

## Simülasyon Evrenine Özgü Sinema

Ümit Hüseyin Girgin\*

### Özet

Günümüz dünyasında iletişim ve bilgi teknolojilerinden insanlar arası iletişime, politikadan ekonomiye, edebiyattan plastik sanatlara, resimden sinemaya kadar çeşitli alanlar oldukça köklü bir dönüşüme uğramış bulunmaktadır. Bu dönüşüm sonucunda, gerçek yaşama ait olan simgesel ilişki biçimleri farklılaşarak, tüketim ideolojisinin oluşturmuş olduğu, 'eski'ye ait görünümlerin sahip oldukları anlamları yitirerek varlıklarını sürdürdükleri yeni bir evren, namı diğer simülasyon evreni ortaya çıkmıştır. Günümüz dünyasını açıklamak için kullanılan siyaset, ekonomi, sosyoloji, sanat gibi alanlara ait pek çok kavram da eski anlamlarını 'kaybetmiş', ancak bu kaybı gizlemenin bir yöntemi olarak görünümler aşırı önem kazanmıştır. Tüketim ideolojisi, kendilerine yüklenen anlamların hiç birini taşımayan, ancak hâlâ bu anlamların orada bir yerlerde olduğu algısının yaratılması için oldukça elverişli bir ideolojidir. Toplumda hâlâ üretken bir çalışmanın sürmesinin, serbestçe tüketimin ve birbirinin aynı binlerce ürün arasından seçim yapabilmenin yarattığı yanılsama, sahip olunan gerçeklik evreninin sona ermiş olduğunu gizlemenin etkili bir yoludur.

Toplumsal ile olan ilişkisi oldukça güçlü olan sinema sanatının böylesi bir dönüşümden etkilenmemiş olduğunu düşünemeyiz. Simülasyon evrenini içeriği boşalmış bir görünümler evreni olarak tarif edebiliyor isek, görsel bir sanat olan sinemanın yarattığı imgelerin hâlâ birer anlamı olup olamayacağını sormak zorunluluktur. Simülasyon evreninde sinema hâlâ hikâye anlatmaya devam edebilir mi? Anlatılan hikâyelerin karşılığı toplumsal yaşamda ne kadar mevcuttur? Sinema ve simülasyon evreni ilişkisi üzerine yapılacak bir çalışma bütün toplumsala dair izlerin sürülebileceği bir sanat olarak bu ve benzeri düzeydeki pek çok soruya yanıt verebilir.

**Anahtar Kelimeler:** Simülasyon Kuramı, Simülakr, Sinema, İmge, İllüzyon, Baştan Çıkarma, Meydan Okuma, Kökten Ötekilik

ORCID ID : <https://orcid.org/0000-0003-0588-6229>

E-mail : [umithuseyingirgin@gmail.com](mailto:umithuseyingirgin@gmail.com)

DOI: 10.31122/Sinefilozofi.411670

Geliş Tarihi - *Recieved*: 14.04.2018

Kabul Tarihi - *Accepted*: 16.10.2019

## Cinema-Specific Simulation Universe

Ümit Hüseyin Girgin\*

### Abstract

*In Today's world, many areas, from communication and information technologies to inter-human communication, from politics to economy, from literary to plastic arts, from painting to cinema, underwent radical changes. As a result of this change, the symbolical modes of relationships in real life differentiated and a new universe also known as simulation universe came up where 'old' views created by consumption ideology lost their meanings and continue their existence. As a result of this change, the symbolical modes of relationships in real life differentiated and a new universe came up where 'old' views created by consumption ideology lost their meanings and continue their existence. And many notions belong to the areas like politics, economy, sociology and art, which are used for clarifying today's world, 'lost' their former meanings; however, view gained excessive importance as a way to conceal this loss. Consumption ideology is a very favorable ideology for creating the perception that the meanings were somewhere over there, although things do not bear any meanings attributed to them. The Illusion, created by ongoing productive works in society, free consumption and making choice among thousands of cookie-cutter products, is an efficient way of concealing that the reality universe was at an end.*

*We cannot think that the movies, which have strong relations with society, did not be affected by such a change. If we are able to describe simulation universe as an eviscerated universe of views, it is an obligation to ask whether the images created by movies still have a meaning or not. Can cinema still continue to tell story in the Simulation Universe? How much the stories told have response in communal living? A study to be carried out on the relationship between cinema and Simulation Universe may give answers to this and suchlike many questions, as it is an art, where communal marks can be traced.*

**Keywords:** *Simulation Theory, Simulakr, Cinema, Image, Illusion, Seduction, Challenge, Radical Alterity*

ORCID ID : <https://orcid.org/0000-0003-0588-6229>

E-mail : [umithuseyingirgin@gmail.com](mailto:umithuseyingirgin@gmail.com)

DOI: [10.31122/Sinefilozofi.411670](https://doi.org/10.31122/Sinefilozofi.411670)

Geliş Tarihi - *Recieved*: 14.04.2018

Kabul Tarihi - *Accepted*: 16.10.2019

## Giriş

*“Gerçek dünyayı bertaraf ettiğimize göre, geriye kalana ne dememiz gerekiyor? Görünümler dünyası mı? Kesinlikle hayır! Çünkü hakiki dünyayla birlikte”* görünümler dünyasını da yok ettik”

F. Nietzsche<sup>1</sup>

Simülasyon kuramı günümüzde, özellikle Batı toplumlarının içinde bulunduğu sosyo-kültürel, ekonomik ve politik yapının daha iyi anlaşılması için Fransız düşünür Jean Baudrillard tarafından öne sürülmüştür. Batı toplumları, son iki yüz yıldır gelişme, çağdaşlaşma, ilerleme kavramları ile nitelenen sosyo-kültürel, ekonomik ve politik bir süreç içerisinde geçmektedir. Baudrillard’ın gerçeklik evreni olarak tanımladığı bu süreç, tarihsel olarak 18. Yy. Sanayi Devrimi ile başlamış, 20. Yy. Tüketim toplumu aşaması ile son bulmuştur. Gerçeklik evrenini, daimi ilerlemeye yönelik bir süreç olarak algılayan batı toplumlarında, sosyo-kültürel ve ekonomi-politik açıdan kolektif ilişkilerin varlığı gözlemlenmektedir. Bu toplumlar, gerçeklik evreninin belirlediği ortak hedefler doğrultusunda kolektif illüzyonlar üretmektedir. Kolektif illüzyon üretiminin ardında, toplumun sosyo-kültürel, ekonomik ve kültürel anlamda kutuplara ayrılması yatmaktadır. Bu durum tezat görünse de, bir çok açıdan karşıtlık içerisinde olan bir toplumun, daha güzel bir dünyaya dair ortak ülkü ve amaçlarının bulunması yadsınamaz. İçinde yaşadıkları dünyanın kolektif bir çaba ile değişeceğine inanan insanlar bireysel düşlerini, kolektif hedefleri uğruna ertelemekten kaçınmamaktadırlar. İçinde yaşanan gerçeklik evreni bir çok açıdan zorlu yaşam koşullarını beraberinde getirirse de insanlar bu olumsuzluklardan kolektif düşler, illüzyonlar üreterek kaçmayı başarmaktadırlar (Adanır, 2008: 36). Gerçeklik evreninde toplumsal yaşamı belirleyen, dolayısıyla da illüzyona yol açan şey metafizik değerlerdir. Din ve iktidar adlı iki simülakr aracılığıyla gerçeklik, kendisini bir düş, bir tür illüzyon gibi sunabilmektedir. Baudrillard’a göre Batı, modernleşmenin sunmuş olduğu hedeflerin hepsini çarpık da olsa aşarak sosyo-ekonomik, politik ve kültürel alanlarda bir sıçrama yaşamış, bu sıçrama sonrasında Batı’nın gerçeklikle kurmuş olduğu ilişki, bir daha geri dönüşü olmayan hiper-gerçekliğe yani simülasyon evrenine yol açmıştır. Simülasyon evreninin doğuşuyla, kolektif sürece ait olan görüş, düşünce ve inançların içerikleri boşalmıştır. Bu duruma bağlı olarak modern dünya görüşünü ortaya çıkaran diyalektik süreç ve bu süreci açıklamaya çalışan diyalektik yaklaşım da sona ermiştir. Hakikat ve görünümlerden yoksun bu evrende dünya, Baudrillard’a göre batının icat ettiği ve dünyanın geri kalanına dayattığı görüntüler üzerine kurulu sanal, bütünsel bir gerçekliğe benzemektedir. Ona göre bu aşamada, hakikat ve görünümün yerini bütünsel gerçeklik almıştır. Üretimi yapılan her şeyin; ses, imge, film vb. bilgisayar programları aracılığıyla kusursuz hale getirildiği bu evrende, şeyler kendi gerçekliğinden yalıtılarak bir koda indirgenmektedir. Bütünsel gerçeklik, küreselleşme sayesinde tüm dünyada iktidar düzeyinde bir etki yaratmakta ve gittikçe daha geniş coğrafyalara yayılmaktadır (Baudrillard, 2005a: 21-20). Bütünsel gerçeklikle birlikte öteki dünya ortadan kalkmakta, gerçek dünyanın yerini kusursuz bir biçimde oluşturulmuş ikizi almaktadır. Baudrillard’a göre bütünsel gerçeklik, gerçekleştirilmesi güç bir ütopyadır ancak devasa yapay bir makine aracılığıyla dünyanın geri kalanına dayatılmak istenmektedir (Baudrillard, 2005: 25). Bu nedenle gerçeklik evreninden kopuş, iktidarlar tarafından gizlenmeye çalışılmakta, hala geleceğe dair umutların, kolektif şekilde gerçekleştirilebilecek olan amaçların var olduğuna vurgu yapılmaktadır. Bu hedef doğrultusunda, biçim/içerik diyalektiğini aşan şeylerin yeniden üretimi gerçekleştirilmektedir. Bu amaçla, tüm dünya bu içerik ve ideolojilere inandırılmaya çalışılmaktadır. Ancak her türlü anlam üretiminin daha fazla anlamsızlaşmaya yol açtığı bu evrende bireysel ve toplumsal düzlemde yaşanan tüm deneyimler birer görünüme dönüşmektedir.

<sup>1</sup>Baudrillard, (2005: 21)

Kitle iletişim araçları ve reklam sektörünün simülasyon evreninin var olmasında ve yaygınlaşmasında önemli olduğunu vurgulayan Baudrillard, kitleleri görünümlere maruz bırakan ve duyarsızlaştıran tüm bu biçimler arasında medyayı, özellikle de televizyonu öne çıkarmaktadır. Günümüzde gerçekleşen teknolojik devrim sayesinde yaşama alışkanlıklarını kökten dönüştüren internet ve yeni medya mecralarının da bu evren içerisinde kendisine önemli bir yer açtığı görülmektedir. Her alanda gerçekleşen köklü dönüşüm sayesinde sinema sanatının da illüzyon kaybına uğradığı görülmektedir.

Simülasyon evrenindeki herhangi bir kuramsal eleştiri, nasıl ki sistemi çözümlmeye yönelik yeni bir argüman sunamıyorsa, film çözümlemesinde de yeni bir kuramsal yaklaşımın öne sürülemediği, mevcut yaklaşımların ise kendi kendini tekrar ettiği görülmektedir. Kuşkusuz Batı medeniyeti, sinema alanında birçok kuramsal yaklaşım üretmiştir. Bunların başlıcaları; filmlerin içeriğine ve dış dünya ile olan ilişkisine önem veren “gerçekçilik” ve filmleri dış dünya ile ilişkisinden bağımsız şekilde değerlendiren “biçimciliktir”. Birçok kaynağa göre sinema sanatına biçimsel olarak yaklaşan ve bu konuda ilk akademik yaklaşımı getiren, Photoplay: A Psychological Study (1916) isimli eserin sahibi Hügo Münsterberg’dir. (1836-1916) Günümüz sinema kuramları arasında dahi yerini koruyan çalışmada Münsterberg, “sinemanın kendi başına sanat olarak olanaklarını incelemek yerine, seyircinin zihniyle kurduğu algılama ilişkisine yönelmektedir” (Aktaran, Kibaroglu: 2015: 5). Münsterberg’in ardından Arnheim, Eisenstein, Pudovkin, Vertov ve Balazs gibi kuramcılar, çalışmalarıyla biçimsel yaklaşıma derinlik kazandırmışlardır. Seyircinin kendisine gösterilen görüntülere nasıl tepki verdiği üzerine odaklanan bu kuramcılar için sinema, film yapımına özgü teknikler; kurgu, kamera açıları, mercekler, aydınlatma vb. aracılığıyla inşa edilen bir anlatı formudur. Sinemanın kurgusal bir anlatı formu olduğunu iddia eden biçimcilerin ardından sinema ve gerçeklik arasındaki ilişkiyi sorgulayan kuramlar ortaya atılmıştır. Bu kuramlar, sinemanın gerçekliğin kendisini ne kadar yansıtabileceğine odaklanmıştır. Bu kuramın öncüleri; Andre Bazin ve Siegfried Kraucer’dır. 20. Yy’ın ikinci yarısı itibari ile dilbilim alanındaki incelemelerle ortaya çıkan, daha sonra disiplinler arası bir kuram haline gelen göstergebilim, sinema alanında kullanılmaya başlanmıştır. Christian Metz, Jean Mitry, Peter Wollen gibi düşünürlerin öncülük ettiği sinema göstergebilimi, temelde anlam üretim süreci ile göstergeler arasındaki ilişkiyi kuramın merkezine oturtmaktadır. Sinema konusunda en son ortaya çıkan kuramsal çalışmalarsa; psiko-analitik, feminist çözümlene vb. göstergebilim üzerine oturmaktadır. Bununla birlikte, ortaya çıkmış olduğu günden bugüne dek göstergebilimin belirlediği kuramsal yaklaşımların hiçbiri radikal değişime uğramamıştır (Adanır, 2008: 35). Bu yaklaşımların yanı sıra postmodern kuram çerçevesinde yapılan film çalışmaları ve son yirmi yılda beyin görüntüleme cihazlarının gelişmesiyle ortaya çıkan nöro-image ve nöro-cinema kuramları dikkat çekicidir. Ancak tüm bunlara karşın, neredeyse kırk yılı aşkın süredir kuramsal anlamda yaşanan boşluk ve radikal eleştiri eksikliği dikkat çekicidir. Bu durumun en büyük sebeplerinden birisi, kuşkusuz Adanır’ın da (2008) belirttiği gibi sinemada yeni bir akım ve bu akımı destekleyecek yeni bir kuramın ortaya çıkmamasıdır. Bu kuramsal boşluğu doldurmada Baudrillard metinlerinden faydalanmak elzemdir. Vaughan, sinema alanında Baudrillard metinlerinden yararlanan düşünürlerden birisidir. Vaughan, Baudrillard’ın baştan çıkarma/ayartma<sup>2</sup> kavramının sunduğu “eşsiz ve keşfedilmemiş olan derinlikli anlayışın”, “dünyayı kavramsallaştırış ve tecrübe edişimizin yenilenmesi adına sinema formunun ne sunabileceği ile ilgili temel film felsefesi tartışmalarının” esasını oluşturabileceğini” (Baldwin, 2010: 2) düşünürken, Clarke, (2010) Baudrillard metinlerinin sinema alanında çok az takdir gördüğünden yakınmaktadır.

<sup>2</sup> Kavram, Baudrillard’ın Türkçeye kazandırılan eserlerinin bir kısmında baştan çıkarma bir kısmında ise ayartma olarak çevrilmiştir. Bu çalışmada, kaynak eserden alıntı yapılmayan yerlerde baştan çıkarma kavramı tercih edilmiştir.

Bununla birlikte, *The Matrix* (Lilly Wachowski, Lana Wachowski, 1999) ve *Blade Runner* (*Bıçak Sırtı*, Ridley Scott, 1982) gibi filmlerin, Baudrillard düşüncesinin sergilenmesinde can alıcı bir rol üstlendiğini belirlemektedir (Clarke, 2010: 22-23). Her ne kadar Baudrillard *Matrix*'i, simülasyon evreni ve baştan çıkarma evreni arasında bir sentez yapamamasından dolayı reddetse de, filmin tüm dünyada yoğun ilgi görmesi ve kitleler üzerinde yarattığı etki, Baudrillard'ın çalışmalarıyla ilgili yorumların daha fazla takdir görmesine neden olmuştur (Aktaran Clarke, 2010: 24).

Baudrillard, sanatın gerçeklik evrenini ne kadar başarılı bir şekilde yansıttığına değil, sanatın gerçekliği nasıl değiştirdiğine ve nasıl keşfettiğine önem vermektedir. Bu bakış açısının altında, gerçekliğin birebir üretiminin illüzyondan yoksun olacağı düşüncesi yatmaktadır (Adanır, 2008: 39). Baudrillard'a göre gerçekliğin kendisini değiştiren ve yepyeni bir bağlama oturtan sinema, bir illüzyon sanatıdır. Sinemanın bir illüzyon sanatı olmasının nedeni, düşsel bir içerik olan mitlere ve sinematografik imgenin büyüleyici gücüne dayanan bir biçim/içerik bağıntısı üretmesinden kaynaklanmaktadır. Gerçeklik evreninde sinema, içinde yaşanan dünyanın izdüşümlerini yansıtmaktadır. Seyirciler filmleri izlerken gerçeklikten kaçabilme imkânı bulmakta, sinema aracılığıyla kolektif bir düşünme ve mutlu olmayı becerebilmektedir. Sinema, toplumsal koşullara rağmen dünyanın güzel bir yer olacağına dair illüzyonlar sunmaktadır. Örneğin, Amerikan sinemasında bir Western klasiği olan *Stage Coach* (*Cehennemden Dönüş*, John Ford, 1939), birbirine tamamı ile zıt grupların, bir arada nasıl yaşayabileceğine dahası nasıl bir ulus oluşturabileceğine dair illüzyonlar sunmaktadır. Gerçeklik evreninde neden birey/kolektivite diyalektikliğine dayalı anlatım biçiminin yoğun olarak kullanıldığı, toplumların dünyayı algılayış biçimlerine bakılarak anlaşılabilir. Bu süreçte, "Marksizm'e, Evrensel Proletarya Diktatörlüğüne, Komünizm, Sosyalizm, Sosyal Demokrasi, Kapitalizm ya da Liberalizme yürekten inanan insanlar vardı. Onlar dünyayı ve tanık oldukları her olay, her etkinliği bu perspektiflerden yola çıkarak değerlendiriyorlardı" (Adanır, 2008: 40). Günümüzde ise Adanır'ın da belirttiği gibi sinemanın, salt bir teknoloji ürünü olarak bir biçim/içerik bağıntısı üretebilme şansı çok azdır. Bir biçim/içerik bağıntısına sahip olmayan sinema sanatı, illüzyon sunma özelliğini 1968 Mayıs'ı ve onun ardından gelen simülasyon evreni aşamasıyla büyük ölçüde yitirmiştir. Sinemanın illüzyon kaybına uğramasının iki önemli nedeni vardır. Bunların ilki, bu süreçte yaşanan bireyselleşme ile bireyin ön plana çıkması ve kolektif ideolojilerin geri plana düşmesidir. "Kolektif konusunda söyleyecek bir şeyi kalmayan sinema, bütünüyle öznel (tekil insanların) öyküleri(ni) ya da gerçeklikle her türlü ilişkisi tamamen kopuk, hayal ürünü (sanal) denilebilecek türden öyküler anlatmaya başlamıştır. 'İçerik' öykü için bir tür bahaneye dönüşmüş gibidir. Biçimle içerik arasındaki diyalektik tamamen saf dışı edilmektedir" (Adanır, 2008: 43). İkincisi; 1970'li yıllardan beri görüntü teknolojilerinde yaşanan olağanüstü gelişmeler ve dijitalleşmedir. Sinemada gerçeklik, bir kamera vasıtasıyla çekilen görüntülerin, "daha önce kullanılmamış, duyurakati ışıkla etkilenmemiş bir sinema filmi" yani pelikül üzerine kaydedilmesiyle üretilmektedir. Gerçekliğin birebir üretiminin ardından, film imgeleri öncelikle elektronik tabanlı sayısal ortama, ardından da gelişen teknoloji ile birlikte dijital ortama aktarılmıştır.

Dijital imgede herhangi bir fiziksel gerçeklik söz konusu değildir. Yalnızca 1 ve 0 rakamlarının kodlanmasıyla oluşturulan bir içerik söz konusudur. Dolayısı ile dijitalleşmeyle birlikte filmler kodlanmış birer içeriğe dönüşür. Kodlanmış dijital içerik, 35 mm ham görüntülere nazaran çok daha seri bir şekilde üretilmekte ve ucuza mal edilebilmektedir. Ancak bu durum, pelikül üzerine yansıyan fiziksel gerçekliğin sona ermesine neden olmaktadır. Bu da, sinema sanatının sunmuş olduğu niteliksel yetkinliğin azalmasına, niceliğinin ise artışına katkıda bulunmaktadır. Dijitalleşmenin yanı sıra, gelişmiş görüntü teknolojileri aracılığıyla üretilen film imgeleri de illüzyonun yok olmasına katkıda bulunmaktadır. Geniş ekran formatının icadı ile birlikte dev perdelerde (Sinemaskop, Sinerama, Teknirama, Vistavizyon) geniş açılı çekimler, 3D teknolojisi, rengin kullanımı, sinemaskop çekimler, ses düzenlemelerindeki



teknolojik gelişmeler (Stereofonik ses) vb. gerçekliğin kusursuz bir şekilde üretilmesine katkıda bulunmaktadır. Bu tarz filmlerin üretimi, Baudrillard'a göre izleyiciyi yanılsamadan uyandırma amacı taşımaktadır. "Teknoloji geliştikçe, sinematografik etki kusursuzlaştıkça, yanılsama da çekip gitmiştir" (Baudrillard, 2010b: 101). Kusursuz gerçeklik üretiminin amacı, artık var olmayan illüzyonun yokluğunu gizlemektir. Bu sebeple, teknolojik yönden yetkin, gerçekliğin kendisini aşan filmler üretilmeye başlanmıştır. Dahası, kaybedilen illüzyon, görsel açıdan zenginleştirilmiş bir gösterge bombardımanı ile geri kazanılmak istenmektedir. Bu durum, sinemanın günümüzde gerçekliğin kendisini aşıp geçtiğini, onu tekrar ürettiğini, siyasi ve toplumsal yaşamı devraldığını göstermektedir.

Baudrillard, simülasyon evreninde sinemanın, içinde bulunduğu evrene özgü biçim ve içerikler sunduğunu, öykülerin buna göre yapılandırıldığını fakat illüzyon sunmaya da devam ettiğini belirtmektedir. Bu tespiti rağmen sinema ve illüzyon ilişkisi üzerine çok fazla spesifik görüş belirtmeyen Baudrillard, bunun yerine simülasyon kuramı ile ilgili asal kavramların, illüzyonla olan ilişkisi üzerine eğilmektedir. Dolayısıyla, sinema hakkında bir çalışma yapabilmek, söz konusu asal kavramların; simülakr, gerçek, gerçeklik, imge, simüle etmek, toplumsal, kitle, simgesel, meydan okuma, baştan çıkarma, tarih, televizyon, iktidar, kitle, caydırma, bütünsel gerçeklik, ikili biçim/simgesel meydan okuma, kökten ötekilik vs. illüzyonla olan bağını incelemekten geçmektedir. Tüm bu kavramların illüzyonla olan bağının derinlemesine bir analizi yapılarak sinemanın illüzyon sunup sunmadığı sonucuna ulaşılabilir.

Bu çalışmanın amacı; simülasyon evreninde biçim/içerik bağıntısını yitiren sinemanın toplumsalla ilişkisinin izini sürerek, sinemanın hala bir illüzyon sunup sunmadığını ortaya çıkarmaktır. Bu hedefe yönelik açıklama; simülasyon kuramına özgü asal kavramlar ve illüzyon ilişkisinin derinlemesine bir analizini gerektirmenin yanı sıra, simülasyon evreninin işleyişine yönelik bir anlatımla ortaya çıkartılabilir. Buna istinaden çalışmanın "*Simulakrlar ve Simülasyon Düzeni*" başlıklı ilk bölümünde, simülasyon kuramı ile ilgili asal kavramlar nitelendirilmiş ve bu kavramların illüzyon kavramı ile olan ilişkisine değinilmiştir. "*Simülasyon Evreni ve Sinema*" isimli ikinci bölümde, ilk bölümdeki açıklamalardan hareketle sinema ve illüzyon ilişkisi alt sınıflara ayrılarak ele alınmıştır. "*Simülasyon Evreni ve Sinema*" başlığı altındaki bu alt sınıflar; "*Sinema, İmge, İllüzyon İlişkisi*", "*Sinema, Tarih, İllüzyon İlişkisi*", "*Sinema, Kitle, İllüzyon İlişkisi*", "*Sinema, Caydırma, İllüzyon İlişkisi*" ve "*Sinema, Simgesel Meydan Okuma ve İllüzyon ilişkisi*" şeklinde sıralanmaktadır. Ayriyeten, simülasyon evreni ve sinema arasındaki ilişki tarihsel süreç içerisinde ele alınmış ve filmlerle örneklendirilmiştir. Tüm bu noktalardan hareketle sinemanın simülasyon evreninde halen bir illüzyon sunup sunmadığı, sunuyorsa da bunu nasıl gerçekleştirdiği cevaplanmaya çalışılmıştır.

### Simulakrlar ve Simülasyon Düzeni

Batı medeniyeti, modernleşmenin sunmuş olduğu hedeflerin hepsini çarpık da olsa aşarak sosyo-ekonomik, politik ve kültürel alanlarda bir sıçrama yaşamış, bu sıçrama sonrasında gerçeklikle kurmuş olduğu ilişki, bir daha geri dönüşü olmayan hiper-gerçekliğe yani simülasyon<sup>3</sup> evrenine yol açmıştır. Modern toplumlara özgü ereklere; politika, ahlak, psikoloji, ekonomi vs. yitirilmesi ile birlikte gerçekliğin yerini simülasyon evrenine ait simülakrlar<sup>4</sup> almıştır.

<sup>3</sup> Simülasyon: Bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesi.

<sup>4</sup> Simülakr: Bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm

Baudrillard, Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm isimli eserinde, simülasyonun gerçeklik üzerinde kurmuş olduğu egemenlik sürecinin anlaşılabilmesi için değer yasası ve simülakrlara özgü yeni bir soyağacı oluşturmaya girişir (Baudrillard, 2008: 4). Baudrillard'ın oluşturduğu soyağacı, değer yasasındaki değişmelere paralel olarak art arda ortaya çıkan üç simülakr düzeninden ibarettir. Bu düzene göre:

- "Rönesans'tan sanayi devrimine "klasik" dönemi belirleyen biçim kopyalama,
- Sanayileşme dönemine egemen biçim üretim,
- Kodun belirlediği güncel evredeyse egemen biçim simülasyondur" (Baudrillard, 2008: 87).

1. basamaktaki simülakr doğal değer yasası, 2. basamaktaki simülakr ticari değer yasası, 3. basamaktaki simülakr ise yapısal değer yasası tarafından belirlenmektedir.

Baudrillard'a göre kopyalama, Feodal düzenin yerini, Burjuva düzenine (Rönesans) bırakması ve ayrımlayıcı göstergeler düzeyinde açıkça görülen bir yarışla ortaya çıkmıştır. Sınıflar arası geçişliliğin olduğu bu düzende, göstergelerin toplum nezdinde bilinirliğinin artması kopyalamanın mevcudiyetine bağlıdır. Rönesans ve tekniğin gelişmesi ile insanoğlunda dünyanın ideal bir kopyasını dışa vurma cüreti oluşmuştur. Bununla birlikte, gerçekliğin ideal bir kopyasını oluşturmak, gerçekliği taklit eden orijinal eseri oluşturmak kadar güçtür. Bunun nedeni; simülakrın (kopya) yapımına harcanan emeğin, orijinal eserin yapımına harcanan emeğin muadili olmasından kaynaklanmaktadır. Bu da kopyanın zanaat düzeyinde kaldığının ve simülakrın yalnızca bir kere oluşturulduğunun göstergesidir. Simülakr, bir taklit olarak aslını yaşatır, ona gönderme yapar. Bu da simülakrların toplumsal ve sanatsal anlamda bir ağırlığının olduğunu göstermektedir (Baudrillard, 2008: 88). Baudrillard'a göre, Rönesans'taki teknik, bütünüyle bir benzeşim etkisi yaratmayı hedeflerken sanayileşme dönemine ait teknik, makineleşmeyi ve eşdeğerliliği hedeflemektedir. Barok döneme ait otomat insanı andırmakta, devrim öncesi toplumsal ve tiyatral yaşama katılmakta iken makine, robot üretimi ile insana özgü mekanik bir anlayış başlamıştır. Otomat, insanın benzeri ve muhatabı iken makine, insan ile eşdeğer bir varlıktır. Birinci basamak simülakr ile ikinci basamak simülakr arasındaki fark budur (Baudrillard, 2008: 93). İkinci basamak simülakrlar ile birlikte, makinenin ve ölü emeğin canlı emek üzerinde egemenlik dönemine girilmiştir. Bu tersine döndürme süreci ile birlikte kopyalama sürecinden çıkılarak yeniden üretim sürecine geçiş yapılabilmektedir (Baudrillard, 2008: 95). Yeniden üretim sürecinde, nesnelere ve göstergeler arasındaki ilişki yansıma, gerçeklik ya da illüzyon türünden bir ilişki değil bir eşdeğerlilik ilişkisidir. Üçüncü basamak simülakr döneminde ne birinci basamaktaki gibi asılın kopya edilmesinden ne de ikinci basamak simülakrlar düzeninde olduğu gibi salt serilerden söz edilemez. Modellere dayalı bu "evre"nin adı simülasyon evrenidir (Baudrillard, 2008: 98).

Simülakrlar düzeninde her dönem bir önceki döneme boyun eğmektedir. Birebir kopya düzeni, seri üretime, seri üretim düzeni de işlemsel simülasyon düzenine boyun eğmektedir. Kodun, gündelik yaşama özgü bütün gerçekliği daha önceden belirlediği bu aşama üçüncü basamak simülakrlar düzenidir (Baudrillard, 2008: 101). Koda özgü erekliliklerden arındırılmış ya da koda müdahale etmeye çalışan her şey, örneğin diyalektik vb. kendi erekliliğiyle olan bağlantısını yitirmekte, ait olduğu bütünden kopartılıp emilmektedir. Her simülakr aşamasının gerisinde inanılan ya da inanılmak istenen bir gerçeklik varken, üçüncü basamak simülakrlar hiçbir gerçekliğe gönderme yapmamaya başlamıştır.

Bu bağlamda, gerçeklik ve düşsel/illüzyon arasındaki ilişkiye göre yeniden sınıflandırılan simülakrlar da üç gruba ayrılır:

Buna göre Rönesans'tan sanayi devrimine kadar olan klasik dönemi belirleyen

kopyalamada; “Uyumlu, iyimser ve Tanrı’nın yarattığı ideal doğanın tıpkısını/ikizini oluşturmayı amaçlayan imgeleme, taklit ve kopyalama üstüne kurulmuş doğalcı, doğal simülakrlar” (Baudrillard, 1998b: 168) bulunmaktadır. Gerçekliğin birebir kopyası olan doğal simülakrlar, suret çıkarma, ayna, yansıma, imge, sahne, tiyatro vb. aracılığı ile gerçekliği birebir yansıtarak illüzyon sunmaktadır. Sanayileşme dönemine egemen biçim olan üretim düzeninde; “Tüm üretim düzenini kapsayan enerji ve güç üstüne kurulmuş, makinelerle somutlaşan, üretici özelliğe sahip, üretken simülakrlar. Evrensel boyutlara insana inanmayı hedefleyen, sürekli bir yayılma eğiliminde olan ve nerede başlayıp nerede bittiği belli olmayan bir enerjiyi özgürleştirme peşinde koşan simülakrlar” (Baudrillard, 1998b: 168) bulunmaktadır. Yeniden üretim sürecinde, nesnelere ve göstergeler arasındaki ilişki yansıma, gerçeklik ya da illüzyon türünden bir ilişki değil, bir eşdeğerlilik ilişkisidir. Baudrillard’a göre, ikinci basamak simülakrlar dünyaya egemen olma konusunda düşsel açıdan yoksul bir çözüm sayılabilecek, sonu gelmeyecek bir yeniden üretim sürecini yaşama geçirmektedir (Baudrillard, 2008: 97). Kodun belirlediği güncel evreye egemen biçim olan üçüncü basamak simülakrlar düzeninde ise; “Information=bilgi, model ve sibernetik oyunlardan oluşan, total bir işlemsellik, hipergerçeklik ve mutlak bir denetimi hedefleyen simülasyon simülakrları” (Baudrillard,1998b:168) bulunmaktadır. Baudrillard, birinci grupta ütopya üreten bir düşsellikle, ikinci grupta bilimkurgu üreten bir düşsellikle karşılaştığını, günümüz evrenini yansıtan simülasyon evreninde ise düşsellikten söz edebilmenin mümkün olmadığını belirtir (Baudrillard, 1998b: 168).

Baudrillard, Simülakrlar ve Simülasyon (1998b) isimli yapıtında simülasyon kavramını açıklamak adına, Jorge Luis Borges’in “Alçaklığın Evrensel Tarihi” (2014) isimli yapıtında yer alan, “Bilimin Kusursuzluğu Üzerine” adlı öyküsünü referans alır ve bu öykünün ana fikrini oluşturan “Harita ve İmparatorluk” alegorisine değinir. Borges, bu alegoride Aydınlanmayla başlayan bilimsel kusursuzluk ilkesinin en uç seviyede nasıl tezahür edebileceğini göstermektedir. Borges alegorisinde, çok köklü bir imparatorluktan ve bu imparatorlukta yaşayan haritacıların her geçen gün biraz daha geliştirdikleri haritacılık yönteminden bahseder. Haritacılık mesleğinde yetkin olan bilim insanları, imparatorluk sınırları içerisindeki yerleri, daha önce tanımladıkları verilere göre kesin ve eksiksiz bir düzlem üzerine aktarmaktadırlar. Harita ve imparatorluk arasında varoluşsal bir ilişkinin olduğuna inanan bilim insanları, bu anlayış doğrultusunda imparatorluğu fiziksel açıdan temsil eden, hatta imparatorluğun yerine geçecek büyüklükte bir harita yapmayı başarırlar. Haritanın bu denli detaylandırılması, imparatorluk ve harita arasında varoluşsal bir ilişkinin vuku bulmasına neden olur. Öyle ki, çökmeye başlayan imparatorlukla birlikte onu temsil eden harita da parçalanmaya, toprağa dönüşmeye başlamıştır. Bu durum, imparatorluk ve harita arasındaki güçlü metafizik ilişkinin bir göstergesidir. Taraflardan birisi öldüğünde, diğerinin de yok olmaya yüz tuttuğu bu ilişki biçimi, birinci basamak simülakrların çekiciliğine sahiptir. İmparatorluk ve harita arasındaki temsil ilişkisinin anlamını yitirmesi üzerine harita gözden düşer ve gündün güne yıpranarak yok olur. Yıpranarak kopan parçalar, temsil ettiği gerçeklikten bağımsız şekilde hareket etmeye başlar. Böylelikle, harita ve imparatorluk arasında varsayılan temsil ilişkisinin yerini; temsil ettiği nesneyle hiç bir bağlantısı kalmayan bir simülasyon biçimi alır. “Simülasyon kavramının haritadaki bir toprak parçası bir töz ya da referans sistemiyle hiçbir ilişkisi yoktur. Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hipergerçek yani simülasyon denilmektedir” (Baudrillard, 1998b: 14). Borges’in alegorisinde İmparatorluk yani gerçeklik, kendisini referans alan haritayı yani simülakrı belirlerken, simülasyon evreninde harita gerçekliğin kendisini belirlemektedir, çünkü ortada referans alınacak bir gerçeklik, başka bir deyişle imparatorluk kalmamıştır. Bu durum gerçek ve simülakrı arasında bir ayrım kalmadığının göstergesidir. Ayrımın ortadan kalkması yeniden canlandırıcı özelliğe sahip düş gücünün ortadan kalkmasına neden olmuştur.

Bundan böyle gerçek ve gerçeklik kavramı arasında ayna/yansıma terimleriyle ele



alınabilecek düşsel bir beraberlikten söz etmek imkânsızdır (Baudrillard, 1998b: 14). Bu koşullar altında bilimkurgusal düşselliğin yerini de modellerin belirlediği, yansımadan ve aşkınlıktan yoksun bir hiper-gerçeklik evreni almıştır. Dolayısı ile kurmacaya (düşgücü) gerek kalmamıştır. Baudrillard'a göre gerçek, modelin bir kopyasına dönüştüğü için modeli aşıp geçemez. Aşkınlıktan yoksun böylesi bir evren içerisinde düşsellik barınmaz (Baudrillard, 1998b: 170). Harita parçalarının temsil ettiği gerçeklikle bağını koparması, Batı medeniyetinin "yeniden canlandırma" (Baudrillard, 1998b: 19) kavramına kaynaklık eden göstergeler sisteminin etkisini yitirdiğinin kanıtıdır. Batı medeniyetinin temellerini dayadığı yeniden canlandırma sisteminin yerini, "matrisler tarafından oluşturulan herhangi bir gerçekliğe göndermede bulunmayan, sadece bir kod tarafından oluşturulan bir gerçeklik yani simülasyon almıştır. Gerçekliğin herhangi bir referansa gerek duyulmadan, minyatürleşmiş hücreler, matrisler, bellekler ve komut modelleri tarafından oluşturulması, onun sonsuz sayıda üretiminin mümkün olmasına yol açmıştır. Baudrillard'a göre simülasyon "Gerçeğin tüm göstergelerine sahip, gerçeğin tüm aşamalarına kısa devre yaptıran kusursuz, programlanabilen, göstergeleri kanserli hücreler gibi çoğaltarak dört bir yana savuran bir makinedir" (Baudrillard, 1998b: 15).

Baudrillard'a göre gizlemek (dissimuler), sahip olunan şeye sahip değilmiş gibi yapmak iken simüle etmek, sahip olunmayan şeye sahipmiş gibi yapmaktır. Gizlemek şu anda burada olmayan bir varlığa gönderme yaparken simüle etmek bir yokluğa, şu anda burada bulunmamaya gönderme yapmaktadır. Bununla birlikte simüle etmek -miş gibi yapmak değildir. Örneğin; hasta gibi davranan, çevresini buna inandırmaya çalışan bir kişi bir hastalığı simüle etmiş değildir. Simüle etmek, hastalığın semptomlarına sahip olmaktır. Simüle etmek, gerçeklik ilkesine zarar veriyorken, dissimüle etmek zarar vermemektedir (Baudrillard, 1998b: 16). Simüle etmenin gerçeklik ilkesine zarar vermesi, bu ilkeyi üretenleri simülasyona karşı savaş açmaya iter. Hakikat ilkesinin varlığını koruyabilmek ve simülasyonun açtığı sorunları engelleyebilmek adına, simülasyona gerçeklik ilkesi ile saldırılmakta ve simülasyonun yarattığı sorunlar aşılmaya çalışılmaktadır. Oysaki simülasyona gerçeklik ilkesi ile saldırıların eli kolu bağlıdır. Her alanda; ordu, tıp, din, sanat vb. var olan simülakrlar, ilk defa simülasyon evresinde gerçekliği aşıp geçerek hakikat ilkesinin yerini almıştır. Baudrillard'a göre, bir simülakr olan imgeye özgü çeşitli aşamalar/basamaklar şöyle sıralanabilir:

- "derin bir gerçekliğin yansıması olarak imge
- derin bir gerçekliği değiştiren ve gizleyen imge
- derin bir gerçekliğin yokluğunu gizleyen imge
- gerçekliğin hiçbir çeşidiyle ilişkisi olmayan, kendi kendinin saf simülakrı olan imge" (Baudrillard, 1998b: 20).

Din alanında simülakrların doğaya hayat veren tanrısal gücü yeniden canlandırdığına dair bir ön kabul vardır. Oysaki ilahi bir gücün yerine geçen simülakrlar; imgeler, heykeller vb. ilahi gücün ortadan kalkmasına ve hatta bu gücün gerçekte var olmadığını gizlemeye yaramaktadırlar. Baudrillard'a göre, ikonlar aracılığıyla tezgâhlanan bu oyun sayesinde görüntüler algılanabilen ve anlaşılabilen bir tanrı düşüncesinin yerini almıştır (Baudrillard, 1998b: 18). Bu imgeler, tanrının varlığını gizlemekte, olmayan bir şeye sahipmiş gibi davranmaktadırlar. İmgenin bu özelliği karşısına batı medeniyeti, gerçeğin görünen ve algılanabilen yanlarını sunan yeniden canlandırmanın diyalektik gücünü çıkarmıştır. İmge bir simülakr görevi görerek, gerçeğin yokluğuna ya da bilinmeyen yönlerine göndermede bulunurken, yeniden canlandırma, gerçeğin sadece görünen ve algılanabilen yanlarını sunar. Yeniden canlandırmaya büyük önem veren Batı'ya göre, ilahi şeyleri ya da metafizik bir değeri gösteren gösterge derin bir anlama sahiptir. Göstergenin bir anlamın yerini alabildiği bu sistemde, değiş tokuşu sağlayan ise tanrıdır (Baudrillard, 1998b: 20).

Baudrillard'a göre, yeniden canlandırma; yani gösterge ve gerçeklik arasında

bir eşdeğerlilik ilkesinin karşıtı olan simülasyon budur. Simülasyon evreninde, Batı Modernleşmesinden arta kalan her şey anlamını yitirmesine karşın yeniden diriltilmeye çalışılmaktadır. Baudrillard'a göre, Batı medeniyetinin her şeyi yeniden canlandırma çabası, etnolojinin yalnızca Üçüncü Dünya Ülkeleri ya da vahşilerle sınırlandırılmayacağını, batı toplumlarına ait değerlerinde etnolojik yaklaşım içerisinde alındığını göstermektedir. Simülasyon evreninde gerçekliğe ait olan her şey önce kendi bağlamlarından soyutlanmakta, daha sonra simülasyona özgü yöntemlerle yeniden canlandırılmaya çalışılmaktadır. Batı'nın öncelikle çevresine, daha sonra ise kendisine karşı takındığı nesnel çözümlemenin ilk muhatapları vahşiler ve Kızılderililer iken, günümüzde bütün simülasyon evrenini ve üçüncü dünya ülkelerini kapsamaya doğru ilerlemektedir. Modern batıya ait değerler; ahlak, ekonomi-politik, toplum, politika vs. hepsi önce yok edilip, ardından yeniden canlandırılmaya çalışılmaktadır. Baudrillard'a göre, Batı medeniyetinin etnolojik yaklaşımının temelinde mahvedilen bir dünyanın değerlerini korumak ve bu değerlerin benzerlerini (simulakr) oluşturmak vardır. Kendi gerçekliğinden koparılarak alınan şeyler, başlarına bir şey gelmesine izin verilmeyecek şekilde korumaya alınıp, yeniden canlandırılmakta yani simüle edilerek tıpatıp benzerleri oluşturulmaktadır. Bu durum, orijinal ve yapay arasındaki sınırların belirsizleşmesine neden olmuştur (Baudrillard, 1998b: 25). Çizgisel ve birikime dayalı bir anlayış üstüne kurulan Batı medeniyetinde, geçmiş gün ışığına çıkarılıp depolanmakta, koruma altına alınmakta ve müze haline getirilmektedir. Baudrillard'a göre, geçmiş depolanmadığı gün birikime ve çizgiselliğe dayalı batı kültürü çökme tehlikesiyle karşı karşıya kalacaktır. Bu tehlikeyle karşı karşıya kalmak istemeyen Batı, geçmişe dair ne varsa onları sessiz dünyalarından çıkarma gereksinimi duymuştur. Tüm bu şeylerin mezarlarından çıkartılarak geri döndürülmesi, onların daima hatırlanmasına ve hatta unutulmaya karşı bir reflekstir. Her şey, Batı medeniyetinin çizgisel ve ilerlemeci anlayışına bağlı olarak süreklilik taşıyan bir görünürlüğe sahip olmalıdır. Batının saf ilerlemeye ve çizgiselliğe duyduğu inancın getirisi bir başlangıç noktası tayin etmektir. Bundan dolayı geçmişte kalan kültürleri bir başlangıç noktası olarak belirleme çabasına girer. Her biri simgesel düzene ait olan kültürler yerlerinden edilerek, bilimsel yöntemler aracılığıyla yeniden diriltilmektedir (Baudrillard, 1998b: 26-27).

Baudrillard'a göre, Disneyland bütün simulakr düzenlerinin iç içe geçmiş olduğu kusursuz bir modeldir. İçerisinde birçok fantastik figür barındıran bu düşsel evrene insanları çeken şey; Amerika'nın minyatürleştirilmiş toplumsal bir mikrokozmosuna benziyor olması ve ziyaretçilerin orada bulunmaktan aldığı kolektif keyiftir (Baudrillard, 1998b: 29). Disneyland, her ne kadar Amerika'nın sahip olduğu tüm değerleri minyatürleştiren ve onları çizgi filmler aracılığıyla yansıtan bir evren olsa da, gerçekliği biçimsel olarak tekrar eden "kendinden geçmiş"<sup>5</sup> şeyleri içerir (Baudrillard, 1998b: 29). Bir illüzyon ve fantazm merkezi aracılığıyla kurulan bu tezgah, üçüncü basamak bir simulakr olayının gizlenmesini sağlamaktadır. Disneyland'ın asıl amacı; Amerika'nın Disneyland'a benzediğini gizleyerek, Amerika'nın bir gerçeklik evreni, kendisinin ise düşsel bir evren olduğuna kitleleri ikna etmektir. Disneyland'ı çevreleyen Amerika, hipergerçeğe aittir. Baudrillard'a göre, burada sorun gerçeğin gerçeğe benzemediğini gizleyebilmek ve gerçeklik ilkesinin devamını sağlayabilmektir. "Bu evrene çocuksu bir görünüm verilmek istenmesinin nedeni, yetişkinlere özgü "gerçek" ve başka bir evren bulunduğu düşüncesini onaylatma arzusudur" (Baudrillard, 1998b: 30). Disneyland, yok olup gitmiş olan düşsele yeniden eski görünümünü ve itibarını iade etmeye çalışırken, gerçekte her şey bir çöp, bir kalıntı haline gelmiştir. Fabrikaların çöpleri işleyerek yeniden yararlı hale getirmesi gibi, Disneyland da kalıntı haline gelmiş düşleri yeniden üreterek düşlerin kalıntı haline geldiğini gizlemeye çalışmaktadır (Baudrillard, 1998b: 31).

Yitip gitmekte olan düşseli harekete geçirmek adına gerçeklik ilkesine sürekli

<sup>5</sup> "Kendinden geçmek demek, yaşayan bir varlığın anlamını yitinceye kadar uğraştıktan sonra sonunda anlamsız ve içeriksiz bir biçime bürünerek yeniden ortaya çıkma gibi bir özelliğe sahip olması demektir" (Baudrillard, 2002: 10).

ilk görünümü kazandırılmaya çalışılmakta ve bu hummalı çalışma, sistemin her alanında kendisini göstermektedir. Örneğin, Watergate skandalı ile artık çoktan yitip gitmiş olan politik ahlak, yeniden şıngılganarak sistemin ahlaki açıdan temizlenmesi ve yeniden devreye sokulması sağlanmıştır (Baudrillard, 1998b: 33).

Simülasyon evreninde mutlak bir gerçeklik yoktur. Mutlak gerçekliğin olmadığı yerde de illüzyondan bahsetmek mümkün değildir. Gerçeklik ve illüzyon birbirleri ile karşıtlık içinde var olabilen terimlerdir (Baudrillard, 1998b: 40). Doğal simülakrlar döneminde gerçek ile düşsel/illüzyon arasındaki mesafe en üst düzeydedir, ütöpiktir. Üretken simülakrlar döneminde ise ütopya değil, bilimkurgu üreten bir düşsellik söz konusudur. Bu süreçte düşsel ve gerçeklik arasındaki mesafe azalmakta, insanın yerini robotlar almaktadır (Baudrillard, 1998b: 169). Oysaki simülasyon evreninde bilimkurgunun sunmuş olduğu gerçeklik evreni aşılarak geçilmiştir. Bundan dolayı ona geri dönüş söz konusu değildir. Baudrillard'a göre bundan böyle, gerçek verilerden yola çıkarak düşsel bir şeyler üretebilmek mümkün değildir. Simülasyon evreninde gerçeği yansıtabilecek, bir ayna, ütopya ya da ikiz olmadığı için öyküler de gerçekliğe gönderme yapmamaktadır (Baudrillard, 1998b: 172). Bu sistemde var olan tüm mücadele ve direniş biçimleri, şiddet yoluyla gerçekleştirilenler de dâhil olmak üzere gerçekliğin bölüşülmesi ile ilgilidir. Sistem, her türlü simülasyon girişimini yok etmeye çalışmaktadır. Baudrillard, sistemin simülasyona yönelik alerjisi konusunda gerçekliğin bütün göstergelerine sahip bir banka soygununu örnek verir. Simüle edilen bir banka soygunu karşısında kimsenin tepkisiz kalmayacağını, polisin soygunculara müdahale edeceğini, yasaların bu soygunu düzenleyenleri cezalandıracağını belirtir. Yasalarla biçimlenmiş ve steril hale getirilmiş bir düzenin amacı; simülasyona gerçeklik muamelesi yaparak sistemin gerçeklikle olan bağlantısını yitirdiğini gizlemekten ibarettir. Bundan dolayı simüle edilmiş en masum eylemler dahi sisteme karşı bir tehdit olarak algılanır ve cezalandırılır. Burada sistemin kendisinden çok gerçeklik ilkesi koruma altına alınmaktadır.

Simülasyona karşı bu topyekûn savaşa karşın, simülasyonun bu durumdan etkilenmeme nedeni; simülasyonun, "simgesel" kurallara göre meydan okunması gereken bir "meydan okuma" olmasıdır (Baudrillard, 1998b: 34). Modern batı düşüncesinin icat etmiş olduğu gerçekliğin öncesinde evrensel olarak kabul edilebilecek, karşılıklı yükümlülüğe dayanan bir armağan toplumu (Potlaç) aşaması vardır. Maddi ve manevi yaşamın karşılıklılık ilkesine göre işlediği bu düzende, tüm canlılar ve ölümlerle bağ kurmaya yarayan şey "simgesel" bir çatışma ve rekabet unsuruna yol açan armağanlardır. Karşılıklı yükümlülük sürecine göre işleyen bu düzende toplumsal yapı, toplulukların birbirine "meydan okuma ve baştan çıkarma" sürecine göre şekillenir. Armağan toplumlarında, belli dönemlerde topluluklar birbirine meydan okuyarak, birbirlerini alaşağı etmeye çalışırlar. Bu süreç sonunda bir topluluk diğerini yenerek itibarsızlaştırır.<sup>6</sup> Ayartmada sonsuza kadar sürecek olan meydan okuma süreçleri bulunmaktadır, meydan okuma sonsuza dek sürüp gidecek üst düzey bir sözleşme biçimidir (Baudrillard, 2002: 165). 19.yy'ın son dönemlerine kadar karşılıklı yükümlülük, kapitalizmin henüz etki etmediği batı toplumlarında varlığını sürdürmeyi başarmıştır. Ancak enerji alanındaki yenilikler, üretim gücünün kat be kat artmasına neden olurken sanayi devrimi ile birlikte o güne dek görülmemiş düzeyde bir üretim başlamıştır (Jessua, 2005). Nesne üretimi alanındaki bu üretkenlik, kültürel düzene de yansiyarak modernleşme olgusunu ortaya çıkarmıştır. Modernleşme fikri içerisinde, ilerleme karşıtı bütün teoriler ve belirsizlikler reddedilerek aklın egemenliğindeki gelişme fikrine sadık kalınmıştır. Rasyonalitenin etkisiyle, doğanın uzantısı olan insanın yerini, doğaya egemen olan, onunla karşıtlık içerisindeki birey fikri almıştır. Böylelikle doğa, insan düşüncesinin uzantısından, bilim dünyası tarafından incelenen ve teknik gelişimlerle kendisini üretime açan bir nesneye dönüşmüştür (Baudrillard, 1998a: 48).

Bu durum, bir bütün olarak algılanan maddi ve manevi yaşamın; doğa-insan, ölüm-yaşam

<sup>6</sup> Ayrıntılı bilgi için; (Mauss, 2006)

vb. bir ayırım çizgisi ile ayrılmasına sebebiyet vermiştir. Bunun sonucunda insan yaşamına hâkim olan tüm kavramlar simgesel düzenden dışlanarak, soyutlanmıştır. Bu soyutlanma doğal olarak insanın çevresine, sahip olduğu nesnelere ve duygularına yabancılaşmasına ve toplumsal düzlemde iktidar ilişkilerinin doğmasına sebebiyet vermiştir (Adanır, 2004: 203). İktidar ilişkilerinin doğması, meydan okuma ve baştan çıkarma süreçlerini sekteye uğratmıştır. Bu süreçlerin sekteye uğramasıyla, iktidarın ve dinin gündelik yaşamı belirlediği, Burjuvazi ve Sosyalizm diyalektiğine dayanan bir dünya görüşüne dayanan gerçeklik evreni inşa edilmiştir (Adanır, 2004: 79). Burjuvazi ve Sosyalizm diyalektiğine dayanan dünya görüşünün etkisini yitirmesi, son iki yüzyıl içerisinde yaratılan gerçeklik evreninin yok olmasına ve geriye dönüşü olmayan tersinmez bir süreç; simülasyon evreninin doğuşuna neden olmuştur. Simülasyon, toplumsalın yani gerçeklik evreninin kendisine meydan okurken, iktidarın simülasyonu engellemek için harcadığı enerji, simülasyonu yadsımdan ibarettir. Bu yüzden iktidar, simülasyonun meydan okumasına karşılık veremez. İktidar oyununu devam ettirmenin tek yolu simülasyona gerçeklikle saldırmaktır. O da bunu yapar. “Kurulu düzenin buna karşı yapabileceği hiçbir şey yoktur. Zira yasalar, ikinci basamak simülakrlar arasında yer almaktadırlar. Simülasyon ise her türlü toplumsal olguyla, her türlü iktidarın üstüne oturtulduğu hakikiyle sahte, eşdeğerliklerle rasyonel ayırımlarının ötesine geçmiş durumdadır” (Baudrillard, 1998b: 42). Şu aşamadan itibaren ne simülasyonu yalıtılabilmek ne de gerçekliğini kanıtlayabilmek mümkün değildir.

Hipergerçek olaylar, sistem tarafından denetlenemez, bunun nedeni sistemin ancak gerçek ve rasyonel sonuçlar üzerinde etkili olmasından kaynaklanmaktadır. Sistem bir gerçeklik krizi ile karşılaştığında gerçeğe eşdeğer göstergeler üreterek caydırma politikasını hayata geçirir (Baudrillard, 1998b: 43). “Günümüzde simülasyon tarafından tehdit edilen iktidar: Hem gerçek, hem de bunalım üreterek yapay toplumsal, ekonomik ve politik mücadele biçimleri sunmaktadır. Oysa atı alan Üsküdar’ı çoktan geçmiştir. Çağımızdaki temel hastalığın adı: Gerçeğin üretimi ve yeniden üretimi denilen şeydir” (Baudrillard, 1998b: 44).

Baudrillard’a göre simülasyon evreninin yeniden canlandırmada kullandığı en etkili araçlar televizyon, reklam ve kitle iletişim araçlarıdır (Baudrillard, 1998b: 24). Baudrillard kendi yaşam alanından çekilerek yeniden diriltirmek istenen ve böylelikle tam anlamı ile ölümü gerçekleşen şeylere örnek olarak 1971 yılında televizyona çıkan Loud Ailesini örnek verir. Loud ailesini yedi gün, yirmi dört saat çekerek toplamda 300 saatlik bir yayın elde eden Amerikan televizyonu, ilk reality showlardan birisini sunmuştur. Ancak bu yayın yayımlandıktan sonra, garip şekilde ailenin kendisi darmadağın olmuştur. Loud ailesi ile ilgili çekimler gündelik hayata çok fazla anlam yüklemektedir. Bu durum gündelik gerçekliği hipergerçek bir hale getirmekte ve bu durumda onu izleyene orada olmamanın verdiği bir haz sunmaktadır (Baudrillard, 1998b: 51-52). Simülasyon evrenindeki tek hakikat televizyonun sunduğu biçimin hakikatidir. Dolayısıyla Loud ailesinin hakikati televizyonun hakikatidir. Hakikat ise televizyonun ta kendisidir. Bu hakikat artık temsili olan ya da panoptikon ile açıklanabilecek bir hakikat değil, film şeridi ya da elektronik devrelerle belirlenen ve bir rol modeli olmayan kodlarla belirlenen hakikattir (Baudrillard, 1998b: 53). “Bu tersine çevirme yüzünden model, iktidar, bakış ve “medium” a özgü sürecin herhangi bir anını belirleyebilmek imkânsızlaşmaktadır... Bu noktada artık ne bir özne, ne bir odak noktası, ne merkez, ne de çevrenin sınırlarından söz edebilmek mümkündür” (Baudrillard, 1998b: 54). Dolayısıyla bu durum, gösteriye benzeyen her şeyin sonu anlamına gelmektedir. Artık sahne ve izleyici arasındaki ayırım belirsizleşmiştir. İçinde yaşanan evren Sitüanisyonist’lerin sözünü ettiği “gösteri toplumu” değildir. Simülasyon evreni ile birlikte her türlü karşıtlık birbiri içinde eriyerek aynı yörüngede dolaşıma çıkmıştır. Baudrillard’a göre, tüm bunların başlangıcında demokrasi simülakrı yani iktidarın tanrıdan alınıp halka verilmesi bulunmaktadır.

Gücünü tanrıdan, ulustan alan iktidarın yerini yeniden canlandırma biçimine dönüşmüş



iktidarın alması simülasyon evreninin başlangıç noktasını oluşturmuştur (Baudrillard, 1998b: 56-57).

Baudrillard, Simülakrlar ve Simülasyon isimli eserinde, modern batı toplumlarının içinde bulunduğu durumu, hipergerçeklik ve simülasyon evreni olarak nitelendirirken, sonraki eserlerinde bu durumu nitelemek adına yeni kavramlar kullanır. Bu bağlamda kullandığı Orji kavramı; her alanda geliştirilen özgürlük söyleminin patladığı andır. Simülasyon evreninin başlangıcını simgeleyen bu anın ardından gelen Orji sonrası dönem ise aşırı biçimde özgürleşen şeylerin birbirinden bağımsız şekilde aynı yörüngede dönmesine tekabül eder. Bu dönem ile birlikte sistemin asıl sorunu özgürleşme değil, özgürleştirilen şeylerle nasıl başa çıkılacağı olmuştur. Daha önce simükrları üç ayrı döneme ayıran Baudrillard, son dönem eserlerinde buna "fraktal evreyi" ekler. Fraktal evrede şeyler, kendi özlerinden kurtuldukları, yani özgürleştikleri anda kendi içeriklerini hiç umursamadan sonsuza dek üretilmeye devam ederler (Baudrillard, 1995: 9, 12). Üretim, tüketim, ekonomi-politik, sanat, estetik ve hatta emek de bu nesnel düzende yerlerini almış ve hepsi hiçliğe gönderme yapan bir gösterge statüsüne indirgenmiştir (Baudrillard, 2008: 15-16). Kültürün fotokopileştirildiği bu noktada, her kategori mümkün olduğunca genelleşmiş, tüm özgüllüğünü yitirmiş ve tüm diğer kategoriler tarafından emilmiştir. Baudrillard tüm bu süreci Trans-politik, trans-seksüel, trans-estetik olarak adlandırmaktadır (Baudrillard, 1995: 15, Baudrillard, 2010b: 49). Böylesi bir evrende ne politika ne cinsellik ne de sanat alanında bir öncü yoktur. Tüm bu biçimlerin özgürleşmesi adına kökten bir eleştiri, dolayısıyla da bir devrim olasılığı kalmamıştır. Tüm kutuplaşmaların yok olduğu bu evrende sanat alanında da yeni bir karşıtlık bulunmamaktadır. Bundan dolayı sanatın gerçekleştireceği yeni bir ütopya bulunmamaktadır (Baudrillard, 1995: 19-20 Baudrillard, 2005a: 106). "Artık bir gösteri yok, gösteriye karşı mesafe alma imkânı yok, kendinizden başkası olabileceğiniz bir yabancılaşma yok. Artık bunların hiçbiri yok" (Baudrillard, 1998b: 89). Yabancılaşmanın olmadığı bir ortamda, bir sahneden, ötekine bakıştan, dolayısıyla da bir ideal benlikten ve bir ötekilikten söz etmek mümkün değildir (Baudrillard, 1995: 58, 110).

Baudrillard'a göre, yeniden üretim düzeninin tek amacı, şeylerin ortaya çıkış düzenine son vermek ve bir neden sonuç ilişkisi kurmadan aniden ortaya çıkmalarını engellemektir (Baudrillard, 2002: 217, 226). Bu amaçla simülasyon evreninde var olan tek biçim olan güdümlene devreye sokulur. Güdümlenmenin silahı ise simülasyonun ulaşabileceği en üst aşama olan nükleerdir. Sistemin kılcal damarlarına kadar işleyen nükleer, toplumsalı homojen hale getirmek, farklı düşünce ve oluşumları engellemek için üretilen bir gösteri nesnesidir. Dünyanın daimi bir nükleer tehlike tehdidi altında bulunması, bu caydırıcı tehdidin dışındaki tüm olayları anlamsızlaştırmakta, yaşamı bir hayatta kalma mücadelesine dönüştürmektedir (Baudrillard, 1998b: 59). Oysaki nükleer bombanın asıl işlevi patlamak değil caydırıcılıktır,<sup>7</sup> çünkü göstergeler sisteminde gerçeğin gerçekleşme ihtimali saf dışı edilmiştir. Askerler nükleer bir savaş ihtimaline inanmaktadır, çünkü onların anlam paradigmaları bunu gerektirmektedir. Tıpkı reklamcıların, reklamın satın alma üzerinde etkisi olduğuna inanmaları gibi. Oysaki kitleler ne reklama ne de nükleer bombanın bir gün patlayacağına inanmaktadır. Onların tek yaptığı; özne olarak benimsedikleri üstyapıların söylemlerine inanır gibi yaparak yaşantılarına devam etmektir. Baudrillard'a göre, nükleer savaşın caydırıcı etkisi evrensel bir denetleme ve güvenlik sisteminin yerli yerine oturtulmasına neden olmuştur. Bu durum sistem içerisinde gerçekleşebilecek ve sistemi bozabilecek her türden olayı kapsamaktadır.

Bu tehditler aracılığıyla, daha önceki dönemlerde ve kültürlerde var olmamış çok üst düzey denetleme sistemleri kurulmuş ve bu sistemin gerekliliği tüm toplum nezdinde kabul ettirilmiştir

<sup>7</sup> "Caydırma: Metastaz ya da gerileme özelliğine sahip sistemlerde karşılaşılan, için için kaynayan-patlayan nötralize olmuş bir şiddettir. Bu sistemde caydırmanın ne öznesi, ne rakibi ne de stratejisi vardır. Caydırma, evrensel boyuttaki proje ve arzuları yok etme özelliğine sahip bir yapıdır" (Baudrillard, 1998b: 60).

(Baudrillard, 1998b: 61). Tersine çevrilmesi imkânsız denetleme tertibatlarının devreye girdiği bu sistemde güvenlik, tüm şiddet olaylarının yerini almıştır. Güvenlik sistemlerinin yaygınlaşmasıyla her yerde caydırma sistemi ile karşılaşmaktadır. Caydırma sayesinde suç unsuru teşkil edebilecek olan her türlü olay, önceden tespit edilerek önlenilmektedir. Simülasyon evreni; “Her türlü anlam tehdidinden arındırılmış, yerçekiminin etkisinden kurtulmuş ve mikropların yok edilmiş olduğu (sterilize) bir evrendir” (Baudrillard, 1998b: 62). Teknik işlemler aracılığıyla her şeyin hesaplanabildiği bu kusursuzluk, maksimum güvenlik ve caydırıcılık modeli toplumsalın içine işleyerek onu yönlendirmektedir. Şu andan itibaren, gündelik yaşamda hiçbir şey rastlantıya bırakılmamaktadır. Bu mükemmellik ve bütün amaçların ötesine geçme hali, meydan okuma ve baştan çıkarmanın sona erdiği, için için patlama/kaynamanın diyalektiğin yerini aldığı tersine çevrilemeyecek bir sürecin başlamasına neden olmuştur (Baudrillard, 1998b: 63). Artık bombalar patlamayacak ancak kitleler, bombaların patlama ihtimali karşısında gerçek devrimlerden vazgeçerek pasif hale geleceklerdir. Dünyanın her yanına yayılmış nükleer tehlike tehdidi, denetleme ve kilitleme gücüne sahiptir. Baudrillard’a göre bu güç, sanal düzeydeki özgürleştirme hareketleri ile aynı gelişme hızına sahiptir (Baudrillard, 1998b: 70). Bir başka deyişle, bir yandan “kendinden geçmiş” biçim ve içeriklerin sonsuz üretimi desteklenmekte, diğer yandan da bu sonsuz döngünün dayattığı homojen gerçekliğe karşı çıkabilecek her türlü şey, caydırma sistemi tarafından baskılanmaktadır. Sistem, tüm enerjisini, simülasyona önlem almak için harcarken, özgürleştirdiği biçim ve içeriklerin başına dert açtığını görememektedir.

Baudrillard’a göre her şeyin üretiminin yapıldığı ve baştan çıkarmanın<sup>8</sup> saf dışı edildiği bu evrende bulantı verici özel bir yan vardır. “Hızla çoğalan, aşırı şişen; ama doğuramayan bir dünyanın bulantısı” (Baudrillard, 1995: 34). Bu dünya, evrensel boyutlarda gerçekleştirilmiş olumsuz bir yazgıya benzemektedir. Buna karşın yazgı henüz son sözünü söylememiştir. Bu noktada iki karşıt devinimle karşı karşıya kalınmıştır. Birincisi, bütünsel gerçeklik; yani küreselleşme aracılığıyla bütün dünyayı tek bir şemsiye altına toplama amacı güden tersine çevrilmesi olanaksız girişim. İkincisi, ikili biçim; yani gerçeğe özgü tersine çevrilmesi olanaksız gidişata özgü içsel bir tersine çevrilebilirlik; Simgesel meydan okuma.<sup>9</sup> Bütünsel bir gerçeklik evrenine doğru gidişatın önünde durmak ne kadar olanaksız ise simgesel meydan okumayı yok etmek de bir o kadar olanaksız görünmektedir. Bütünsel gerçeklik bir yandan tüm dünyaya dayatılmaya çalışılırken diğer yandan sekteye uğratılmaya çalışılmaktadır. Baudrillard bu durumu, dünyanın geri kalanının küreselleşmeye karşı göstermiş olduğu olumsuz bir tepki, simgesel meydan okuma, tersine çevirme, intikam ve ortalığı yıkıp yakan bir ironi olarak görmektedir (Baudrillard, 2005a: 18-20). Dünya üzerinde gerçekleşen felaketler, hep bu tersine çevirme işleminin bir göstergesidir. Günümüzde ne terörizmin, ne uyuşturucunun, ne doğal felaketlerin, ne de AIDS, kanser, gibi hastalıkların kalıcı bir çözümü bulunmamaktadır. İlerleyen teknolojilere karşın bunların hiç birinin politik, biyolojik, tıbbi vb. alanda çözümünün bulunamaması, bu şeylerin arasında bir ortaklık olduğunu göstermektedir. Bu ortaklık, sistemin her alanda mükemmel bir aşamaya ulaşmasından kaynaklanmaktadır. Baudrillard’a göre tüm bu sorunlar, sistemin, bedeni politik ya da biyolojik olarak sınırlandırmasına karşı tepkisel bir zehir saçan anormal belirtilerdir. Bu anormal belirtiler, tüm sistemin içinden geçen bir zehirliliğe denk düşmektedir. Bu zehirlilik karşısında sistem savunmasızdır ve bütünlüğü tehdit altındadır. Baudrillard, bu sorunların, batıyı daha vahim sonuçlardan koruma amacı güttüğünü ya da sürekli ilerlemeye karşı türün koruyucu nitelikte ani bir tepkisi olduğunu düşünmektedir (Baudrillard, 1995: 61-65, 73). Bu sorunların sistemde gedik yaratmasının nedeni; Batı medeniyetinin olumsuz olan her şeyi dışlaması ve olumlu değerlerin yayılmasına izin vermesinden kaynaklanmaktadır.

Bu yaratım sürecinde, ötekine ait olan; baştan çıkarılmak, nefret edilmek gibi kavramlar

<sup>8</sup> Baudrillard kitleler çağındaki baştan çıkarmayı, televizyon ve internetten dolaylı olarak sunulduğu için soğuk baştan çıkarma, eski çağlara ait baştan çıkarmayı ise birebir yaşandığı için sıcak baştan çıkarma olarak adlandırır (Baudrillard, 2014: 200).

<sup>9</sup> Bu çalışmada ikili biçim ve simgesel meydan okuma kavramları birbirinin yerine kullanılmaktadır.

dışlanırken onun yerine anlamak kurtarmak, özen göstermek, saygı göstermek gibi kavramlar konmuştur (Baudrillard, 1995: 119). Bütünsel gerçeklik süreci tarafından dışlanan tüm güçler, kötülüğe hizmet eden güçlere dönüşmektedir. İlerleme, rasyonalizm, demokrasi gibi batılı değerleri yadsıyan toplumlar, Batı'nın görmezden gelmeye çalıştığı kötülük ilkesini batıya karşı kullanarak simgesel anlamda onun cevap veremeyeceği bir durum yaratmaktadır. Bu durum Baudrillard'a göre, bütünsel bir gerçeklik yaratmaya çalışan Batı'nın önündeki en önemli engeldir ve onu, en ufak bir saldırıya dayanıksız hale getirmiştir (Baudrillard, 1995: 80-81, Baudrillard, 2014: 62). Batı dünyasında açılan bu boşluk öteki dünyanın öcüdür. Batının getirdikleri karşısında savunmasız olan üçüncü dünyada, bugün olaylar tersyüz olmuş ve en küçük bir eylem sonucunda savunmasız hale gelen batı dünyası olmuştur. Birey, kendi savunma sistemlerinin yok olmasıyla kendi antikoruna dönüşmektedir (Baudrillard, 1995: 82, 116). Batı'nın diğer medeniyetlerden kalan her şeyi dondurma çabasına karşın hiçbir şeyin ölmediği, batı sisteminin can damarında var olan şeyler vardır. Bunlar sistemi kan dökmeden donanımsız bırakmaktadır. "Kökten ötekiliğin yazgısı budur ve bu, ne bir uzlaşma vaadiyle ne de farklılığa övgüyle çözümlenecektir" (Baudrillard, 1995: 130). Baudrillard'a göre, ötekinin kökünü kazımak için girişilmiş olan her şey, ötekinin yok edilemezliğini, yani ötekiliğin sürüp giden kaçınılmazlığını kanıtlamaktadır. Kökten ötekilik her şeye direnmektedir (Baudrillard, 1995: 137). Kökten ötekilik kavramını açıklamak adına Schnitzler'in "Solucan ve İnsan" isimli öyküsünü referans alan Baudrillard, bir yandan insan ile ortak yaşarlık ilişkisi içerisinde olan, diğer yandan ise ayrışan bir mikrop türünün varlığından söz eder. Herhangi birinin iktidar ya da özne konumunu üstlenemediği bu durumda, birbirlerine yabancı olmalarına karşın türlerin yazgıları aynıdır. Birbirinin yazgısını paylaşan bu türler aynı zamanda birbirlerine ötekidirler ve yabancılaşma yoluyla birbirlerini baştan çıkarırlar (Baudrillard, 1995: 153-155). Baudrillard'a göre, kökten ötekilik, öngörülemediğinden ve dünyanın gidişatına hiç aldatmadan devreye girdiğinden sistemin tersinmesini sağlayarak baştan çıkarma gücüne katkıda bulunmakta ve insanları hem korkutup hem de düş güçlerini beslemeyi sürdürmektedir (Baudrillard, 2005a: 182). Kitleleri baştan çıkaran ve düş güçlerine katkıdan bulunan, kökten ötekiliği, sistemin kültürel bağlamda yeniden ürettiği "ötekilik" (Baudrillard, 2012b: 141) ile karıştırmamak gerekmektedir. Bu öteki, arzunun ya da yabancılaşmanın değil; baş dönmesinin, silinmenin, ortaya çıkmanın ve yok olmanın, deyim yerindeyse varlığın parıldadığı alandır" (Baudrillard, 1995: 163-164). Kitlelerin talebine göre yaratılan ve sürekli kendisini tekrar eden baştan çıkarmanın aksine kökten ötekilik aracılığıyla gerçekleştirilen meydan okumanın sunduğu baştan çıkarma, kitlelerin ve sistemin kendi kendisini sonsuza kadar yinelemesini engelleyen şeydir (Baudrillard, 2005a: 185). Bu durumu görmezden gelerek bütünsel gerçekliği dünyanın geri kalanına dayatmaya çalışmak, toplumsal aldırma sürecini hızlandırmaktan başka bir işe yaramamaktadır. Buna karşın, sistem halen bir ideolojinin, kolektif ideallerin, devrimin, gerçeğin ve bir gelecek illüzyonunun var olduğunu ispat etmek amacı ile anketler, sondajlar, imgeler oluşturur (Baudrillard, 2003: 17-19). Her şeye rağmen, anlam üretiminden vazgeçmeyen sistem, sinema sanatı aracılığıyla kitlelere bir illüzyon sunma gayretindedir.

### Simülasyon Evreni ve Sinema

19 yy. sonlarında sinema, birçoğu miadını doldurmak üzere olan plastik sanatların, edebiyat ve tiyatro geleneğinin içine gencecik bir sanat dalı olarak doğmuştur. Bilimsel sergilerde, dünya fuarlarında ve panayirlardaki başlangıç yıllarının ardından, içinde bulunduğu yüzyılı her anlamda egemenlik altına alarak hem büyük bir endüstri hem de görkemli bir sanat haline gelen sinema, ilk olarak bilimsel bir aygıt ya da Smith'in deyişi ile "hareketli resim makineleri" statüsünde 22 Mart 1895'de Sociere d'encouragement a l'Industrie Nationale'nin bir toplantısında tanıtılmıştır (Pearson, 2003: 31).

Panayirlardaki ilk gösterimlerden, sesin kullanımına ve 1920'lerin büyük film gösterim

saraylarının ortaya çıkmasına kadar (Smith, 2008: 19) geçen sürede sinema, gitgide büyüye- rek Paris, Berlin, New York, Londra gibi metropollerde yaygınlaşmış, sunmuş olduğu imgelemlerin cesurluğu ve baştan çıkarıcılığı sayesinde diğer eğlence ve sanat biçimleri arasından sıyrılarak büyük bir endüstri biçimini almıştır (Scognamillo, 1997: 17). Günümü- zde büyük bir endüstri biçimini alan sinema sanatı, ilk ortaya çıktığı günden bu yana ge- rek anlattığı öyküler gerekse de ürettiği imgelemlerin cesurluğu ve baştan çıkarıcılığı saye- sinde güçlü illüzyonlar sunmaktadır (Baudrillard, 2014: 200). I. ve II. Dünya Savaşı ile Soğuk Savaş arasında kalan dönemde beyazperdeye aktarılan öykülerin belkemiğini oluşturan mitler, düşsel bir içerik olarak değerlendirilmekte ve belirleyici rol oynamaktadır. Mitlerin sinemaya yönelimi, efsanevi ve despotik karakterlerin altın çağını yaşamasında belirleyici rol oynamıştır. Baudrillard'a göre, sinema idollerinin, kitlelere mal olmuş ilahların yükselişi çağımızın en büyük olayı olmuştur ve olmaya devam etmektedir. "Sinema, efsaneleriyle güçlüdür. Sinemada anlatılanlar, sinemanın gerçekçiliği ya da imgelemi, sinemanın ruhsal durumu, anlama yönelik etkileri ikinci planda gelir. Sinemada güçlü olan tek şey efsanedir ve sinemasal efsanede baştan çıkarma vardır -ister bir kadına ister bir erkeğe ait olsun baştan çıkarıcı büyük bir figür, sinematografik imgenin aldatıcı ve büyüleyici gücüne bağlıdır" (Baudrillard, 2014: 117). Baudrillard'ın dile getirdiklerinden de anlaşılacağı üzere, sinema ve illüzyon ilişkisinde belirleyici olan sinematografik imgenin gücüdür. Bu durum, sinema ve illüzyon ilişkisini aydınlatmanın, imge kavramının derinlemesine analizine ve sinema, illüzyon, imge arasındaki etkileşime bağlı olduğunu göstermektedir.

### Sinema, İmge, İllüzyon İlişkisi

Baudrillard'a göre, derin bir gerçekliğin yansıması olan saf imge (fotoğrafik imge), iki boyutludur. "Fotoğraf imgesi gerçeğe koşut, derinlikten yoksun bir sahne gibidir. Bir eksiklik gibi sunulan iki boyutlulukta aslında bir çekicilik ve bir dizi özellik katmaktadır" (Baudrillard, 2005a: 93). "Baştan çıkarmanın uzamını oluşturan ve baş döndürücülüğün kaynağı halini alan da işte bu eksik boyuttur" (Baudrillard, 2014: 85). Fotoğrafik imge, en saf imgedir oysaki onun ardından gelen tüm imgesel biçimler; Video, sinema, interaktif ekran, multi-medya, inter- net sanal gerçeklik vb. saf imgenin gerçeklikle olan bağlantısını sulandırmaktadır. Tüm bu biçimler imgeyi temsil ettiği gerçekliğe yaklaştırmak için ona fazladan boyut, anlam, arzu vb. yüklemektedir (Baudrillard, 2005a: 70). İmgeye eklenen her yeni boyut, imge ile izleyici arasında var olan mesafe bilincini, bir diğer deyişle sahneye bakışı ortadan kaldırmaktadır. "Herkesin hem oyuncu hem de seyirci olduğu bir dünyada sahne diye bir yer yoktur; çünkü artık her yer sahnedir" (Baudrillard, 2002: 82). Dahası, günümüzde var olan tüm biçimler sahne ve izleyici ayrımını derinleştirerek ortadan kaldırmayı hedeflemektedir. Bu noktada izleyici gösterinin içine gömülme durumunda bırakılır. Estetik yanılısamanın sona erdiği bu düzende dünyanın yeniden yansıtılabilmesi mümkün görünmemektedir (Baudrillard: 2005a: 71, 72, 74). Bakışın ve sahnenin ortadan kalkması, her şeyin aşırı gerçek hale gelmesi baştan çıkarmanın saf dışı kalmasına sebep olmaktadır. Aşırı gerçek olan her şey görünür olmakta ve baştan çıkarmanın sunmuş olduğu sırdan kaynaklanan bilinmezliğin yarattığı cazibeyi ortadan kaldırmaktadır. Bütün teatral uzlaşmaların yok olduğu bu evrende imgeler aşırı biçimde yaklaşarak müstehcen bir görünüme bürünmüştür. Bakılmadan, görülebilen, düşletmeden izletilebilen, oyuncusu ve seyircisi olunmayan bu düzende izleyici, illüzyondan yoksun röntgencilere benzerdir (Baudrillard, 2002: 85). Gündelik yaşamın televizyonlar aracılığıyla deşifre edilmesi, ilişkilerin, arzuların, geleneğin, ahlakın sunumu; hepsi sırlardan arındırılmış özel yaşamların görünümüdür. Televizyon ya da sosyal medya aracılığıyla ortaya serilen özel yaşamlar, insanı bir imgeye dönüştürmektedir (Baudrillard, 2005a: 88, 89, 90).

Günümüzde illüzyonun yok olmasının nedeni, her olayla ilgili gereğinden fazla bilgi



sunan iletişim araçlarının biçimselliğinden ve imge vasıtasıyla söylenmek istenen şeylerin artmasından kaynaklanmaktadır. Üçüncü boyutun imgeye kattığı bir takım özellikler; zaman, ses, devinim, düşünce vb. gerçekliğin yeniden canlandırılması amacını taşımaktadır.

Sanal/Dijital aşamada imgenin kendisine dördüncü boyut eklenmektedir. Bu boyutta imge gerçek anlamda var olmamakta, yeniden canlandırma ile ortaya çıkmamaktadır. Dijital olarak oluşturulan imgelerin üretimi kusursuz biçimde gerçekleştirilmekte, bulanık, titrek, kusurlu olmasına izin verilmemektedir. Baudrillard'ın sentetik imgeler olarak bahsettiği bu imgeler, illüzyona son vermektedir (Baudrillard, 2005a: 24, 90-93). "İmgeye yüklenen içeriğin bizi etkileyebilmesi için, bu imgenin kendiliğinden ortaya çıkması ve kendi anlamını kendinin dayatması gerekmektedir" (Baudrillard, 2005a: 87). İmgenin sessizliği, gerçek illüzyonu sunmaktadır. İmgenin en saf haline ulaşabilmek için bu sessizliği maskeleyen her şeyi temizlemek bir diğer deyişle imgeyi gerçekliğin elinden kurtarmak gerekmektedir (Baudrillard, 2012a: 143 Baudrillard, 2005a: 95). "Saf imgeye ulaşabilmek için boyutların teker teker azaltılması gerektiği ortadadır. Boyut azaltma işlemi özün yani imgenin, anlatmaya çalıştığı şeyden daha önemli olduğunu göstermektedir" (Baudrillard, 2005a: 93). Baudrillard'ın saf imgeye ulaşabilmek için getirmiş olduğu öneriler, aynı zamanda sinemanın nasıl illüzyon sunabileceğine dair ipuçları içermektedir. Öyle ki Baudrillard'a göre sinema, fotoğrafik imgeye yeni boyutlar katan, ancak yine de illüzyon sunmayı başarabilen bir sanattır. Görünen odur ki, sinemanın tekrar illüzyon sunmasının yolu; kendisine fazladan eklenen boyutları; zaman, ses, devinim, görsel efekt vb. üzerinden atabilmesine bağlıdır. Boyut azaltma işlemi saf imge aşamasına ulaşmaktan, saf imgeye ulaşmak ise ayartılabilmekten geçmektedir. Ayartma, saf imgeye fazladan eklenen arzuları, anlamları ortadan kaldırmak anlamına gelmektedir (Baudrillard, 2002: 196). Ancak sonsuza dek yaşanacak olan ayartma oyunlarının elinden kaçıp kurtulmak isteyen sistem, bundan dolayı özneye, ayartma evreninin dışında kalan kimi özellikler; içgüdüler, arzu, irade vb. yüklemiştir (Baudrillard, 2002: 145). Baştan çıkarmayı sonsuza dek oyun dışı bırakmak amacı ile özneye yüklenen bu özelliklerin yüceltilmesi, öznenin ve onun kurmuş olduğu sistemin kusursuzluk bataklığına saplanarak tersinmez bir hale gelmesine neden olmuştur. Bu durum, gerçeklikle hiçbir bağlantısı kalmayan sinema sanatının, teknolojik yönden kusursuz film simülakrlarına dönüşmesinde etkili olmuştur. "Eksiltmek gücü getirir, güç yokluktan doğar. Bizse yığmaktan, eklemekten, artırmaktan vazgeçmiyoruz. Artık yokluğa simgesel olarak hâkim olma ustalığıyla yüzleşmekten aciz olduğumuz için, bunun tersi olan yanılısamaya saplanıp kalmış durumdayız: Bolluğun büyüü kaçmış yanılısaması, ekranlar ve perdeleri çoğaltmaktan ibaret modern yanılısama" (Baudrillard, 2010b: 31). Bu bağlamda, gerçekliğin daha kusursuz yansıtılması amacıyla kullanılan Greenbox teknolojisi sayesinde, filmlerin arka planı oluşturulmaktadır. Gerçekliği dijital ortamda oluşturan yazılımlar; efekt yazılımları, hareket yakalama tekniği vb. aracılığı ile sahne, kostüm, dekor, hatta sanal karakterlerin duyuşsal tepkileri, mimikleri kopyalanarak çoğaltılabilmektedir. *Colour effect* programları ile renkler mükemmel tonlarda oluşturulabilirken filme ait sesler, ses tasarımı programları ile kusursuzlaştırılmaktadır. Computer Generated Imagery (CGI), Animatronic gibi bilgisayar tabanlı teknolojiler sayesinde, üç boyutlu bir gerçeklik inşa edilebilmektedir. Üç boyutlu film deneyimi sayesinde seyirci, filmin içerisine uzamsal olarak girebilmektedir. Hollywood, teknolojik yönden kusursuzluk getiren bu gerçeklik anlayışına ciddi bütçeler ayırmaktadır. Bu tarz yapımlara ayrılan bütçeler sayesinde filmler, zamandan, mekândan hatta insandan dahi bağımsız hale gelmektedir. Dijital teknolojinin öne çıktığı *Avatar* (James Cameron, 2009) ve *Final Fantasy* (Hironobu Sakaguchi, 2001) filmlerinin setlerinde yıldız oyunculara ihtiyaç duyulmamıştır. Bu örnekler, sinema alanında gerçekliğin dijital yöntemlerle temsil edildiğini göstermektedir. Gerçekliğin dijital yöntemlerle oluşturulması, sinema imgesinin üzerine her seferinde yeni bir boyut eklenmesine neden olmaktadır.

Adanır'a (2008) göre, sinema imgesinin üzerine yeni boyutlar eklenmesinin

nedeni; simülasyon evreninin, gerçeklik evrenine ait olan biçim/içerik bağıntısını tekrar üretemeyeceğinin farkına varması ve bunu gizlemek için teknolojik yönden gelişmiş kusursuz imgeler üretmesidir. Biçim/içerik diyalektiğinin sona erdiği noktada, gerçeklikle olan bağlantısını yitiren imgeler, şiddet yolu ile anlamlandırılmaya başlanmıştır.

Bu bağlamda Hollywood'da son dönem çekilen, *Saw (Testere, James Wan, 2004)*, *Tortured (İşkence, Robert Lieberman, 2010)*, *The Collector (Koleksiyoncu, Marcus Dunstan, 2009)* gibi filmler, şiddetin nedensizliğine ve büyüleyiciliğine gönderme yapar. Sinemada şiddet, artık bütün türlerin ortak yanıdır. Yıllar önce yaşadığı kasabaya dönen ve kendisini sürgün edenlere azap çekirmek isteyen bir karakterin yaşamını anlatan *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street (Sweeney Todd: Fleet Sokağı'nın Şeytani Berberi, Tim Burton, 2007)* isimli müzikal, bu durumun en güzel örneklerinden biridir. Görüntü ve ses kalitesi açısından kusursuz imgeler, en az kendileri kadar kusursuz bir yanılsama yaratmak isterken, imgenin sahip olduğu yanılsamanın son bulmasına neden olmaktadır. Kendisini kayıtsızlığa adayın simülasyon evreninde, sinemanın da bir anlam yaratması mümkün değildir. Baudrillard'a göre "Sinemada, Wenders, Jarmusch, Antonioni, Altman, Godard, Warhol gibi "auteur" yönetmenler, imge aracılığıyla dünyanın anlamsızlığını keşfe çıkar ve kendi imgeleri aracılığıyla dünyanın anlamsızlığına, gerçek veya hipergerçek yanılsamasına katkıda bulunurlar. Ama Scorsese'nin, Greenaway'in vs. son filmleri, ileri teknoloji ve barok düzenekleriyle, çıldırılmış ve eklektik hareketlilikleriyle imgenin boşluğunu doldurur, böylece hayal gücümüzün yanılsama kaybına katkıda bulunurlar" (Baudrillard, 2010b: 32). Hipergerçek sinemanın, kendisini hayatın gerçeği olarak sunması izleyicinin kendisine sunulan imgeye boyun eğmesine, onun gerçekliğini koşulsuz şartsız kabul etmesine neden olmaktadır (Baudrillard, 2014: 41). Simülasyon evreninde derin bir gerçekliğin yansıması olan sinematografik imgenin yerini, gerçekliğin hiçbir çeşidi ile ilişkisi olmayan kendi kendinin saf simülakrı olan sentetik imge alırken, sinemaya baştan çıkarma gücünü bahşeden bir diğer unsur olan mitlerin ve efsanelerin yerini ise tarih almıştır.

### Sinema, Tarih, İllüzyon İlişkisi

Simülasyon evreninde, modern topluma özgü birçok unsurun kendi alanından ayrılması, gönderen sistemi olmaktan çıkması, söz konusu unsurların başka mecralarda ortaya çıkmasına yol açmaktadır. Bu unsurlardan birisi olan tarih, üniversiteden tasfiye edildikten sonra yitik bir gönderen sistemi olarak televizyon ekranı ve beyazperdedeki yerini almıştır. Geçmişte mitler, efsaneler bir diğer deyişle baştan çıkarıcı biçimler sinemayı belirlerken, günümüzde aynı senaryo doğrultusunda tarih, sinemayı belirlemeye başlamıştır. "Önemini ve anlamını yitirmiş tarihten bir anda ya da yavaş yavaş koparak, günahlarından arındırılabilen bir toplum, mitleri yeniden yaşama döndürme sürecine benzer bir süreç aracılığıyla ekranlar üzerindeki yapay diriltilişini kutlamaktadır. Tarih yitirmiş olduğumuz bir gönderenler sistemidir, yani tarih artık bize özgü bir mittir" (Baudrillard, 1998b: 71). Mitlerin yerini tarihin alması demek, tarihin sinema aracılığıyla yeniden canlandırılması demektir. Burada hedef, tarihin sinema aracılığıyla en gerçekçi şekilde yansıtılması olunca, sinemanın illüzyon sunma olasılığı da ortadan kalkmaktadır.

Güçlü referans sistemlerinin can çekiştiği simülasyon evreninde hala gerçeklik evrenine ait çatışmaların yaşandığı eski günler diriltilmeye çalışılmaktadır. Bu çabanın nedeni, simülasyon evreninin illüzyondan yoksun olmasıdır. Simülasyon evreninin sunmuş olduğu bu gerçekliğin dayanılmaz olması, ucu bucağı olmayan bir boşluk ve değer kaybını gizleyemeyecek duruma gelmesinden dolayı, "eski"ye dair ne varsa diriltilmeye çalışılmaktadır. Tersine döndürülemez bu evrede, sinema ve tarih yeniden diriltilerek simülasyon evreninin varlığı gizlenmeye çalışılmaktadır (Baudrillard, 1998b: 72-73). Tarih, öldükten sonra sinemaya girmiştir.

"Tarihin sinema aracılığıyla yeniden şırıngalanmaya çalışılmasının bilinçlenmeyle

değil, yitirilmiş bir gönderenler sistemine duyulan özlemle ilişkisi vardır” (Baudrillard, 1998b: 74). Sinemanın tarih ile olan ilişkisinde, sinemanın tarihsel olarak yeniden canlandırdığı simgeler, figürler ölü olmasına karşın, orijinal hallerinden çok daha parlak ve gerçektir.

Baudrillard, tarihin ve tarihi figürlerin kusursuz bir biçimde yansıtıldığı bu tarz filmlere örnek olarak; *China Town* (Çin Mahallesi, Roman Polanski 1974), *Three Days of the Condor* (Akbabanın Üç günü, Sydney Pollack, 1975), *Wag the Dog* (Başkanın Adamları, Barry Levinson, 1997), *Barry Lyndon* (Stanley Kubrick, 1975), ve *1900* (Bernardo Bertolucci 1976) filmlerini örnek gösterir ve bu filmlerdeki kusursuzluğun insanı endişelendirdiğinin altını çizer. Baudrillard’a göre Barry Lyndon, bir yeniden canlandırma değil bir simülasyondur. Bu film geçmişi kusursuz bir hale getirmiş, filmi teknik anlamda temizlemiş, hatasız, kusursuz bir ses ve görüntü kalitesine sahip olmuştur. Film, tarihi olması gerektiğinden çok daha kusursuz bir biçimde sunduğu için bir film simülakrıdır. Baudrillard’a göre Kubrick, filmini matematiksel bir şekilde oluşturmakta, işlemsel bir senaryoya çevirmektedir. Buna paralel olarak izleyicinin filmden aldığı keyif de estetikle ilişkisi olmayan cool, soğuk, işlemsel, denklemsel ve güdümlenmiş olmaktadır (Baudrillard, 1998b: 74, 75, 76).

Baudrillard, sinemanın fantastik ya da mitik olandan gerçekçi ve hiper-gerçekçi olana doğru bir gelişim çizgisi izlediğini, güncel sinemanın teknik açıdan giderek mutlak gerçeğe yaklaştığının altını çizer. Modern Batı toplumları, kendilerine ait gerçekliği aşıp geçtiklerinde bu yitirilmişliği gizleyebilmek adına daha fazla anlam üretirler. “Eskiden sinema ve düşsel arasında canlı, diyalektik, dopdolu ve dramatik bir ilişki vardı. Bugün sinema ve gerçek arasındaki ilişki bunun tam tersi sayılabilecek negatif bir ilişkidir çünkü hem gerçek hem de sinema özgünlüklerini yitirmişlerdir” (Baudrillard, 1998b: 77-78). Simülasyon evreninde tarihin, bilinçaltının, öykünün, olayın mitik enerjisinin masalsı özelliklerinin yitirilmesiyle birlikte, tarihe sadık kalma ya da kusursuz görüntü elde etme saplantısı ön plana çıkmıştır. “Geçmişin gerçekliğine, geçmiş ya da günümüzden bir sahneye bu olumsuz anlamdaki sadakat; geçmiş ya da günümüze ait mutlak bir simülakrın kusursuz bir yeniden sunumu tüm değerlerin yerini almıştır” (Baudrillard, 1998b: 78).

Sinema ve tarih ilişkisinin yanı sıra, yakın geçmişe yönelik (nostaljik) filmlerin izleyici üzerinde bıraktığı etki üzerinde duran Baudrillard, bu bağlamda 80’li yıllarda çekilen ancak 50’li yıllara aitmiş izlenimi veren filmleri merceğine alır. İçeriksel anlamda dönemin, duygusal, ahlaki ve psikolojik izlerinden eser taşımayan bu filmler, yakın geçmişe ait filmlerin yeniden cilalanmış, temizlenmiş, kusursuz hale getirilmiş halleridir. Kendi dönemlerine kıyasla çok daha güzel bir şekilde üretilen, yeniden biçimlendirilen bu filmlerin sayısı gün geçtikçe artmaktadır. Baudrillard’a göre, 50’li yıllardaki filmlerle yeniden çekimleri arasındaki fark; gerçek insanla otomatı arasındaki fark gibidir. Eski filmlerin kusursuz birer kopyası olan bu filmler, düş gücüne sahip olmayan film simülakrlardır. İllüzyonun yok olduğu noktada yeniden çekim ve nostalji filmleri sayısında artış görülmüştür. “Nostalji denilen şey, gerçek, gerçekliğini yitirdiği gün asıl anlamına kavuşmuştur. Çünkü dünyanın oluşum sürecini anlatan efsane ve gerçekliğe ait göstergelerin sayısında inanılmaz bir artış olmuştur. Aslına benzeyen ikinci bir hakikat, nesnellik ve doğru sayısında aşırı bir artış vardır. Nesne ve tözden arındırılmış bir ortamda hakikat, yaşanan olay ve figüratifte sayısal bir artış vardır. Maddî üretim çılgınlığına koşut hatta ondan daha ileri bir çılgınlık düzeyine ulaşan gerçek ve gönderen sistemleri üretilmektedir” (Baudrillard, 1998b: 21). Geçmişin yeniden üretimini, gerçekliğin kendisini yansıttığına inanılan simülasyon evreninde, bu süreçte Amerika’nın savaş öncesi gerçekliğine duyulan özlemi dile getiren filmler olduğu gibi, 40’lı ve 50’li yıllara ait filmlerin tekrar çekimleri de vardır.

İçeriksel anlamdaki bu geri dönüşü yıldız sistemi ile tamamlayan Hollywood,

büyük gişe başarısı kazanan filmlerinin bir benzerini türsel uyulaşımına bağlı kalarak yenilemektedir. *Star Wars*, *Star Trek: The Motion Picture (Uzay Yolu, Robert Wise, 1979)*, gibi seri filmleri ve *Grease (Randal Kleiser, 1978)* gibi müzikaller yapımcının kaybını en aza indiren ve büyük gişe başarıları kazanan 1940'lı yılların tür filmlerinin özel efektlerle süslenen yeniden çekimlerinden başka bir şey değildir (Belton, 2008: 549).

Baudrillard, bu filmlerin içerisine *Wild at Heart (Vahşi Duygular, David Lynch, 1990)*'ı da ekler. Filmin ana karakteri, adeta 60'lı yılların isyankâr gençlik motifi James Dean'e ve onun başrolünde oynadığı *Rebel Without a Cause'a (Asi Gençlik, Nicholas Ray, 1955)* gönderme yapmaktadır. Baudrillard'a göre *Wild at Heart* başta olmak üzere *Basic Instinct (Temel İçgüdü, Paul Verhoeven, 1992)*, *Sailor&Lula (Vahşi Duygular, David Lynch, 1990)*, *Barton Fink (Ethan Coen&Joel Cohen, 1991)* gibi filmler, "Gönderenlerle dolu, geveze, ileri teknoloji ürünü" (Baudrillard, 2010b: 29) filmlerdir. Baudrillard'a göre bu filmler, sinemanın ülserini, içindeki uru taşımakta, kendi tekniklerinin, sahne tasarımlarının, sinema kültürlerinin kanserine yakalanmışlardır (Baudrillard, 2010b: 28). Bu tarz filmlerdeki aşırılık filmin can çekişmesine, imgelerin hırpalanmasına, senaryonun bir imge parodisine dönüşmesine neden olmaktadır. Sanki bu filmlerde, "Her şey seyirciyi yanılsamadan uyandırmak için programlanmış gibidir; seyircinin de, bu sinema fazlalığının sinemanın yanılsamasını sona erdirişine tanıklık etmekten başka seçeneği kalmaz" (Baudrillard, 2010b: 29). Bundan dolayı, *Wild at Heart* gibi filmler, ancak 50'li ve 60'lı yılların popüler ikonlarına gönderme yaparak, onların tekrar popülerleşmesine ve tüketim nesnesi sıfatına indirgenmesine neden olmaktadır. Dolayısıyla geçmişin derin karakterleri, seyirlik bir eğlenceye dönüşür (Çolak, 2006: 150). Sinema, kendi faydalandığı mitlerden vazgeçme pahasına, tarihin ortadan kaybolmasına bir diğer deyişle tarihin çağdaşlaştırılma sürecine görsel ve "nesnel" bir biçim kazandırarak katkıda bulunmuştur. Tüm teknik olanaklarını, tarihin yeniden yaşama döndürülebilmesi için harcayan sinema gerçekte, tarihe ait şeyleri yeniden canlandırmaktan çok onu unutturmaya yönelik bir işlev üstlenmiştir. Batı'da geçmişe dair farkındalık yaratmak amacıyla gerçek belleklerin yerini alan yapay bellekler üretilmiştir. Batı'nın yaşadığı soykırımlar, katliamlar vb. insanlara, yapay bellekler aracılığıyla hatırlatılmaktadır. Ancak Baudrillard, geçmişe dair farkındalık yaratma konusunda geç kalındığını düşünmektedir çünkü simülasyon evreninde tarih, kayıp göndergeler sistemi tarafından temsil edilmekte ve yeniden hatırlatma işleminin kendisi soğuk bir iletişim aracı olan ve dünyaya unutmaya, caydırıcılık ve yok etme duygusu yayan televizyon tarafından gerçekleştirilmektedir. Dolayısıyla, biçimsel anlamda tüm içerikleri yüzeysel hale getiren televizyon, tarihsel olayları yeniden canlandırma amacı gütsede dahi gerçekte her türlü tarihsel olaya son verme gücünü içinde taşımaktadır<sup>10</sup> (Baudrillard, 1998b: 79). Doğal bellek tarafından hatırlanmayan, geçmişte kalmış, sıcaklığını yitirmiş olayların televizyon aracılığıyla gündeme getirilmesi, soğuk bir araçla sunulan içerikten sıcaklık beklemekten ibarettir. Baudrillard'a göre sinema; "hâlâ bir ikiz, bir fantazm, ayna, düş olabilme vs. özelliğine sahiptir. (Baudrillard, 1998b: 82) Ancak televizyon ve dijitalleşme tarafından zehirlenmesinden dolayı bu gücünü gün geçtikçe kaybetmektedir. Bu durum sinemanın var olan güncellik ilkesine boyun eğdiğini, sinemayı sinema yapan unsurların saf dışı edildiğini göstermektedir (Clarke, 2010). Sinemanın içinde bulunduğu durumu, Baudrillard'ın Disneyland açıklamasına benzetmek mümkündür. Çalışmanın birinci bölümünde de bahsedildiği üzere, içinde birçok fantastik figür barındıran Disneyland, Amerika'nın bir gerçeklik evreni, kendisinin ise düşsel bir evren olduğuna kitleleri ikna etmeye çalışan ikinci dereceden bir simülakrdır. Hipergerçek bir evrende sinema da Disneyland'inkine benzer bir misyon üstlenmiştir. Simülasyon evrenini gerçeklik evreni olarak gören kitleler için sinema, bu evrene düşsel yorumlar sunan bir sanattır. Oysaki günümüzde ikinci dereceden bir simülakra dönüşmüştür.

<sup>10</sup> Baudrillard, televizyonun her türlü tarihsel olayı nötralize etmesiyle ilgili Yahudi Katliamı üzerine yapılan Holocauste isimli diziyi örnek verir. Bu konu ile ilgili detaylı bilgi için; Baudrillard, 1998b: 80-81.



“Günümüzde karşımıza sinema olarak konulan şey, söz gelişi toplumsal ve politik yaşamdan, manzaraya, savaşa, vs. kadar hemen her şeyi ele geçirmiş olan sinematografik bir biçimin somut alegorisinden başka bir şey değildir -buna yaşamın bütünüyle senaryolaştırılmış biçimi de diyebilirsiniz” (Baudrillard, 2005a: 119-120).

Bu bağlamda sinemanın asli görevi, dış dünyanın bir gerçeklik evreni olduğuna kitleleri ikna etmek ve bunun için imgeler üretmektir. Sinema sanatına biçilen bu misyon, simülasyon evreninin halen kolektif düşlerle ve diyalektikle iç içe geçmiş bir gerçeklik evreni olduğunu kanıtlanma çabasının göstergesidir. Sinemanın illüzyon kaybına uğradığını gizlemek adına teknolojik yönden yetkin, gerçeklik sınırlarını zorlayan filmler üretilmeye devam edilmektedir. Baudrillard’a göre, *Apocalypse Now* (Francis Ford Copolla, 1979) filmi, simülasyon evreninde sinemanın halini gözler önüne seren bir filmidir. Vietnam’a sürgün olarak giden bir askerin gözünden anlatılan film Baudrillard’a göre, Vietnam Savaşı’nın beyaz perdede yeniden üretildiği, savaşın gerçekliğinin özel efektler aracılığıyla simüle edilerek beyaz perdeye aktarıldığı bir savaş simülakrısıdır. Bu film, özel efektler sayesinde gerçekliğin ötesine öyle bir geçmiştir ki, savaş filme, film ise savaşa dönüşmüştür. Dolayısı ile savaşa karşı bilinçli bir tavır alma, bir eleştiri, gerçek savaşla gösterisi arasına konmaya çalışılan bir mesafe (yabancılaştırma) kalmamıştır (Baudrillard, 1998b: 91). Bu film, tıpkı Yahudi katliamını ele alan ve toplumsal duyarlılık yarattığı öne sürülen *Holocauste* isimli dizi ile aynı işlevi taşımaktadır. Her ikisi de bir katliamı ya da bir savaşı anımsatmaktan çok, bunları unutturmaya yönelik girişimlerdir. Televizyon bunu soğuk bir iletişim aracı olarak yaparken *Apocalypse Now*, izleyiciyi yanılsamadan uyandırma amacı gözetken özel efektler aracılığı ile yapmaktadır. Kitleleri, toplumsal tepkisizliğe iten soğuk sistemler; televizyon, bilgisayar ekranı, film simülakrları vb. aracılığı ile kitlelerden sıcak tepkiler beklemek boşa kürek çekmektir. Çünkü kitlelerin kendisi de en az televizyon ekranı kadar soğuktur. Dolayısı ile soğuk sistemlerinin sunmuş olduğu içerikler, kitleler üstünde sistemin endişelendiği türden bir çatışma etkisi değil, caydırmaya ve unutturmaya dayalı bir etki yaratır. Bununla birlikte iktidarlar, kitleleri bilinçlendirmeye yönelik içerik üretmeye devam ederler. İktidar ve kitleler arasındaki ilişkiyi temel anlamda felsefenin de başat sorunu olan özne/nesne ilişkisini temel alarak tartışan Baudrillard’a göre, iktidar yani özne görünüşte nesnesine egemen görünmektedir. Oysaki nesne (kitle), öznenin farkına varamadığı bir tersine çevirme sürecini başlatmış ve “bu süreçten yararlanarak kendisini sorgulayan, sürekli kendisinden bir anlam çıkarmaya çalışan bilime onun arzuladığı anlamsız ve bir sonuca götürmeyen yanıtlar sunmakta böylelikle de onu ele geçirmektedir” (Baudrillard, 1998b: 25). Tüketim toplumunun başlangıcından, çift kutuplu dünya düzeninin yıkılmasına kadar olan süreç, kitle ve iktidar arasında yaşanan böyle bir ilişkiye tanıklık etmesi ve bu tanıklığın sinemaya yansması açısından önemlidir.

### Sinema, Kitle, İllüzyon İlişkisi

Teknoloji, bireyselleşme ve özgürlük söylemlerinin zirve noktası olan 1968, aslında yeni başlayacak olan güçlü bir muhafazakârlığı örtmektedir. Politik Kamera isimli kitaplarında, soldan sağa doğru esaslı bir kayma olarak nitelendirilen 1967’den, seksenli yılların ortalarına dek Hollywood ile Amerikan Toplumunu arasındaki ilişkiye odaklanan Ryan ve Kellner (2010) bu süreç içerisinde 68 hareketinin, yerini bu mücadelelere tepki olarak geri gelen muhafazakâr yapıya bırakmak zorunda kaldığını belirtir. Muhafazakârlığın hortlaması, Hollywood içindeki tutucuları harekete geçirmiş ve geleneksel değerlerin tekrar inşa edilmesine çalışılmıştır. Reagan Hükümeti’nin kürtaj, uyuşturucu ve asker kaçaklığına karşı olan yaklaşımı ile sosyal devletin sorumlulukları çerçevesinde bireylerin özel hayatlarını ilgilendiren konuların kamu düzeni tarafından yönlendirilmeye başlaması, Hollywood’u da dönüştürür.

Bu dönem, sistemi sorgulayan film sayısı azalırken geleneksel değerlere muhafazakâr bakış açısı getiren film sayısı artmıştır. Muhafazakârlığın geri gelişiyile, kaybedilen geleneksel değerler geri alınmaya çalışılmış, Hollywood'da muhafazakâr tema ve tipler yeniden baskınlaşmıştır. Reagan Hükümeti'nin muhafazakâr anlayışının bir yansıması olan *Star Wars* serisi (*Yıldız Savaşları*, George Lucas) ve *First Blood* (*İlk Kan*, Ted Kotcheff, 1982) klasik ilkelere geri dönüşün habercileridir. Bu dönemde Reagan'ın otokratik ve sert imajı, dönemin güçlü ve yıkılmaz kahramanı; *Rocky* (John G. Avildsen, 1976) ile idealize edilmekteydi. Bunun yanında Amerikan halkında kaybedilen itibar ve iktidar duygusunu yeniden canlandırmak adına Vietnam savaşı<sup>11</sup> ilişkin fantezi yüklü filmler, beyaz erkek kahramanın etrafında oluşturulan ideolojik argümanlar ile desteklenmekteydi (Sartelle, 2008: 584). Toplumsal paradigmanın, sinema başta olmak üzere bir kez daha toplum genelinde değişmeye başladığı bu dönemde muhafazakâr söylemi zirveye taşımamanın bir yolu da sansürden geçmektedir. 1985'de çıkan bir sansür yasası ile sistemi kontrol altında tutmak isteyen Reagan muhafazakârlığının ideolojik olarak egemenlik altında tutmak istediği dönemin Hollywood'unda iktidar yanlısı filmlerden başka film yapılması yasaklanmıştır. Dahası, filmlere cinsel ve ekonomik açıdan sansür getirilerek, bir topluma ait olan yaratıcı güç hâkimiyet altında tutulmak istenmiştir. Toplumsal yaratımlarda ortaya çıkan sansür, düşlerin sunumundan uzaklaşılmasına neden olmuştur. Oysaki Adanır'ın belirttiği üzere, toplumsal praxis'i (yaşam) düzenleyen şey; düş yani illüzyonlardır. Bununla birlikte, bu dönem çekilen filmlerin, toplumsalla olan etkileşiminden ve mevcut ideolojik görüşü yansıtmamasından dolayı, belli bir illüzyon ürettiği savunulabilir. Ancak tüketim toplumunun doğuşundan, soğuk savaşın son yıllarına dek her alanda yaşanan köklü dönüşüm, öncelikle gerçeklik evrenini ayakta tutan dünya görüşlerini etkisizleştirirken, sonrasında gerçeklik evrenine ait kolektiviteleri sonlandırmıştır. Yaşanan bu dönüşümün yadsınması sayesinde gerçeklik evrenini referans alan film üretimi devam etmiştir. Ancak bu filmlerin üretiminin devam etmesi, içinde yaşanan gerçeklik evreninin ve onu algılayan kitlelerin dönüştüğü gerçeğini değiştirmemektedir. Bu durum, sinemada kısmen de olsa bir illüzyon kaybı yaşandığının göstergesidir. Öyle ki bu süreçte kolektif anlatılar geri plana düşmüştür. Teknoloji geliştikçe, sinematografik etki kusursuzlaştıkça, sinemaya özgü yanılama ortadan kaybolmuştur. İllüzyonun yok olmasıyla, "Gerçeklik evrenine özgü bir içerik anlayışından yapay içerik simülakrı denilebilecek bir anlayışa geçilmiştir" (Adanır, 2008: 42). Bilimkurgu türünün yoğunlaştığı bu dönemin sineması, ikinci basamak simülakrı aşamasına denk gelmektedir. Sinemayı, içeriksel anlamda daha ilkel bir aşamaya döndüren bu süreçte, gelişmiş özel efektler, az diyalog ve sözde mitsel olay örgüsü bir araya getirilerek Baudrillard'ın bahsettiği cool tavırlı (içi boşaltılmış/derin görünen) kahramanlar ortaya çıkartılmıştır. İnsanın tıpkı nesnelere gibi kopyalanabildiği bu süreçte, insan simgesel olarak ölerek yerini *E.T.* (Steven Spielberg, 1982), *Blade Runner*, *Android* (Aaron Lipstadt, 1982), *Terminatör* (James Cameron, 1984), *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987), *Total Recall* (*Gerçeğe Çağrı*, Paul Verhoeven, 1990) vb. filmlerdeki, görünüşte insanın tüm özelliklerine sahip ama asla insan olamayacak şeylerin üstlendiği figürlere bırakmıştır. (Adanır, 2008: 22) Bir başka deyişle simülasyon evreninde yalnızca kolektif olan değil, bireysel olan bile tedavülden kalkmış gibidir. Çünkü insan görümlü robotlar (insan simülakrları) gerçek insanın yerini almış ve durum gerçeklik evrenindeki tersine dönmüş gibidir" (Adanır, 2008: 43). Dolayısı ile sinemada kolektif sürecin yok olması, gerçeklik evrenine ait "anlam dünyaları(nın), imgelerinin içinin boşaltıl (masına)... Ve salt biçimsel malzemelere, dekoratif unsurlara indirgenmesine" (Çolak, 2006: 91) neden olur.

Reagan hükümetinin, toplumu muhafazakârlaştırmak ve kendi iktidarını meşrulaştırmak için bilinçli bir şekilde kullandığı Hollywood sektörü, çift kutuplu dünya düzeninin yıkılışıyla dönüşüme uğramıştır.

<sup>11</sup> Baudrillard'a göre, Amerika'nın Vietnam savaşı yarım kalmış bir savaştır ve *Apocalypse Now* filmi bu savaşın bir tür uzantısı, bir tür bitirilmiş ve en üst düzeyde yüceltilmiş halidir. Bu film, Amerika'nın kaybettiği savaşı, dünya çapında kazanılmış bir zafer olarak lanse etmiştir (Baudrillard, 1998b: 90-91).

Bu dönüşümde, dönemin sosyo-ekonomik ve politik koşullarının yanı sıra, tüketim ideolojisinin etkisinde kalarak dönüşen toplumsal algının payı da büyüktür. Bu bağlamda muhafazakâr bir iktidarın varlığına karşın, her anlamda doyuma ulaşan toplum, iktidarın kendisini ideolojik olarak güdümlene çabalarından etkilenmemiştir. Dahası kitleler, iktidarın kendisini güdümlene çabasından her defasında kaçarak, iktidarı kendi kurmuş olduğu tuzağın içine çekmeyi başarmıştır. Çünkü Adanır'ın da belirttiği gibi nötralle etmek, nötralle edilmektir (Adanır, 2008: 33).

Bu bağlamda, Robin Wood'un, —Çatlakları Kâğıtla Kaplamak: Reagan Dönemi'nde Fantezi ve İdeoloji isimli makalesinde öne sürdüğü; (Laist, 2010: 1) halkın kendisi için en iyisinin Reagan iktidarı tarafından bilindiği; yani, "Babanın en iyisini bildiği" düsturu, simülasyon evreninde kitleleri yeteri kadar etkilemeyi başaramamıştır. Simülasyon evreninde gerçek anlamda bir ideoloji, toplumsal, kültürel ve ahlaki yapı kalmamıştır. Kolektif illüzyonlar üreten bir iktidarın varlığına inanan, bu yüzden de belli bir ahlak anlayışı doğrultusunda hareket eden bir toplumun yerini, toplumsala olan inancını yitiren, bireysel hedeflerini kolektif hedeflerin önüne koyan ve istediklerini alma konusunda son derece ahlaksız bir tutum sergileyebilen kitleler almıştır. Bu durum, 1989'dan itibaren filmlerdeki yapısal dönüşümün, yalnızca teknolojik gelişmeler ya da piyasa mantığının işleyişiyle ilgili olmadığını gösterir. Bu durum, 1985 yılında çıkarılan sansür yasasının bir amacının kalmadığını göstermektedir. Artık A.B.D.'de ideolojik sansür yoktur çünkü ideoloji yoktur. İdeolojinin simülasyonu vardır (Adanır, 1994: 34).

Simülasyon evreninde bireyin ahlaken dönüşümü, 90'lı yıllarda çekilen *The Firm* (Şirket, Sydney Pollack, 1993), filmi özelinde görülebilir. Filmin ana karakteri Mitch Mcdeere (Tom Cruise), Harvard'dan iyi derecede mezun olmuş bir avukattır. Mezun olduğu an itibariyle büyük metropollerdeki birçok hukuk firmasından iş teklifi alsa da, o tercihini büyümekte olan çok uluslu bir hukuk şirketinden yana kullanmıştır. Geleneksel Amerikan değerlerini yansıtan şirketin büyümesine yardımcı olmak amacıyla yapılan toplantılarda, hem ilişkilerin sıcak ve dengeli tutulması hem de çocuk yapılması için şirket çalışanları teşvik edilir. Oysaki bu masumane görünümün ardında birçok açıdan yozlaşmış, yolsuzluk ve ahlaksızlıkla iç içe bir oluşum yatmaktadır. Buna karşın şirket, geleneği, ahlakı ve kolektif düşleri yansıtan bir simülakr gibi hareket etmektedir. Bu şekilde hareket ederek, gerçeklik evrenine anlamını veren düşlerin ve ahlaki yapının ölmediğini kanıtlamak istemektedir. Şirketin bu çabasına inananlar ise, o şirketin çalışanları yani şirketten maddi, manevi çıkarı olan insanlardır.<sup>12</sup> Oysaki şirket, gerçekte İtalyan mafya üyelerinin hukuksuzluklarını örtbas eden paravan bir kuruluştur. Şirketin mafya adına yaptığı yolsuzluklar FBI'nı dikkatini çekmiştir. Mitch'le kontak kurarak, şirketin masumiyetinin sorgulanması hususunda yardım isteyen FBI, Mitch'i ya kendisi ile çalışmak ya da şirketle suç ortaklığına devam etmek gibi iki seçenek arasında bırakır. Mitch, şartlarının kabul edilmesi halinde şirketin tüm açıklarını FBI ile paylaşacağını sözünü verir. Buna rağmen, FBI ve şirketi arasında kalmamak için şeytani bir planı uygulamaya koyar. Şirketin gizli dosyalarını, tahvil notlarını kopyalayan Mitch, kendisini şirkete karşı korumaya alırken diğer yandan da şirketin müşterilerine haftalık olarak ayırması gereken standart sürenin hepsini kullanmadığını ve belgelerde saat usulsüzlüğü yapıldığını kanıtlar. Böylelikle Mitch, kendisinden istenileni yapmayarak iktidarı (FBI/Şirket), kendi silahı ile vurmayı başarmıştır. Mitch modern bir tüketim toplumu bireyidir. İyi ile kötü arasında değil yalnızca kendi menfaatleri doğrultusunda seçim yapar. İktidarın kendisini her yönlendiğinde bir nesne gibi davranarak iktidarın güdümünden çıkar. Mitch, simülasyon evreninde ahlaksız olanın sistem değil birey olduğunu savunan güçlü argümanı kanıtlar. Kısacası *The Firm*, simülasyon evreninde insan ilişkilerinin nasıl çözüldüğünü, kolektivitenin nasıl yok edildiğini ve bireylerin sistemin kendisinden nasıl daha ahlaksız olabileceğini göstermektedir.

<sup>12</sup> Tıpkı reklamcıların, reklamın satın alma üzerindeki etkisine inanmaları gibi.

İktidarın kendisini manipüle etmesine izin vermeyen kitlelerin tek yaptığı bir özne olarak benimsediği üstyapıların söylemlerine inanır gibi yaparak yaşantısına devam etmeleridir. Kitlelerin radikal belirsizliğine karşın, onları bilinçlendirmekte ve yönlendirmekte ısrarcı olan iktidar mekanizmaları, bu amaç doğrultusunda “caydırma” sistemini devreye sokarak gerçeklik ilkesinin üretimine devam etmektedirler.

### Sinema, Caydırma, İllüzyon İlişkisi

Baudrillard’ın metastaz ya da gerileme özelliğine sahip sistemlerde karşılaşılan, için için kaynayan-patlayan nötralize bir şiddet olarak tanımladığı caydırma, sistemin bütünlüğünü tehdit eden şeylerin ortaya çıkış düzenine son verme amacı gütmektedir. Caydırma sisteminin nihai hedefi, söz konusu tehditlerin dışında kalan tüm olayları anlamsızlaştırmak ve yaşamı bir hayatta kalma mücadelesine dönüştürmektir. Bu hedef doğrultusunda, görsel işitsel alanları kullanarak felaket simülakrları; doğal felaket, terörizm, nükleer tehlike vb. üretmektedir. Felaket simülakrları aracılığıyla evrensel düzeyde bir denetleme ve güvenlik sisteminin yerli yerine oturtulmasını sağlayan caydırma sistemi, simülasyon evreni için tehdit oluşturabilecek her türden olayı henüz gerçekleşmeden tespit ederek, etkisiz hale getirmektedir. Caydırma sisteminin gütmüş olduğu bu strateji, 11 Eylül Saldırılarınun ardından katlanarak artış göstermiştir.

11 Eylül 2001’de New York’taki Dünya Ticaret Merkezine, İslamcı radikaller tarafından yapılan saldırılar sonucu birçok insan yaşamını yitirmiştir. İkiz kulelere yapılan saldırı, sistemin öngöremediği bir saldırdır. Baudrillard’a göre, saldırıyı gerçekleştiren teröristlerin ölümü, genel anlamda kitleleri hedef alan terör eylemlerinden farklı bir anlam içermektedir. Bu saldırıda ölüm, mutlak bir silah olarak simgesel bir şekilde kullanılmıştır. Bu terör eyleminin hedefinde sistemin kendisi vardır ve bu; ekonomik zenginliği ele geçiren küresel güce karşı gerçek bir meydan okumadır (Baudrillard, 2015: 14). 11 Eylül Saldırısı’na hedef olan Dünya Ticaret Merkezi, A.B.D. küresel gücünün bir sembolüdür. “Bu binalara saldırılması, dünya düzenine yönelik saldırının sembolik bir boyutu olduğunu göstermektedir” (Aktaran, Dağ, simülatif,236). Bu saldırı, çift kutuplu düzeninin yıkılmasının ardından caydırmanın ötekilik aracılığı ile yeniden kurulmasında etkili olmuştur. Kellner’in deyişiyle, Batı’ya karşı cihada destek verme ve küresel ekonominin altını oyma girişiminde bulunan bu saldırılar, televizyon haberleri sayesinde olayların bir felaket filmine benzemesine yol açarken, bu saldırılardan mesul tutulan radikallerin ötekileştirilerek antipati toplamasına katkıda bulunmaktaydı. Hemen akabinde, dönemin iktidarı, Terörü Engellemeye Yarayacak Araçları Sağlayarak Amerika’yı Güçlendirme ve Birleştirme yasasıyla (USA P.A.T.R.I.O.T.) sivil özgürlüklere kısıtlama getirmiştir (Kellner, 2013: 11). Tüm radikallerin ABD düşmanı olduğuna dair güçlü argüman, toplumun büyük bir kesimine empoze edildikten sonra, bu olaydan sorumlu tutulan kişilerin vatanlarına müdahale etme hakkı meşrulaşmıştır. Tüm dünyada genel çaplı bir güvensizlik durumunun olduğu bu kaos ortamında, A.B.D. kendi iktidarından almış olduğu güvenoyu ile Afganistan ve Irak’ı işgal etmiştir (Kellner, 2013). Öteki dünyaya karşı güdülen bu strateji, yeni bir meydan okumanın gerçekleşmemesi için caydırıcı önlemler almak ve gerçekliğe saldırmaktan ibarettir. Aksi bir durum, iktidarın sonu anlamına gelecektir. “Bilakis sistemin, küreselleşmeyle hudut tanımayan yayılmacılığı ile kendi imhasını doğurduğunda ısrar eden Baudrillard’a göre 11 Eylül’e karşı Afganistan’a atılan bombalar kifayetsiz eylemdir” (Aktaran, Dağ 2017: 236). Simgesel meydan okuma ve baştan çıkarma süreçlerini yadsıyarak, kendisini caydırma sisteminin kollarına bırakan sinema, insanlığın büyük bir tehlike ile karşı karşıya kaldığını ve bu koşullar altında tek güvenilecek merciin simülasyon evreni olduğunu kanıtlamak adına felaket simülakrları üretir. Bu bağlamda, 11 Eylül 2001 sonrasında küresel salgınlar, küresel ısınma ve terörizm tehdidiyle yoğrulan filmler; *Resident Evil (Ölümçül Deney, Paul W. S. Anderson, 2002)*, *28 Days Later (28 Gün Sonra, Danny Boyle, 2002)*, *Children of Men (Son Umut, Alfonso Cuarón, 2006)*, *I Am Legend (Ben Efsaneyim, Francis Lawrence, 2007)* vb. kıyamet



göstergelerinden korunmanın tek yolunun sisteme güvenmek olduğunun altını çizerler. Felaket filmlerinin yaygınlaşmasında Michael Moore'un başını çektiği belgesellerin etkisi büyüktür. Buna bağlı olarak 2000'li yıllarda *The Day After Tomorrow* (Yarıdan Sonra, Roland Emmerich, 2004), *The Last Winter* (Larry Fessenden, 2006), *An Inconvenient Truth* (Uygunsuz Gerçek, Davis Guggenheim, 2002) gibi hem çevresel felaket konusunda uyarı niteliği taşıyan, hem de geleneksel bilim kurgu ve fantezi öğelerini taşıyan belgesel ve kurmacaların sayısı artmıştır (Kellner, 2010). Simülasyon evreni için tehdit oluşturabilecek her türden olayı, henüz gerçekleşmeden tespit eden caydırma sisteminin sinemadaki birebir temsili ise, Phillip K. Dick'in 1956 yılında yazmış olduğu kısa bir öyküden uyarlanan *The Minority Report* (Azınlık Raporu, Steven Spielberg, 2002) isimli filmidir. Görülen odur ki, simülasyon evreninde sinemanın yaşadığı illüzyon kaybı, film simülaklarıyla gizlenmeye çalışmaktadır. Oysaki sinemanın illüzyon kaybına uğramadığını kanıtlamaya yönelik her girişim, kendi ölümünü gizlemek isteyen bir sistemin çaresizce ürettiği stratejilerden öte bir işleve sahip değildir. Bu durum, sinemada gerçeklik evreninin anlatı kalıplarını ve film yapım tekniklerini uygulayarak yeni bir biçim/içerik bağıntısı üretebilmenin mümkün olmadığını göstermektedir. Bu çalışma boyunca verilen film örnekleri de bu tespiti kanıtlar niteliktedir. Bu noktada, bu çalışmanın temel amacını taşıyan soruyu sormak elzemdir. Günümüz şartlarında, sinemanın kusurlu bir gerçeklik üretmesi ya da mevcut gerçekliği ters yüz edebilmesi mümkün müdür? Bu sorunun cevabını bulabilmek, ikili biçim ve bütünsel gerçeklik arasındaki ilişkinin kırılma noktası olan 11 Eylül Saldırıları'nı kökten ötekilik ve batı hegemonyası üzerinden değerlendirerek, buradan çıkan sonucu sinema ve illüzyon ilişkisi özelinde tartışmaktan geçmektedir.

Amerika Birleşik Devletleri'nin küresel gücünün sembolü olan Dünya Ticaret Merkezi'ne 11 Eylül 2001'de yapılan saldırı, kötülük ilkesini ve kökten ötekiliği yadsıyan Batı'ya karşı gerçekleştirilen simgesel bir meydan okumadır. Batı'nın bu meydan okumaya kendi değerleri; rasyonalizm, iyilik, demokrasi vs. ile karşılık verememesi, Batı hegemonyasının tersine çevrilerek, simgesel anlamda yenilgiye uğratıldığını göstermektedir. İkisinden birinin iktidar konumunu üstlenemediği bu durumda, birbirlerine yabancı olmalarına karşın türlerin<sup>13</sup> yazgıları aynıdır. Birbirinin yazgısını paylaşan bütünsel gerçeklik ve ikili biçim aynı zamanda birbirlerine ötekidirler ve yabancılık yoluyla birbirlerini baştan çıkarırlar. Daha önce de belirtildiği üzere kökten ötekilik, öngörülemediğinden ve dünyanın gidişatına hiç aldırmadan devreye girdiğinden sistemin tersinmesini sağlayarak baştan çıkarma gücüne katkıda bulunmakta ve insanları hem korkutup hem de düş güçlerini<sup>14</sup> beslemeyi sürdürmektedir. Burada üzerinde durulması gereken husus, illüzyonun gerçeklik evrenine, baştan çıkarma ile ortaya çıkan düş gücünün ise simülasyon evrenine ait olmasıdır. Gerçeklik evrenine ait illüzyon içinde yaşanan gerçeklik evrenini kendisine referans alırken, düş gücünün referans aldığı şey, bir neden sonuç ilişkisi kurmadan aniden ortaya çıkan şeylerin yaratmış olduğu parlama ve baş döndürücülüktür. Bu tezden hareketle sinemanın da film simülaklarının dayattığı yapıya meydan okuyarak, filmleri ters yüz edebileceği, böylelikle de baştan çıkarma ve düş gücü etkisini ortaya çıkarabileceği ileri sürülmektedir.

### **Sinema, Simgesel Meydan Okuma, İllüzyon İlişkisi**

Simülasyon evreninin işleyişini sekteye uğratabilecek tek strateji, sistemin kendine karşı kullanılması yani tersine çevrilmesi doğrultusunda olabilir. Her terimin yok edilmesi için tam tersi örnekler bulunması demek tersine çevirme ise ancak bir neden sonuç ilişkisi kurmadan aniden ortaya çıkan şeylerin yaratmış olduğu parlama ve baş döndürücülük sayesinde gerçekleşir. Simgesel meydan okuma, sistemi nasıl tersinir hale getirip kitlelerin düş gücünü harekete geçirebiliyorsa, sinema da kendi biçim/içerik bağıntısına, kusursuz sinematografiye,

<sup>13</sup> Batı ve Öteki Dünya

<sup>14</sup> Düş gücü: Bir şeyi düşte, zihinde canlandırma, tasarlama, yaratma, düşünme yeteneği.

boş olay örgüsüne, sahte diyaloglara, mutlu son klişelerine ve felaket simülakrlarının dayatmış olduğu gerçekliğe simgesel anlamda meydan okuyarak, bu tarz filmlerin dayatmış olduğu gerçekliği tersine çevirebilir. Bu tersine çevirme, izleyiciyi baştan çıkarır ve düş gücünü harekete geçirir. Düş gücünün harekete geçmesi ise izleyicinin kendisine dayatılan imgeler üzerine düşünebilmesini sağlayabilir. İllüzyon, izleyicinin gerçeklik evreninin yarattığı sorunlardan kaçmak üzere kullandığı bir yöntem iken düş gücü, gerçeklik dayatmasına karşı gösterilen tepkilerden ibarettir. Gerek anlatı yapısı, gerekse de sinematografik imgenin gücünü kullanması bakımından bu çözümlmeye en uygun film Chuck Palahniuk'un aynı adlı eserinden uyarlanarak sinemaya aktarılan *Fight Club (Dövüş Kulübü, David Fincher, 1999)* 'tır.

*Fight Club*, simülasyon evreninin açmazları, ikili biçim, baştan çıkarma, tersine çevirme, kökten ötekilik, bütünsel gerçeklik, düş gücü, nedensiz şiddet ve bunların sinematografik açıdan film diline nasıl sirayet ettiği hakkında oldukça güçlü bir okuma sunmaktadır. Edward Norton'un canlandırdığı "hikâye anlatıcı karakteri" çok uluslu bir otomobil firmasında ürün iptal ve toplatma koordinatörüdür. Çalıştığı firmaya ait araçların hasarını hesap ederek şirketinin menfaati doğrultusunda raporlar hazırlamaktadır. İşi gereği bir şehirden başkasına yolculuk yapmaktadır. Uzun yolculuklar ve sürekli yer değiştirmeler halinde gidip gelen yaşamına bir de kronik uykusuzluk sorunu eklenmiştir. Anlatıcı için hayatın anlamı, alışveriş yaparak kendisini anlatmasını istediği tarzı bulabilmektir. Bu yalıtılmış ve yabancılaşmış yaşamının içerisinde ne bir arkadaş, ne bir dost, ne sevgili ne de yakın akrabalar bulunmaktadır. Uykusuzluk sorununu halledebilmek için doktorunun tavsiyesi üzerine kanser hastalarının terapi gruplarına katılmaya başlar. En başlarda bu ortama ait olmadığını düşünse de bir zaman sonra içinde bulunduğu ortamı sorgulamaktan vazgeçerek uyum sağlar ve ilk kez rahat ve huzurlu bir uyku çeker. Bu huzurlu ortam, bugüne dek tanımış olduğu kadınlarla alakası olmayan Marla Singer'in, terapi gruplarına katılımı ile sarsılır. Ongur'a (2011) göre, anlatıcının kişiliğinde eksik kalan bir imgeyi anımsatan Marla, aynı zamanda onun sistemle olan uyumsuzluğunu gün yüzüne çıkarır. Marla'nın varlığı, anlatıcıya onun da kültürün bir ürünü olduğunu, ölüme değil tüketime yakın olduğunu anımsatır. Marla'yı yakından tanımaya fırsat bulamadan tekrar iş gezilerine başlayan anlatıcı için uykusuzluk geri dönmüştür. Bir iş gezisi sırasında, uçakta Tyler ile karşılaşır. Uçaktan indikten sonra kendisini tanımlayan tüm değerli nesnelere valizle birlikte kaybolduğunu fark eder. Üstelik evine ulaştığında onu bir sürpriz beklemektedir. Uğruna bütün servetini harcadığı eşyaları, büyük bir patlamanın etkisiyle sokağa saçılmıştır. Çaresiz şekilde Tyler'ı arar ve bir barda buluşurlar. Tyler gece işleri adamıdır, genelde küçük işlerde çalışır ancak her zaman sisteme bir çelme takmak niyetindedir. Makinist olarak çalıştığı sinema salonunda film şeritlerini keserek aralarına porno kareler koyar. Ziyafet garsonluğu yaptığı Pressmann otelinde yemeklere meni ve tükürük karıştırır. Tyler Durden, *Fight Club* filmiyle ortaya çıkan bir kapitalist sistem arızasıdır. Koyun olmayı, itaat etmeyi reddeden, kodlarla, sahte mutluluklarla ve müdahalelerle düzeltilemeyen bir virüs programı. Anlatıcı, bu virüs programının kaynağına inmeye, yani Tyler'in evine taşınmaya karar verir. Şehrin uzağında zehirli atıkların atıldığı, sterilize edilmemiş bir mahallenin içerisinde tek komşusu terk edilmiş bir fabrika olan bu bina, uygarlığın temel varsayımı olan maddi aidiyete tüm gücü ile karşı çıkmaktadır. Bina tıpkı kültürün kendisinden dışlanan tüm ötekiler gibi yalnız, kırılğan, yıkık dökük, harabe ancak bir o kadar da şiddet doludur. Tüm bunlara karşın bu ev, dövüş kulübünün temellerinin atıldığı yerdir. Haftanın belli günlerinde, her meslek grubu ve çevreden erkeğin, bir araya gelerek birbirlerine meydan okuduğu dövüş kulübünde, var olduğunu kanıtlayabilme arzusu, bir başka dövüşçünün varlığıyla anlam kazanmaktadır. Kazanmak veya kaybetmekle ilgili olmayan bu süreçte amaç, insan bedenleri üzerinden Potlaç aşamasına geri dönmeyi başarabilmektir. Bu durum, *Fight Club*'ın bir sonraki aşamaya, *Project Mayhem*'e evrilmesi ile anlamını bulur. *Project Mayhem*'in hedefi; kredi kartlarının dolaşımını sağlayan Rockefeller binasını yıkarak, Batı medeniyetinin yerine yenisini inşa

etmektedir.

Uygarlığı yıkmanın tek yolu kurban vermektir. Süreç ilerledikçe Tyler'ın projeyi tek başına üstlenmesi ve kural koyucu olması, anlatıcıyı çileden çıkarır. Project Mayhem çerçevesinde, başka bir otoritenin varlığını kabul edemeyen Anlatıcı, Tyler'ın başını çektiği projeden uzaklaşır ve sistemin güvenilir göstergelerine dönmek için iktidarla işbirliği yapar. Ancak Tyler'ın ortadan kaybolmasıyla Project Mayhem'in sorumluluğunu tek başına almak zorunda kalır.

Eylemlerin ifade ettiği anlamdan çok ortaya çıkan şiddetle ilgilenen ve bunun önüne geçmeye çalışan Anlatıcı için, bir üyenin başından vurularak öldürülmesi bıçağın kemiğe dayanmasına sebep olur. Grup üyelerine sözünü geçiremeyeceğini anlayınca Tyler'ın peşine düşer. Amacı birlikte başlatmış oldukları bu çılgınlığı sona erdirmektir. Dövüş kulübü dünyanın her yerine yayılmasına karşın Tyler ortalıkta yoktur. Yolculuğu bir otel odasında son bulduğunda anlatıcı, acı gerçekle yüzleşir. Tyler ve kendisi aynı kişidir. Bir başka deyişle Tyler, Anlatıcı uyuduğu zaman onun bedenini ve ruhunu devralan bir ortak yaşamdır. Anlatıcı, Tyler'ın her yerden kuşattığı projeyi engelleyemeyeceğini anlar. Buna rağmen bombaların patlatılacağı binalardan birine ulaşır ve bombayı etkisiz hale getirir. Bunun üzerine tekrar ortaya çıkan Tyler'la aralarında bir hesaplaşma başlar. Tyler, iyice dövdüğü anlatıcıyı patlamaları izlemesi için binanın en üst katına çıkarır. Anlatıcı, hem kendi ıstırabına hem de Tyler'ın varlığına son vermek amacıyla ağzına doğrulttuğu silahı ateşler. Tyler ölür. Marla, olay yerine getirilir. Bu arada diğer şirket binaları da patlamaya başlar. El ele tutuşan Marla ve Anlatıcı, slow müzik eşliğinde manzaranın büyümesine kendilerini kaptırırlar.

Fight Club, yönetmenin ve senaristin dünya görüşü çerçevesinde sistem içerisinde yanlış giden bazı şeyleri tartışmaya açmakta ve insan imgelemi üzerinde belli bir etki yaratmaktadır. Bu etkinin kökeninde kuşkusuz insanı ayartan, klasik film anlatılarına simgesel anlamda meydan okuyarak hayal gücünü harekete geçiren bir yan bulunmaktadır. Fight Club filminde bu tersinirlik, kökten ötekiliğin temsili ile gerçekleştirilmektedir. Simülasyon evrenine, alternatif bir çözüm arayan Fight Club, genel anlamda toplumun dışladığı, görmezden geldiği "ötekilerden" oluşmaktadır. Kökten ötekiliğin temsili olan Fight Club, özünde simülasyon evrenine simgesel anlamda meydan okuyarak onu yenilgiye uğratma amacı güder. Fight Club'un bir yer altı örgütü olmaktan sıyrılarak bürokratik yapılanmanın ürünü olan Project Mayhem'e evrilmesi, bu amaca yönelik hedefin geniş çapta yankı bulması anlamına gelmektedir.

Fight Club'un Project Mayhem'e evrilmesi ile birlikte simülasyon evrenine daha güçlü bir meydan okumada bulunan kökten ötekilik, iktidarın kendisine aynı şekilde karşılık verememesi ile yörüngesinden saparak simgesel yıkım amacını bir süreliğine yitirir. Sistemin kısa süreliğine de olsa Project Mayhem'i gerçeklik evreninin yörüngesine sürüklemesiyle amaç, baştan çıkarma ya da meydan okuma süreçlerine ait tersine çevirme sürecinden çıkarak, gerçekliğin paylaşılması bir diğer deyişle iktidar savaşları sorunu haline gelmiştir. Bu süreçte Project Mayhem'in hedef gözetmeden gerçekleştirdiği saldırılar, terör örgütlerinin, bu ikili ilişkinin tamamı ile dışında kalan kitlelere yapmış olduğu saldırılara benzemektedir. Oysaki radikal bir belirsizlik sunan kitleler için Project Mayhem'in gerçekleştirdiği eylemler, simgesel olmadığı ve kendi canını yakmadığı müddetçe bir gösteri nesnesi olmaktan ibarettir. Kitleler, şiddet içeren toplumsal hareketlere ancak bir gösterge oldukları sürece ilgi göstermektedir. Filmin son sahnesinin sinematografik açıdan görsel bir şölen şeklinde sunulması, bu tespiti doğrulamaktadır. Diken ve Laustsen'e göre ise kapitalist mübadelenin dışında tüketimci olmayan bir alan arayan ve Potlaç'a doğru ilerleyen Project Mayhem'in başarısız olma nedeni yıkılan binalardır.

*"Zira Dövüş Kulübü, sapkınlık ve ihlal aracılığıyla bir kapitalizm eleştirisi olarak ortaya çıksa da, sonunda faşist bir örgüte dönüşür. Şiddet dışarıya yönelir ve organize terörle doruğa ulaşır. Yıkıcı*

*eylemler sonunda baskıcı bir hal alır. Bu noktada karşımıza çıkan soru, yıkım düşüncesine dayanan bu kapitalizm eleştirisinin ağ toplumu içinde hâlâ geçerli olup olmadığı ve geçerliyse de ne açılardan geçerli olduğudur*” (Diken&Laustsen, 2010: 126). Oysaki yıkılan binalar, simgesel anlamda simülasyon evreninin yenilgiye uğratıldığına kanıttır. Diken ve Laustsen’in sunmuş olduğu sapkınlık ve ihlal aracılığıyla gerçekleştirilen kapitalist sistem eleştirisi, yasaların içinde yer aldığı ikinci basamak simülakrlarla ilgilidir. Oysaki simgesel meydan okuma her türlü yasa ve ihlalin ötesindedir.

Dolayısı ile gerçekleştirilmek istenen tersine çevirmeyi başarısızlığa uğratan şey, yıkılan binalar değil bu binaların yıkılmasını ve Tyler’in simgesel anlamda yok oluşunu klasik anlatılara özgü romantik ve mutlu sonla gölgeleyen film anlatısıdır. İzleyici kitlesi ve film anlatısı arasında sağlanan uzlaşının göstergesi olan mutlu sonlar, bir çözüm yolu sunmaktansa çıkmazı daha da derinleştirmektedir. Tüm bunlara karşın, filmin son sahnesinde saniyenin 1/24’ünde ortaya çıkan penis imgesi, simülasyon evreninin işleyişine kısa devre yapacaktır bir umudun varlığına işaret eder. Anlatı boyunca bir görünüp bir kaybolan imge parçaları, hem Anlatıcının parçalanmış benliğini, hem de simülasyon evreninde sindirilemeyen kökten ötekiliği temsil eder. Bu bağlamda Anlatıcı, tek başına Batı hegemonyasını temsil ederken Tyler, sistemin yadsıdığı kökten ötekiliği temsil etmektedir. Birliktelikleri görmezden gelinen, ancak aslında aynı geminin içinde olan Tyler ve Anlatıcı, Schnitzler’in “Solucan ve İnsan” isimli öyküsündeki ortak yaşamın bir benzerini sürmektedir. Birbirlerinin içinde yaşayan, birbirlerini ötekilik ve yabancılaşma sayesinde baştan çıkartan bu türlerin ne yazık ki birbirlerinden haberi yoktur. Tyler, Anlatıcı her uykuya daldığında onun yaşamını devralırken, Anlatıcı da Tyler ortalarda görünmediğinde, ona kendi yaşam tarzını dayatmaktadır. Anlatıcıyla karşılaşmadan önce, Tyler’in dört farklı sahnede görünüp kaybolması, kökten ötekiliğin simülasyon evreninin ayrılmaz bir parçası olduğunu göstermektedir. Ortak yazgıya sahip bu iki tür, bütünsel gerçeklik ile ikili biçim arasındaki ilişkiyi temsil etmektedir. Bu durum, filmin sonunda ortaya çıkan penis imgesini daha anlamlı kılar. Çünkü penis imgesi, Tyler’in kendisidir. Penis imgesi, simülasyon evreninde “kökten ötekiliğin” hiçbir zaman yok olmayacağını ve garip mutlu sonların artık var olamayacağını anlatır. Bu imge, sessiz yığınların asla tam anlamı ile yalnız ve mutlu kalamayacağını da göstergesidir. Bununla birlikte penis imgesi, simülasyon evreninde bütünsel gerçekliğin kendisine bir tokat atarak, sinemanın düş gücünü harekete geçirebileceğine ve baştan çıkarabileceğine dair bir anlam yaratır. Penis imgesi, tüm bunları simülasyon evreninin işleyişini sekteye uğratabilen tersine çevirme işlemi ile yapar. Penis imgesinin filmin sonunda bir görünüp kaybolması, baştan çıkarmanın gerçekleştiğini ve film anlatısının dayatmış olduğu gerçeklik algısının bir anlığına da olsa silindiğini göstermektedir. Bu bağlamda, anlamın ters yüz edilmesini sağlayan şeyin film anlatısı içinde sindirilemeyen, yok edilemeyen imgeler olduğunu söylemek mümkündür. Tüm bu söylenenler ışığında Fight Club’ın, kökten ötekiliğin sinemadaki temsili aracılığıyla film anlatısını ters yüz ettiği, seyirciyi baştan çıkarttığı, kitlelerin düş gücünü harekete geçirdiği sonucuna varılmıştır.

## Sonuç

“Simülasyon Evreni’ne Özgü Sinema” isimli bu çalışmada; sinemanın toplumsalla olan ilişkisinin izi sürülerek, sinemanın simülasyon evreninde illüzyon sunup sunmadığı tartışılmıştır. Buna istinaden, çalışmanın birinci bölümünde, simülasyon kuramı ile ilgili asal kavramların; simülakr, gerçek, gerçeklik, gerçeklik ilkesi, imge, simüle etmek, toplumsal, kitle, simgesel, meydan okuma, baştan çıkarma, tarih, televizyon, iktidar, kitle, orji, caydırma, bütünsel gerçeklik, ikili biçim/simgesel meydan okuma, kökten ötekilik vs. illüzyon kavramı ile olan ilişkisi ele alınmıştır. Ayriyeten, simülasyon evreninin tarihsel süreç içerisinde nasıl oluştuğu ve bu oluşumun illüzyon kavramı ile olan ilişkisi incelenmiştir. Birinci bölümden çıkarılan en önemli sonuç; illüzyon ve simülakrlar düzeni arasındaki metafiziksel bağın her



simülakr aşaması ile biraz daha aşındığı ve en nihayetinde fraktal evreyle birlikte yerini, baştan çıkarmaya bağlı düş gücüne bırakmasıdır. *“Simülasyon Evreni ve Sinema”* isimli ikinci bölümde, ilk bölümdeki açıklamalardan hareketle sinema ve illüzyon ilişkisi ele alınmıştır. İkinci bölüme yönelik tartışmalar, alt sınıflara; *“Sinema, İmge, İllüzyon İlişkisi”*, *“Sinema, Tarih, İllüzyon İlişkisi”*, *“Sinema, Kitle, İllüzyon İlişkisi”*, *“Sinema, Caydırma, İllüzyon İlişkisi”* ve *“Sinema, Simgesel Meydan Okuma ve İllüzyon ilişkisi”* ayrılarak, *“Simülasyon Evreni ve Sinema”* başlığı altında sıralanmıştır.

*“Sinema, Simgesel Meydan Okuma ve İllüzyon İlişkisi”* başlığına kadar olan kısımların çözümlenmesinden çıkan ilk bulgu; Simülasyon evreninde boyut azaltma yöntemi; gerçeklik evreninin anlatı kalıpları ve film yapım tekniklerinin uygulanması ile yeni bir biçim/içerik bağıntısı üretmenin mümkün olmadığıdır. Bu bulguya dayanarak, sinemanın biçimsel ve içeriksel yönden tersine çevrilmesi güç bir illüzyon kaybına uğradığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu illüzyon kaybının nedenleri; 1968 ve sonrasında yaşanan bireyselleşme ve kolektif ideolojilerin geri plana düşmesi, 1970’li yıllardan itibaren görüntü teknolojilerinde yaşanan olağanüstü gelişmeler ve dijitalleşme ile mitlerin ve insan odaklı hikayelerin yerini saplantılı bir kusursuzluk ilkesi ve tarih kavramının alması olarak belirlenmiştir. Sinemanın bir illüzyon sunmasının mümkün olmadığını gösteren bu nedenlerden hareketle, sinemanın içinde bulunduğu durumun çözümlenmesi bütünsel gerçeklik ve simgesel meydan okuma arasındaki ilişki referans alınarak yeniden çözümlenmiştir. *“Sinema, Simgesel Meydan Okuma ve İllüzyon ilişkisi”* başlığı altında, sinemanın kitleleri, baştan çıkarıp düş gücünü harekete geçirebilme gücüne sahip olduğu ileri sürülmüştür. Bu hedefe yönelik kuramsal çalışma; simgesel meydan okuma, kökten ötekilik, illüzyon ve baştan çıkarma arasındaki ilişkinin derinlemesine analizi ve simülasyon evreninin işleyişine yönelik bir çözümlenme ile ortaya çıkartılmıştır. Bu çözümlenme sayesinde ortaya çıkan ikinci bulgu; Simgesel meydan okumaya maruz kalan film simülakrlarının *“kökten ötekiliği”* temsil eden imgeler ve anlatılar aracılığıyla tersine çevrilerek baştan çıkarma ve ona eklemlenen düş gücünü harekete geçirdiğidir. Bu noktadan hareketle; film anlatısı içindeki her imgenin tüketilmeye yönelik olmadığı, izleyici kitlesinin hayal gücünü harekete geçiren şeyin haz odaklı bir sinema anlayışından uzaklaşarak, film anlatısı içinde sindirilemeyen, kendi anlamını dayatan, bir diğer deyişle kitleleri hem korkutan, hem rahatsız eden hem de baştan çıkartabilen anlatılar ve sinematografik imgeler olduğu sonucuna varılmıştır. Bu imgeler, sinemada baştan çıkarmanın, dolayısıyla da düş gücü üretmenin ipuçlarını sunmaktadır. Bu durum, kendisini film içeriğinde yer alan imgeler ve göstergeler üzerinden dışa vurur. Gerçeklik evreninde sinema, içinde yaşanan dünyanın izdüşümlerini yansıtmakta iken, kökten ötekilik yoluyla ortaya çıkan bu yansıma; daha çok izleyicinin bakış açısını değiştirmek ve onu, haz merkezli bir sinema anlayışından uyandırma amacı taşımaktadır.

Günümüz sinemasında düş gücünü harekete geçirecek bir etkiden bahsedilecekse eğer, bu ancak içinde yaşanan sistemi ve her alanda radikal belirsizlik sunan kitleleri dahi umursamadan ortaya çıkan *“kökten ötekiliğin”* biçimsel ve içeriksel temsilidir. Radikal belirsizlik içindeki izleyici kitlesinin düş gücünü harekete geçirecek başka bir yöntem bulunmamaktadır. Bu da izleyici kitlesine eleştirel yaklaşmanın, anlamsız olduğunu göstermektedir. Sonuç olarak izleyici kitlesinin düş gücünün harekete geçmesi iki koşula bağlıdır. Birincisi; Geleneksel tema ve tiplerden, anlatı kalıplarından uzak, sinematografik imgenin kendi anlamını dayatarak baştan çıkarma etkisi yarattığı filmlerin yapımına ağırlık verilmesidir. Bu durum, izleyicinin filmlere vermiş olduğu tepkinin değişmesinde etkili olacaktır. Bu da sistemin dışında kalarak değil, sisteme sistemin can damarından daha yakın olarak gerçekleştirilebilir. Bu şu demektir; Sisteme eleştirel düzeyde yaklaşan, onunla arasında ikinci basamak simülakr düzenine ait şeyler aracılığıyla belli bir mesafe bırakan filmler öğretici ve bilinçlendirici yapıları ile baştan çıkarma ve düş gücünü harekete geçirme işlevini yerine getiremezler.

Baştan çıkararak düş gücünü harekete geçirmek, tıpkı dünyanın gidışatına aldırmanın şeylerin aniden ortaya çıkışı gibi, film anlatısının bütüne yönelik amacına aldırış etmeden ortaya çıkan imgelerin filmleri ters yüz etmesine bağlıdır. Sonuç olarak, simülasyon evreninde illüzyon sunmanın mümkün olmadığını vurgulayan çalışma, bunun yerine filmlerin kendi biçim ve içeriklerine meydan okuyarak, film simülakrlarının kurmuş olduğu hegemonyayı sekteye uğratabileceğini, böylelikle de izleyiciyi baştan çıkartarak düş gücünü arttırabileceğini ileri sürmektedir.

### Kaynakça:

- Adanır, O. (2008). *Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar Ve Söyleşiler*. İstanbul: Hayal Et Kitap.
- Adanır, O. (1994). *Sinemada Anlam ve Anlatım Üzerine*. Ankara: Kitle Yayıncılık.
- Adanır, O. (2004). *Osmanlı ve Ötekiler-Kapitalizm Öncesi Evrensel Kültür/ZihniyettenGünümüze*. İzmir: Dokuz Eylül Yayınları.
- Baldwin, J. (2010). *Introduction-White-Magic: Baudrillard and Cinema, Film-Philosophy* 14(2), 1-5.
- Baudrillard, J. & Adanır, O. (2002). *Çaresiz stratejiler*. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J., Adanır, O., & Bilgin, A. (2009). *Gösterge Ekonomi Politikası Hakkında Bir Eleştiri*. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (1997). *Tüketim Toplumu*. Çev. Hazal Deliceçaylı-Ferda Keskin, İstanbul: Ayrıntı.
- Baudrillard, J. (2003). *Sessiz Yığınların Gölgesinde ya da Toplumsalın Sonu*, Çev. Oğuz Adanır, Ankara: Doğu Batı.
- Baudrillard, J., & Adanır, O. (2008). *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*. Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (1998a). *Üretimin Aynası*. Çev. Oğuz Adanır, Dokuz Eylül Yayınları.
- Baudrillard, J. (1998b). *Simulakrlar ve Simülasyon*. Çev. Oğuz Adanır, İzmir: Dokuz Eylül Yayınları.
- Baudrillard, J. (2010a). *Nesneler Sistemi*. Çeviren Oğuz Adanır, Aslı Karamollaoğlu İstanbul: Boğaziçi Yayınevi
- Baudrillard, J. (2010b). *Sanat Komplosu*. Çev. Elçin Gen-Işık Ergüden, İstanbul: İletişim.
- Baudrillard, J. (2005). *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*. Ankara: Doğu Batı.
- Baudrillard, J. (1995). *Kötülüğün Şeffaflığı Aşırı Fenomenler Üzerine Bir İnceleme*. Çev. Emel Abora ve Işık Ergüden. İstanbul: Ayrıntı.
- Baudrillard, J., & Sönmezay, A. (2014). *Baştan Çıkarma Üzerine*. İstanbul: Ayrıntı.
- Baudrillard, J., & Sönmezay, A. (2012a). *İmkansız Takas*. İstanbul: Ayrıntı.
- Baudrillard, J. (2012b). *Kusursuz Cinayet*, Çev. Necmettin Sevil, İstanbul: Ayrıntı.
- Baudrillard, J. (2015). *Can Çekişen Küresel Güç*. Çev. Oğuz Adanır. Ankara: Doğu Batı.

- Belton, J. (2008). *Yeni Teknolojiler*. Çev. Ahmet Fethi, içinde *Dünya Sinema Tarihi*, İstanbul: Kabalcı.
- Borges, J. L. (2014). *Alçaklığın Evrensel Tarihi*. İstanbul: İletişim.
- Clarke, D. B. (2010). *Dreams Rise in Darkness: The White Magic of Cinema*, *Film-Philosophy*, 14(2), 21-40.
- Çolak, M. (2006). *Sinema Ve Zeitgeist*. (Doctoral dissertation, Ege Üniversitesi).
- Dağ, Ahmet (2017). Jean Baudrillard' da Simülatif Düzene Bir Başkaldırı Eylem Olarak Terörizm. *Humanitas-Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi* (Yayın No: 3638794).
- Diken, B., Laustsen, C. B., & Ertekin, S. (2010). *Filmlerle Sosyoloji*. İstanbul: Metis.
- Kellner, D. (2013). *Sinema Savaşları*. Çev: Gürol Koca. İstanbul: Metis.
- Kıbaroğlu, B. (2015). *Sinema Sanatında Gerçekçilik Ve Biçimcilik*. (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Laist, R. (2010). *The Hyperreal Theme in 1990s American Cinema*. *Americana: The Journal of American Popular Culture, 1900 to Present*, 9(1).
- Mauss, M. (2006). *Sosyoloji Ve Antropoloji*. Çev. Özcan Doğan. Ankara: Doğu Batı.
- Ongur, H. Ö. (2011). *Tüketim Toplumu, Nevrotik Kültür ve Dövüş Kulübü*. İstanbul: Ayrıntı .
- Pearson, R. (2003). *Sinemanın İlk Dönemi*. içinde *Dünya Sinema Tarihi*. İstanbul: Kabalcı.
- Ryan, M., Kellner, D. (2010). *Politik Kamera: Çağdaş Hollywood Sinemasının İdeolojisi ve Politikası*. İstanbul: Ayrıntı.
- Sartelle, J. (2008). *Bir Hollywood Gişe Filminde Düşler ve Kâbuslar*. içinde *Dünya Sinema Tarihi* İstanbul: Kabalcı.
- Scognamillo, G. (1997). *Dünya Sinema Sanayii*. İstanbul: Timaş.