırdaki bir ortak heterotopya alanı yaratmaktadır.

3.4. Hikâyeyi Deneyimleme Hâli ve Sanallıkta Somutlaştırma

Sanal gerçeklik anlatılarının ortaya koyduğu, yukarıda da başlıklandırılan tüm özellikler deneyimin tamamlanmasının ardından başka bir sonuç daha ortaya koymaktadır: *somutlaştırma*. Her şeyden önce izleme eyleminin dahi sanallıkta deneyim hâlini alışı, bu somutlaştırmanın temel anahtarıdır. Deneyim de tıpkı somutlaştırma gibi anlatının tamamlanmasının ardından kesin olarak gerçekleşmektedir. Hikâyenin SG teknolojileriyle kurulum aşaması deneyim vaadi içerse bile bu etkinin gerçekleşmesi için hikâyede olmak ve olmaya devam etmek gerekmektedir. Böylece tamamlanan öykü, içinde barındırdığı konuyu somutlaştırma imkânı bulacaktır.

Clouds Over Sidra filmi, küresel çapta toplumsal bir konuyu ele aldığından hikâye deneyimi ve somutlaştırma oldukça önemlidir. Çünkü filmin amacı, izleyicide soyut olarak var ettiği, bilgi sahibi olduğu ancak özümsemediği toplumsal bir meseleyi somut gerçeklik hâline dönüştürebilmektedir. Filmin açılış ve kapanış sahnelerinde izleyicinin mekândaki yalnızlığı bu etkiyi oluşturmada önemlidir. Çünkü ilk sahnede seyirci yeryüzünün herhangi bir yerinde yalnız konumlanmakta, ardından bu yerdeki insanların rutinlerine tanıklık etmekte ve filmin son sahnesinde tanıklık ettiği yere yeniden uzaktan bakmaktadır (bk. Şekil 7).

Şekil 7*Filmin Açılış ve Kapanış Sahneleriyle Hikâyeyi Somutlaştırma Biçimi**Clouds Over Sidra* (Milk ve Arora, 2015)

Film boyunca izleyicinin mekânda yalnız kaldığı sahneler, yalnızca açılış ve kapanış sahneleridir. Bundan başka diğer sahnelerin tamamında izleyici, mülteci kampındaki yaşama değişen yakınlık ve görüş açısıyla tanıklık etmektedir. Somutlaştırmayı meydana getiren unsurlardan bir diğeri, mevcut mekânın sapma heterotopyası biçimindeki görünümüdür. Bir kökleri olsa da artık herhangi bir ülkeye sahip olmayan bu insanların, toplum tarafından “eşik”te bekletilmesi söz konusudur. Burası karakterize edilebilecek bir yer olmaktan uzak geçiş alanıdır. Ancak mekâna eklenmiş birbirinden ayrıık yapıların bir araya gelişıyla bağısız bir yaşam rutini oluşturulmuştur.³ Dolayısıyla mekânın heterotopik özellikleri ve hikâyenin gerçek yaşama dayandırılması, mekândaki sanal anlatıyı somut bir gerçekliğe taşımaktadır. Sanal anlatının mevcudiyet, görme serbestliği ve sarmalanma gibi özelliklerle deneyime sunulması, somutlaştırmanın olmazsa olmaz unsurlarıdır.

Somutlaştırma filmin esas kişisi olan Sidra ile seyircinin yalnız kaldığı sahnelerde bir kez daha sağlanmaktadır.⁴ Bu sahneler tıpkı açılış ve kapanışta olduğu gibi yalnızca iki kez gerçekleştirilmektedir. İlkinde Sidra izleyicinin karşısında yer alarak ona bir şeyler anlatan kişiyken, ikincisinde konuşmayan ancak duygusal anlar yaşayan kişidir. Her ikisinde de yalnızca Sidra ile seyirciyi kapsayan ve diğer tüm unsurları geri planda tutan bir ortaklık söz konusudur. Böylece seyircinin hikâye ve mekânla kurduğu somutlaştırmanın üç şekilde gerçekleştiği görülmektedir: Seyircinin açılış ve kapanıştaki yalnızlığı, seyircinin Sidra ile olan mekân paylaşımı, seyircinin Sidra’nın yaşadığı ortama tanıklık edişi. Bu doğrultuda filmde hikâyeyi somutlaştırma unsurları aşağıdaki gibidir:

Tablo 2*Hikâyeyi Somutlaştırma Unsurları*

Filmin Hikâyesi

Filmin Heterotopya Alanı

İzleyicinin Filmdeki Konumu

- Açılış ve kapanış sahneleri
- Sidra ile izleyicinin karşı karşıya konumlanması
- Seyircinin Sidra’nın yaşamına belli mesafeden tanıklık etmesi

³ Tam da heterotopya tanımına uygun düşerek.

⁴ Çalışmanın analiz kısmında aynı sahneler farklı başlıklar altında yeniden tartışılmaktadır. Böyle olmasının sebebi, bütün başlıkların birbirini nitelemesi ve bu sayede anlatının, bütünlük bir deneyim hâlini almasıdır.

Filmin -izleyiciye tanınan özellikler çerçevesinde- tamamlanmasının ardından, mekândaki yaşam koşulları ve insanların gündelik rutinleri sanal bir anlatı olmaktan uzaklaşmaktadır. Bu aşamada vurgulanan şey, hikâyenin gerçek yaşamdaki karşılığıdır. Filmin sona erişile siyah fondan izleyiciye aktarılan mültecilere ilişkin bilgi içerikli yazılar mevcut durumu pekiştirmektedir. Böylece SG teknolojileriyle çekilmiş bir anlatının yerleşik anlatı yapılarından temel farkının, deneyimleme ve somutlaştırma olduğu görülmektedir. Bu durum, SG anlatı içeriğinin ne olduğu ve nasıl bir faydaya dönüşebileceği sorularını öne çıkarmaktadır.

Sonuç

Sanal gerçeklik anlatısının izleyicinin hikâyedeki varlığını güçlendirmek için barındırdığı özellikler, *Clouds Over Sidra* filminde etkili bir empati oluşumuna dönüşmektedir. Film hikâyesi ve izleyicinin filmde yer alış biçimi, hikâye mekânıyla izleyicide ortak bir heterotopya alanı yaratmaktadır. Bu ortaklık hikâyenin sapma heterotopyası ile o heterotopyanın sınırında konumlanan seyirci için mühimdir. Esasında çalışma boyunca başlıklandırılan bütün unsurlar birbiriyle ilişkili birbirine ekli konulardır. Her biri diğerinin oluşumunda yapı taşı niteliğindedir. 360 derece hikâye mekânı izleyicinin görüşünde serbestlik tanımakta, bu görüş gerçek yaşama önemli ölçüde bağlanmaktadır. İzleyicinin 360 derece görüş alanıyla birlikte başladığı hikâye, devamında mekânda olma etkisini başlatmaktadır. İzleyici filmde ilk olarak çölde ona eşlik eden anlatıcının sesiyle, yalnız konumlanmaktadır. Mekân, sahnelerin değişmesiyle birlikte başkalaşmakta, bu başkalaşım izleyicinin filmde konumlanma biçimini yeniden tasarlamaktadır.

Analizden elde edilen bulgulara göre izleyicinin sahnedeki konumu sabit değildir. Görüş açısı karakterlerin göz hizasından devam etmesine rağmen, bu hizanın değiştiği ve üst bakış açısına taşındığı sahneler de vardır. Bununla birlikte, seyircinin mekânda yer alış biçimi konuya her zaman eşit uzaklıkta değildir. Seyirci kimi zaman karakterlerin arasında, kimi zaman da onların uzağındadır.

Spor alanı, fırın, futbol sahası, bilgisayar odası, okul gibi yaşamsal faaliyetleri içinde barındıran bu yer, Foucault'nun birbiriyle doğrudan ilişkisi olmayan parçaların bir araya gelişiyle kazandırdığı heterotopya anlamına oldukça yakındır. Filmdeki mekân kurulumunun ise sapma heterotopyasına denk düştüğü görülmektedir. Çünkü hikâyede yerinden edilmiş kişilerin, yer edinme çabaları söz konusudur. Bu kişiler, herhangi bir yere ait olmayan, ait olma arayışındaki kişilerdir. Öyle ki artık doğup büyüdüğü yerde değillerdir; bundan böyle nerede, ne konumda olacakları da belirsizdir. Buna karşın bekledikleri eşik mekânında orada yaşamlarını devam ettirecek gerekli unsurlara sahiplerdir. Ne var ki bu sahiplik aidiyetlikten yoksundur.

SG anlatı yapısı her ne kadar mekânda olma hissi yaratsa da hikâyeye dâhil olan kişi için bütünüyle kapsayıcı değildir. Bu durum ilk bakışta SG anlatı biçimiyle çelişik görülmektedir. Orada olma, mevcudiyet ve sarmalanma gibi etkilerle kuşatılan katılımcının, sahnede yer alış biçimine göre hikâye deneyimi farklılaşmaktadır. Başka bir ifadeyle, tek başına sürükleyici bir sanal anlatıya dâhil olma, tamamen orada hissetme anlamına gelmemektedir. Ancak yine de SG anlatı biçimi yerleşik anlatı kurulumundan oldukça farklıdır. Her şeyden önce izleyicinin sahneye katılımı söz konusudur. İncelenen filmde bu katılım, seyircinin yalnız kalışı, başkarakter ile konumlanış biçimi ve mekândaki yaşama tanıklık şekli, onun filmle olan ilişkisini önemli ölçüde etkilemektedir. Çünkü gerçekliğe uzanan, sanalda aktarılan bu anlatı, izleyici ile arasına mesafe koymayan bir anlatıdır. Dolayısıyla filmde olup biten her şey seyircinin yakın tanıklığında, mekânda bulunduğu anlarda gerçekleşmektedir. Mekân, izleyici ile karakterlerin ortak paylaşım alanıdır. Bu ortaklık başlangıçta heterotopya alanını da -yani heterotopik gerçekliği de- paylaşımına sunuyor

gibi görünse de bu sadece bir yanılsamadan ibarettir. Seyirci bütünüyle o mekâna (ve gerçekliğe) ait değildir. Çünkü onun bulunma hâli tanık olma hâlinin bir uzantısıdır. Bu sebeple seyircinin heterotopya alanı, filmin heterotopya alanının sınırında tutulmaktadır. Ancak mevcut heterotopyanın izleyici ile karakter arasında sağladığı ortaklık eşikte olma durumudur. Hikâyedeki kişiler de seyirci de gerçekte nerede olduğu belirsiz eşik alanındadır. Kısaca, SG'nin film yapısı heterotopyada sınırda bir yapı kurmuş ancak eşik alanında izleyici ile hikâyeyi ortaklaştırmıştır.

Diğer yandan yeni iletişim teknolojilerinden SG'nin toplumsal meselelere dikkat çekme ve buradaki farkındalığı artırma konularında, kayda değer etkilerinin olduğu görülmüştür. Çünkü bazı gerçekleri olağan bir bilgi gibi görüp devam ettiğimiz toplumsal sorunlar, SG anlatı özellikleri sayesinde somutluk kazanmaktadır. Bu somutluk kişinin fiziksel gerçekliğini askıya alması, sanal gerçekliğin anlatısına dâhil olması ve bu dâhil oluştaki bedenleşmesiyle ilgilidir. Öyleyse özellikle eğlence alanında yüksek bir potansiyel taşıdığı düşünülen SG teknolojileri, kurmaca, belgesel gibi anlatıları da dönüştürerek toplumsal meseleleri toplumsal bir faydada kurgulayabilmektedir. Şurası kesindir ki söz konusu toplumsal bir sorunu ele almak olduğunda, ötekiliğe tanıklık etme, ötekiliğin heterotopya alanına dâhil olma büyük oranda empati duygusuyla somutlaşmaktadır. Ancak izleyici ve hikâyeye arasında “dâhil olma” etkisiyle kurulan ortak heterotopya alanı, izleyiciyi yine de uzakta tutacaktır. Mevcut yaşam gerçekliğini doğrudan deneyimlemeden o gerçekliği tam anlamıyla hissetmek olanaksızdır. Yine de bu hisse büyük ölçüde yaklaşmak ve toplumsal bir fayda yakalamak artık mümkündür.

Yazarların Katkı Oranı Beyanı: Tek Yazar (Ümmühan Molo)

Etik Kurul Onayı: Çalışmada etik kurul iznine gerek yoktur.

Finansal Destek ve Teşekkür: Yazar, çalışmada finansal destek almadığını bildirmiştir.

Çıkar Çatışması: Yazar, herhangi bir çıkar çatışması bulunmadığını bildirmiştir.

Kaynaklar

- Alberghini, D. (2020). Improving empathy: Is virtual reality an effective approach to educating about refugees? *Refugee Law Initiative Working Paper* No. 40.
- Arpacı, M. (2014). Modern görsel kültür, sinema ve video: Bakış, beden ve kameranın gücü. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 22, 95-106. <https://doi.org/10.31123/akil.441935>
- Bailenson, J. (2018, 26 Şubat). *How to create empathy in VR*. Wired. <https://www.wired.co.uk/article/empathy-virtual-reality-jeremy-bailenson-stanford>
- Carrier, L. M., Spradlin, A., Bunce, J. P. ve Rosen, L. D. (2015). Virtual empathy: Positive and negative impacts of going online upon empathy in young adults. *Computers in Human Behavior*, 52, 39-48. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.05.026>
- Chimni, B. S. (1998). The geopolitics of refugee studies: A view from the South. *Journal of Refugee Studies*, 11(4), 350-374. <https://doi.org/10.1093/jrs/11.4.350-a>
- Cummings, J. J. ve Bailenson, J. N. (2015). How immersive is enough? A meta-analysis of the effect of immersive technology on user presence. *Media Psychology*, 19(2), 272-309. <https://doi.org/10.1080/15213269.2015.1015740>
- Çağlar, T. (2018). Göç çalışmaları için kavramsal bir çerçeve. *Toros Üniversitesi İİSBF Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(8), 26-49.
- Çavdar, R. Ç. (2018). Farklılığın mekânı: Foucault ve Lefebvre'deki heterotopya ve heterotopi ayrımı. *İdealkent*, 9(25), 941-959. <https://doi.org/10.31198/idealkent.458739>
- Çelik, F. (2006). İç göçlerin itici ve çekici güçler yaklaşımı ile analizi. *Erciyes Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, (27), 149-170.
- De la Peña, N., Weil, P., Llobera, J., Spanlang, B., Friedman, D., Sanchez-Vives, M. V. ve Slater, M. (2010). Immersive journalism: Immersive virtual reality for the first-person experience of news. *Presence*, 19(4), 291-301. https://doi.org/10.1162/PRES_a.00005
- Docubase. (2015). *Clouds over Sidra*. <https://docubase.mit.edu/project/clouds-over-sidra/>
- Foucault, M. (1992). *Hapishanenin doğuşu* (M. A. Kılıçbay, Çev.; 6. bs.). İmge Kitabevi.
- Foucault, M. (2011). *Büyük kapatılma: Seçme yazılar 3* (I. Ergüden ve F. Keskin, Çev.; 3. bs.). Ayrıntı Yayınları.
- Foucault, M. (2015). *İktidarın gözü: Seçme Yazılar 4* (I. Ergüden, Çev.; 4. bs.). Ayrıntı Yayınları.
- Foucault, M. (2016). *Özne ve iktidar: Seçme yazılar 2* (I. Ergüden ve O. Akınhay, Çev.; 5. bs.). Ayrıntı Yayınları.
- Gemici, E. ve Çatal, S. (2019). Göç ve çokkültürlülük. *Anadolu Strateji Dergisi*, 1(1), 51-60.
- Göker, G. (2017). Dijital heterotopyalar: "Başka" bir bağlamda yeni medya. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 9(4), 164-188.
- Günay, E., Atılgan, D. ve Serin, E. (2017). Dünya'da ve Türkiye'de göç yönetimi. *Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 7(2), 37-60.
- Irom, B. (2018). Virtual reality and the Syrian refugee camps: Humanitarian communication and the politics of empathy. *International Journal of Communication*, 12, 4269-4291.

- Karakaya, H. (2020). Türkiye’de göç ve etkileri. *Fırat Üniversitesi Uluslararası İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi*, 4(2), 93-130.
- Kool, H. (2016). The ethics of immersive journalism: A rhetorical analysis of news storytelling with virtual reality technology. *Intersect*, 9(3), 1-11. <http://ojs.stanford.edu/ojs/index.php/intersect/article/view/871>
- Li, B. J., Bailenson, J. N., Pines, A., Greenleaf, W. J., ve Williams, L. M. (2017). A public database of immersive VR videos with corresponding ratings of arousal, valence, and correlations between head movements and self report measures. *Frontiers in Psychology*, 8, 1-10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.02116>
- Manly, L. (2015, 19 Kasım). A virtual reality revolution, coming to a headset near you. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2015/11/22/arts/a-virtual-reality-revolution-coming-to-a-headset-near-you.html>
- Mignolo, W. D. (2011). Who speaks for the “human” in human rights?. *Cadernos de Estudos Culturais*, 3(5), 157-173.
- Milk, C. ve Arora, G. (Yönetmen). (2015). *Clouds over Sidra*. [Film]. Vrse.works.
- Nakıboğlu, G. (2015). Ütopyadan doğmak, ütopya doğurmak: Heterotopya kavramı ve heterotopya bağlamında balık izlerinin sesi. *FSM İlmî Araştırmalar İnsan ve Toplum Bilimleri Dergisi*, (5), 381-407. <https://doi.org/10.16947/fsmiad.47503>
- O’Niell, K. (2015, 3 Şubat). *The UN’s first virtual reality documentary puts you inside a syrian refugee camp*. The Creators Project. <https://www.vice.com/en/article/jpv5ng/virtual-reality-doc-puts-you-inside-a-syrian-refugee-camp>
- Özkan, Y. (2023, 10 Ağustos). *Hollanda’da bir lüks yolcu gemisi daha sığınmacılar için barınma merkezi oluyor*. BBC News Türkçe. <https://www.bbc.com/turkce/articles/cv2jy89x2k1o>
- Russell, B. (1976). *İktidar*. (M. Ergin, Çev.; 2. bs.). Altın Kitaplar Yayınevi. (Orijinal eserin yayın tarihi: 1938)
- Saldanha, A. (2008). Heterotopia and structuralism. *Environment and Planning A: Economy and Space*, 40(9), 2080-2096. <https://doi.org/10.1068/a39336>
- Solgun, C. ve Durat, G. (2017). Göç ve ruh sağlığı. *Journal of Human Rhythm*, 3(3), 137-144.
- Stavrides, S. (2021). *Kentsel heterotopya: Özgürleşme mekânı olarak eşikler kentine doğru* (A. Karatay, Çev.). Sel Yayıncılık. (Orijinal eserin yayın tarihi: 2010)
- Sudradjat, I. (2012). Foucault, the other spaces, and human behaviour. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 36, 28-34. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.03.004>
- Suzuki, M. (2022). The limits of humanisation: ‘ideal’ figures of the refugee and depoliticisation of displacement in virtual reality film *Clouds Over Sidra*. *European Journal of Cultural Studies*, 25(5), 1266-1285. <https://doi.org/10.1177/13675494221076542>
- Şevik, E. ve Çalışkan, O. (2018). Heterotopyanın alansallığı: Heterotopolojinin temel mekânsal koşulu olarak kentsel eşikler. A. S. Kubat, E. Kürkçüoğlu, E. Küçük, İ. Kurtuluş, K. Eskidemir ve M. Akay (Ed.). *Türkiye Kentsel Morfoloji Araştırma Ağı II. Kentsel Morfoloji Sempozyumu Bildiri Kitabı: 116* içinde (ss. 889-909). Marmara Belediyeler Birliği Kültür Yayınları.

- Tamer, M. (2020). Göç, göçün nedenleri ve uluslararası göç üzerine kavramsal bir analiz. *International Journal of Social Humanities Sciences Research*, 7(60), 2808-2818. <https://doi.org/10.26450/jshsr.2070>
- Topinka, R. J. (2010). Foucault, Borges, heterotopia: Producing knowledge in other spaces. *Foucault Studies*, (9), 54-70. <https://doi.org/10.22439/fs.v0i9.3059>
- Perruchoud, R. (Ed.). (2009). *Göç (migration)*, (Littera Çeviri, Çev.) B. Çiçekli (Ed.), Uluslararası göç hukuku: Göç terimleri sözlüğü (No:18) içinde (1. bs., s. 22), Uluslararası Göç Örgütü. [https://www.goc.gov.tr/kurumlar/goc.gov.tr/files/goc_terimleri_sozlugu\(1\).pdf](https://www.goc.gov.tr/kurumlar/goc.gov.tr/files/goc_terimleri_sozlugu(1).pdf)
- Unvradmin. (2015, 20 Ekim). Clouds Over Sidra wins best interactive award at the Sheffield Doc/Fest. *United Nations Virtual Reality – A Project Implemented by the UN SDG Action Campaign*. <http://unvr.sdgactioncampaign.org/2015/10/20/clouds-over-sidra-wins-best-interactive-award-at-the-sheffield-docfest/>
- Van der Merwe, D. (2021, 22-24 Ekim). *The metaverse as virtual heterotopia*. [Bildiri]. 3rd World Conference on Research in Social Sciences, Vienna. <https://www.dpublication.com/wp-content/uploads/2021/10/41-20250.pdf>
- Wells, L. ve Nimmo, J. (2023, 11 Ağustos). *İngiltere'deki tartışmalı mülteci gemisi hastalık tehlikesi nedeniyle tahliye edildi*. BBC News Türkçe. <https://www.bbc.com/turkce/articles/cn3jdyxp04vo>
- Within. (2016, 27 Ocak). *Clouds Over Sidra* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=mUosdCQsMkM>