

Costa-Gavras'ın Le Couperet ve Erdem Tepegöz'ün Zerre Filmlerinde Hiperrasyonalizm ve İşsizlik İlişkisi Üzerinden Zihniyet Dünyaları Karşılaştırması

Emre DOĞAN*

Öz

Giriş ve Çalışmanın Amacı: Bu çalışmanın amacı, Fransız düşünür Jean Baudrillard'ın ortaya attığı simülasyon kuramının en önemli kavramlarından biri olan 'hiperrasyonalizm'i iki sinema filmi üzerinden inceleyerek bu kavramın işsizlik sorunu üzerinden iki farklı zihniyet dünyasında yansımalarını değerlendirilmiştir. Baudrillard'ın önemle üstünde durduğu nokta, batı dünyasının simülasyon evreni içerisinde yaşamasına karşın tarihsel süreç farklılığı nedeniyle simülasyon evrenine içkin olmayan modernleşmemiş toplumların hala var olduğudur. Bu bağlamda 2005 yılı yapımlı Costa Gavras filmi Le Couperet ve 2012 yılı yapımlı Erdem Tepegöz filmi Zerre bu incelemenin ana özneleri konumundadırlar.

Kavramsal/Kuramsal Çerçeve: Bu çalışmanın kuramsal çerçevesi, Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı ve kuramın en önemli kavramlarından 'hiperrasyonalizm'dir. 20. yüzyılda insani bilimler alanında ortaya atılan en etkili kuramlardan olan 'simülasyon kuramı', bu çalışmada sinema ve sosyoloji ilişkisi bağlamında değerlendirilecek, örneklem filmlerdeki işsizlik temsilleri tarihsel süreç ve zihniyet dünyaları farklılığı temelinde tartışılacaktır.

Yöntem: Çalışmanın nitel bir çalışma olması ve interdisipliner bir yaklaşıma sahip olması betimleyici (deskriptif) yönetime işaret etmektedir. Bu sayede sert metodolojik kısıtlamalar ve sınırlandırmalardan arındırılmış bir düzlem inşa edilecek, filozofik anlam çıktıları es geçilmeyecektir.

Bulgular: Çalışmada elde edilen bulgular, Fransa ve Türkiye'nin içinde bulunduğu tarihsel süreç farklılığının ve buna bağlı zihniyet dünyalarının hiperrasyonal aklın devreye girmesi ve dolaşıma geçmesi konusunda başkalık yarattığı ve işsizlik sorununa bakışın değişkenlik gösterdiğidir.

Sonuç: Sonuç olarak Le Couperet'de işsiz kalan Bruno'nun hiperrasyonal, absürt ve amoral çözümlere başvurduğu görülürken Zerre filminde işsiz olan ve Bruno'yla kıyaslanamayacak derece zor

Özgün Araştırma Makalesi (Original Research Article)

Geliş/Received: 26.04.2022 **Kabul/Accepted:** 12.06.2022

* Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Gelişim Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, İstanbul, Türkiye, E-posta: emrdoğan@gelisim.edu.tr ORCID <https://orcid.org/0000-0003-3965-2340>

hayat şartları altında yaşamını sürdüren Zeynep'in herhangi bir hiperrasyonal ve hatta irrasyonel eylemde bulunmadığı görülmektedir. Buna ek olarak filmin sonunda Zeynep hayat şartlarına teslim olsa da yaptığı bu eylem sadece kendine zarar verebilecek bir eylemdir. İki film arasında ortaya konulan bu karşıtlık, Fransız ve Türk toplumunun içinde bulunduğu tarihsel süreç farklılığının simülasyon kuramının ifade ettiği hiperrasyonellik bağlamında etkisiyle ilişkilidir.

Anahtar Kelimeler: Simülasyon kuramı, Sinema, Hiperrasyonalizm, İşsizlik, Tarihsel süreç farklılığı.

A Comparison of Mentality Worlds Through the Relationship between Hyperrationalism and Unemployment in Costa-Gavras's *Le Couperet* and Erdem Tepegöz's *Zerre*

Abstract

Purpose of the study: The aim of this study is to examine hyperrationalism, from the simulation theory put forward by Jean Baudrillard, through two movies, and to evaluate the reflections of this concept in two different mentality worlds over the unemployment problem. The point that Baudrillard emphasizes is that although the western world lives in the simulation universe, there are still non-modernized societies that are not immanent to the simulation universe due to the historical process difference. In this context, Costa Gavras' *Le Couperet* and Erdem Tepegöz's *Zerre* are the subjects of this study.

Literature Background: The theoretical framework of this study is Jean Baudrillard's simulation theory and a concept of the theory, 'hyperrationalism'. In this study, 'simulation theory' will be evaluated in the context of the relationship between cinema and sociology, and unemployment representations in sample films will be discussed on the basis of historical process and difference in mentality worlds.

Method: The fact that the study is a qualitative study and has an interdisciplinary approach points to the descriptive method. In this way, a plane that is free from harsh methodological constraints and limitations will be built, and philosophical meaning outputs will not be overlooked.

Findings: The findings obtained in the study are that the historical process difference between France and Turkey and the related mentality worlds create a difference in the hyperrational mind's activation and circulation, and the perspective on the unemployment problem varies.

Conclusion: As a result, it is seen that Bruno, in *Le Couperet*, resorts to hyperrational, absurd and amoral solutions, while in the movie *Zerre* it is seen that Zeynep, lives under difficult life conditions, does not engage in any hyperrational or even irrational action. This contrast between the two films is related to the effect of the historical process difference between the French and Turkish society in the context of hyperrationalism.

Keywords: Simulation theory, Cinema, Hyperrationalism, Unemployment, Historical process difference.

Giriş

İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra Batı'nın içine girdiđi yeni dönem, bugüne kadar insanlık tarihinin hiç karşılaşmadığı derecede belirsiz, kaotik, düşünsel ve ilişkisel olarak sentagmatik ve yapıbozumcu bir dönemdir. Postmodern dönem ismi verilen bu dönem, gündelik hayattan kültürel alana geleneksel düşünceye ve moderniteye ait unsurların dönüşüme uğradığı, kendini önce 'postmodernizm' olarak mimaride gösterip çok geçmeden diğer alanları (diğer sanat dalları, politika ve bilim gibi) etkisi altına alan ve birbirinden oldukça farklı tanım ve kavramları içinde barındırabilen bir dönemdir. İlk olarak sanat eleştirmenleri tarafından sanat dallarındaki biçimsel ve içeriksel dönüşümü ifade etmek amacıyla kullanılan postmodernizm kavramı daha sonra güncel ve politik bir anlam kazanarak postmoderniteye evrilmiş¹ ve moderniteye yorum olarak getirdiđi belirsizlikleri veya genel olarak belirsiz olan her şeyi tanımlamak için kullanılmaya başlanmıştır.

"Modernlik, kendi belirsizliğini, geçici bir sıkıntı olarak reddedebiliyordu. Her belirsizlik, bunun tedavisini içeren bir reçeteye tamamlanıyordu. Bunlar sadece başka başka sorunlardı, her biri de çözümleriyle tanımlanıyordu. (...) Belirsizlikten kesinliğe, müphemlikten saydamlığa geçiş, sadece bir vakit meselesi, kararlılık, kaynak ve bilgi meselesi olarak görülüyordu. Halbuki, belirsizliğin kökünün asla kazınamayacağı yönündeki postmodern bilinçle yaşamak ise tamamen farklı bir meseledir. Burada, olumsuzluktan kaçış, kaçmak istenen durumun kendisi kadar olumsuzdur. İşte bu bilincin getirdiđi rahatsızlık, tipik postmodern hoşnutsuzlukların kaynağıdır" (Bauman, 2003, s.303).

¹ Bu noktada kavramsal olarak sürekli karıştırılan modernite-modernizm ve postmodernizm-postmodernite ayrımının altını çizmek faydalı olacaktır. Rönesans, Reform ve Coğrafi Keşifler sonrasında Batı Avrupa'da ortaya çıkan ve Aydınlanma ile düşünsel eksenini, Vestfalya Anlaşması ve Fransız Devrimi ile siyasi eksenini ve Sanayi Devrimi ile ekonomik eksenini bulan modernite; akıl, ulus-devlet, kapitalizm vb. kavramları ileri süren yeni bir yaşama anlayışı ve algılayışıdır. Modernizm ise 19. yüzyılda moderniteye sanatsal ve düşünsel tepki olarak ortaya çıkmasına karşın pek çok noktada moderniteden ayrılamayan ve ilk olarak Fransa'da özellikle de resim sanatında kendini gösteren bir sanat ve fikir akımıdır. Modernizme tepki olarak ortaya çıkan ve kendini ilk kez mimaride gösteren postmodernizm, iyiden iyie soyut ve deneysel bir hale gelen modernist sanatın çoğulcu bir mantıkla yapıbozuma uğratarak güncellenmesi ve çeşitli yöntemlerle yeniden üretilmesini öngörmektedir. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra Dünya'nın içine girdiđi yeni süreç olarak nitelendirilen postmodernite ise postmodernizmin siyasi, toplumsal, ekonomik ve düşünsel anlamda açılımlanması ve küreselleşme ile beraber toplumlara paradigmaya yön vermesi olarak yorumlanabilir (Dođan, 2021: 18-19).

Pek çok düşünce insanı ve sanatçı tarafından ele alınan, değerlendirilen ve tanımlanan postmodernite, yukarıdaki paragrafta da belirtildiği gibi birbirinden oldukça farklı tanımları birbirlerine yakın gerçeklik derecesinde içinde barındırabilen ve modernitenin tanımlanmasında yaşanan mutabakatın aksine pek çok farklı görüşün dile getirilmesine neden olan bir periyottur. Jean-François Lyotard'a göre postmodernite; "Üst anlatılara inanmamadır ve bir durgunlaşma dönemidir" (1997, s.155). Jürgen Habermas, postmoderniteyi yeni-muhafazakarlık olarak adlandırır ve ona göre "modernlik, henüz tamamlanmış değildir" (1994, s.42). Fredric Jameson'ın postmodernite tanımlaması ise marksist bir bakış açısıyla temellendirilmiştir. Jameson'a göre postmodernite, kapitalizmin gelişimindeki aşamalardan biridir. O'na göre "bütün bir küresel, ama Amerikan karakterli postmodern kültürü, tüm dünyada bütün bir yeni Amerikan askeri ve ekonomik tahakküm dalgasının içsel ve üstyapısal dışavurumu" dur (2011, s.60). Son bir örnek olarak aktarılabilir David Harvey'e göre ise postmodernite; geçicilik, parçalanma ve kaos gibi modernitenin karşısında durduğu birçok kavramı benimseyen yeni bir düşünce tarzıdır ve "Baudelaire'in modernite anlayışının yarısını oluşturan gelip geçicilik, parçalanma, süreksizlik ve kargaşayı bütünüyle benimser" (2010, s.60).

Bu çalışmada film analizi yapılırken kullanılacak kavram olan 'hiperrasyonalizm' bir başka 'postmodern dönem' düşünürü (ama postmodern düşünür/postmodernist değil) Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramını açıklarken sıkça kullandığı bir kavramdır. Birçok çağdaşın postmodernite üzerinden değerlendirdiği bu dönemin kültürel, politik, ekonomik ve sanatsal özelliklerini metinlerinde kritize eden Baudrillard, postmodernite tanımını kabul etmemekte ve bu tanımın işaret ettiği dönemi simülasyon kuramıyla açıklamaya çalışmaktadır. Baudrillard'ın postmoderniteye bakış açısını daha belirgin bir şekilde kavrayabilmek için Mike Gane ve Monique Arnaud'un gerçekleştirdiği bir söyleşide bu konuda sordukları soruya kendisinin cevap olarak sarf ettiği şu sözleri aktarmak yerinde olacaktır: "Bu kavrama benim kadar uzak biri olamaz. Post-modernizm bir deyimdir, insanların kullandığı hiçbir şey ifade etmeyen bir deyim. Hatta o bir kavram bile değildir, hiçbir şey değildir" (Baudrillard, 2013, s.11).

Yukarıdaki alıntıdan da anlaşılacağı gibi postmodernite kavramı ile arasına mesafe koyan Baudrillard, bu kavramın içi boş bir deyim olduğunu ileri sürmektedir. Bundan dolayı, bu çalışmada çözümlenmesi yapılacak filmler Baudrillard'ın simülasyon kuramı bağlamında değerlendirilecek, postmodernite ve/veya postmodernizm dahil olmak üzere simülasyon kuramının dolaylı veya doğrudan ilişkili olduğu herhangi bir kurama değinilmeyecektir.

Bu çalışmanın temel amacı, çalışmada kuramsal altyapı ve kavramsal sınırlılık olarak belirlenen simülasyon kuramının en mühim kavramlarından olan hiperrasyonalizmi işsizlik konulu

iki film üzerinde incelemek ve kuramın 'gerek şart' olarak sunduğu 'tarihsel süreç farklılığı'nın toplumsal zihniyet dünyalarına yansımalarını değerlendirmektir. Bu anlamda, ilk olarak simülasyon kuramının genel yapısından bahsedilecek ve çalışmanın kuramsal altyapısı aktarılacaktır. Daha sonrasında bu kuramsal altyapıda bir kavram olarak hiperrasyonalizm öne çıkarılacak ve örnekler üzerinden incelenecektir. Çalışmanın tartışma ve bulgular kısmında ise örneklem olarak seçilen işsizlik temalı filmlerde bu kuramsal ve kavramsal altyapı değerlendirilecek ve somut çıktılar elde edilmeye çalışılacaktır.

Kavramsal Çerçeve

Simülasyon Kuramı, Simülakrlar ve Tarihsel Süreç Farklılığı

Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramına göre 1950'lerde ve 1960'larda batı dünyası gerçekliğini yitirmiş ve tarihin yeni bir periyodu olarak 'simülasyon evreni'ne girmiştir. Modernitenin temelini oluşturan aklın merkezinde olduğu rasyonelleşme tüketim mantığı içinde erimiş, kendi kendine tur bindirmiş ve modern topluma ait unsurlar ilkel düzeni çağrıştırmaya ve anıştırmaya başlamıştır. Batı dünyası artık gerçekliğini (ve dolayısıyla illüzyonlarını) yitirmiştir ve bu yüzden simülasyon evreninde iktidar, siyaset, tarih, sanat vb. kavramların kısacası sistemin işleyişini 'gerçek' kılan 'şeyler'in gerçek varlığından bahsedilemez.

"Baudrillard ne merkez sağ ne de merkez sola karşıdır o sisteme karşıdır dolayısıyla hem merkez sağ hem de merkez sola karşıdır. Çünkü gerçeklik ilkesini, gerçekliğini yitirmiş bir evrende politika, ekonomi ve kültürel yaşantının da birer yaşantı simülakrlarına dönüşmeleri kaçınılmaz hale gelmektedir. Bu noktada gerçekliğini yitirmiş bir evren hakkında gerçek kavramlara dayanan gerçek bir kuram üretilemeyeceğini iddia eden düşünür içinde yaşamakta olduğunu söylediği simülasyon evreni konusunda ancak patafizik² yorumlar üretilebileceğini söyler" (Adanır, 2010, s.54).

Gerçekliğini kaybeden batılı toplumlar 'gerçeğe ihanet edip' gerçek kavramların, oluşların kısaca varlıkların yerine hiperrasyonal (hiperakılcı) bir aklın ürünü olan hipergerçekçi

² Ihab Hassan'ın (2019, s.319) moderniteden postmoderniteye kavramların değişimi listesinde de metafiziğin karşısında kendine yer bulan patafizik, terim anlamı olarak "fizik veya mantığın alışıldık yasalarına genellikle aykırı olan bir takım hayali çözümler üreten bir bilim" şeklinde tanımlanmaktadır (Arda, 2003, s.484). Jean Baudrillard ise patafiziği; "simülakrlara ait düşsel bir bilim" olarak görmektedir (2013, s.209).

simülakrlar yerleştirmişdir. Simülakrlar yerini aldığı gerçeğe tıpatıp benzemektedirler lakin gerçeği gerçek yapan anlamdan yoksun olup anlam sürecine kısa devre yaptırmaktadırlar. Simülakrlar taklit, süret ya da parodi değil aslı yerine göstergeleri konulmuş bir gerçek programlamasıdır. Bu gerçek biçimi, "gerçeğin tüm göstergelerine sahip olmasına karşın gerçeğin tüm aşamalarına kısa devre yaptıran bir yapıya" sahiptir. Bu noktada Baudrillard, gerçeğin bir daha asla geri dönmeyeceği kehanetinde bulunur. Bu hipergerçeklik evreninde ölüm dahi imkânsız hale getirilmiş, "ölür ölmez dirilme sistemine" tamamıyla teslim olunmuştur (Baudrillard, 2013, s.15).

Simülakrları tanımlarken simüle etmenin taklit etmek (mış gibi yapmak) olmadığını altını çizen Baudrillard, hiperrasyonal mantığın bir ürünü olan simülakrlarla gerçeğin ayırdının neredeyse imkansız bir halde olduğunu ifade etmektedir. Artık batı dünyasında tüm kavram ve olgular nötralize edilmiş ve anlamlarından yoksun hale getirilmiştir. Bu noktada neyin gerçek neyin simülakr olduğunu tespit etmek olanaksızdır. Zira toplumsal ve bireysel olarak gerçeğe veya hakikate özgü perspektifle bir ilişki kalmamıştır. Simüle edenin ve edilenin maskesini indirmek artık imkansızdır ve bu noktada pek çok alanın/alan uzmanının eli kolu bağlanmıştır (Baudrillard, 2013, s.13-15).

Simülasyon kuramını detayları ile birlikte açıkladığı *Simülakrlar ve Simülasyon* isimli eserinde simülasyon evreninine dair Disneyland'den³ Watergate Skandalı'na⁴, Beaubourg (Pompidou) Kültür Merkezi'nden⁵ hipermarketlere⁶ çeşitli örnekler veren Baudrillard, gerçeğin seri üretim yoluyla yok edilmesini ve batı dünyasının bunu gizleme çabalarını gözler önüne sermeye çalışmaktadır. Bu anlamda Baudrillard'dan aktarılacak şu pasaj düşünürün bu konuya yönelttiği bakışın anlaşılması konusunda önem taşımaktadır:

"Görüldüğü gibi her yerde tuhaf denilebilecek bir şekilde orijinaline benzeyen bir evrende yaşıyoruz. Şeyler harıl harıl kendi ikizlerini üretmeye çalışıyorlar. Ancak

³ *Simülakrlar ve Simülasyon* isimli eserde aktarılan simülakr örneklerinden biri olan Disneyland, Baudrillard'a göre Amerika'nın gerçek bir ülke olmadığını gizlemek amacıyla üretilmiş simülakr düzenlerinin iç içe geçtiği kusursuz bir modeldir (2013, s.28-29).

⁴ Yine aynı eserinde Watergate Skandalı'ndan bahseden Baudrillard'a (2013, s.32-33) göre Watergate bir skandal değildir çünkü herkes onun bir skandal olmadığını gizlemeye çalışmaktadır.

⁵ Eserinde Beaubourg Kültür Merkezi'nin "kitlesel simülasyon oyunlarından oluşan bir anıta benzediğini" ifade eden Baudrillard'a (2013, s.97) göre Beaubourg "parçalanmış, bükülüp kesilerek, preslenerek en yalın ve küçük elemanlarına indirgenmiş bir kültür" sunmaktadır.

⁶ Hipermarketlerin nedenselliği, konumu ve mimarisi ile ilgili çözümlenelerde bulunan Baudrillard'a (2013, s.112-117) göre hipermarketler içinde çeşitli simülakrların bulunduğu, yeni bir toplumsallaşma biçimi üreten ve sadece ürünün değil ürünün anlamının ve mesajının da satıldığı yeni mekanlardır.

geleneklerin iddia ettiği gibi bu şeylerin yakında ortadan kalkması söz konusu değildir, zira artık ölme hakkı da ellerinden alınan şeylerin yaşama hakkı da ellerinden alınmıştır. Tıpkı 'funeral homes'un (cenaze işleriyle ilgilenen şirketler) ölüye gömülmeden önce makyajla o insanın yaşarken sahip olduğu görünümünden daha doğal ve mütebessim bir görünüm kazandırmaları gibi" (Baudrillard, 2013, s.28).

Gerçeğin Baudrillard'ın deyimiyle kusursuz bir cinayete kurban gitmesi⁷ Baudrillard'ı çağdaşlarından ayıran en önemli unsurlardan biridir. Zira Baudrillard'ın aksine diğer postmodernist düşünürler veya postmodern dönem düşünürleri geleneksel ve modern düşünceye ait kavramsal gerçeklerin olumlu ve olumsuz anlamda dönüşüme uğradığını iddia ederken Baudrillard, dönüşüme uğradığı belirtilen bu yeni gerçeklerin varlığını sorgulamaktadır. Bu noktada Baudrillard, bu yeni dönemde dönüşüm yaşayan 'gerçeğin ve gerçekliğin' düşsellikten yoksun olması nedeniyle gerçek olmadığını, sonsuz sayıda yeniden üretilen bir 'şeyler bütünü' olduğunu ifade eder (Baudrillard, 2013, s.14-15).

20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren içinde bulunulan düşünsel ve eylemsel kaosu ve bu kaosun dönüştürdüğü/yarattığı insan tipolojisini özgün ve ironik bir şekilde açıklayan Baudrillard, çağa hakim olan yoğun anlamsızlık duygusu nedeniyle davranışsal olarak savrulmalar yaşayan 'yeni' insanı çalışmalarının merkezine taşımıştır. Bu anlamda Baudrillard'ın yarattığı kafa karışıklığı çağın bir gerekliliği ve normaldir denilebilir. "Günümüzde, yaşadığı zamanın düşüncesini anlamak isteyen birinin felsefi çabası, akıl karıştırıcı bir endişe ile yeniden canlanan coşku arasındaki salınımın dışına çıkamaz" (Toscano, 2014, s.11).

Baudrillard'ın kuramında dikkat edilmesi gereken en önemli noktalardan biri de (ki bu çalışmanın da temellerinden biridir) kuramın yalnızca batılı toplumlar için geçerli olduğudur. Baudrillard'a göre modernize olamamış veya modernite sürecini henüz tamamlamamış toplumlar (örneğin; Türkiye toplumu ve periferi ülkelerinin toplumları) simülasyon evrenine dahil değildirler. Gerçeğin yitimi yalnızca zamanında rasyonel bir zihniyetle moderniteyi yaratan ve

⁷ Bu ifade Jean Baudrillard'ın *Kusursuz Cinayet* isimli eserinde sıkça kullanılmaktadır. Gerçeğin kopyalanması yoluyla kusursuz bir cinayete kurban edildiğini belirten Baudrillard'ın -bu eser özelinde- kurguladığı metaforu tam olarak kavrayabilmek adına şu cümleleri aktarmak yeterli olacaktır: "Kusursuz cinayet, tüm verilerin güncelleşmesiyle, tüm eylemlerimizin, tüm olayların katıksız bilgiye dönüşmesiyle dünyanın koşulsuz bir gerçekleşimidir - kısaca: Gerçekliğin kopyalanması ve gerçekliğin klonlanarak yok edilmesi yoluyla dünyanın hızlandırılmış çözülmesi, nihai çözümdür" (2012, s.40).

daha sonrasında hiperrasyonal zihniyetin tahakkümü altına girerek inşa ettiği bu yapının içten içe çürümesine sebebiyet veren/seyirci kalan batılı toplumlar için geçerlidir.

"Onun düşüncelerinden çıkarmış olduğum bir ilk sonuç, her şeyden önce, Avrupa ve Amerika toplumlarıyla aynı evrensel konjonktürde yer almakla birlikte aynı toplumsal ve tarihsel süreç içinde yaşamıyor oluşumuzdur. Bu toplumların Türkiye gibi toplumlardan daha avantajlı ve dezavantajlı olduğu alanlar vardır. Örneğin maddi ve teknolojik alanda daha 'ileride' görünürlerken, manevi, kültürel ve düşünsel açıdan diğerlerinden çok önde değildirler. Oysa düşünce ve davranış arasındaki uyum toplumların gelişmesinde çok önemli bir yere sahiptir" (Adanır, 2008, s.58).

Tarihsel süreç farklılığının yarattığı bu başkalık, uzun yıllar boyunca modernleşememiş toplumlar için gerçek bir dezavantaj olarak görülmüştür. Fakat Baudrillard, modernleşememiş toplumlar için bu noktada bir avantaj potansiyelinden bahsetmektedir. Tam olarak kapitalistleşememiş ve dolayısıyla tüketim kültürüne içkin olmayan toplumlarda hala 'gerçek'ten söz edilebileceğini söyleyen Baudrillard, bu toplumların batılı toplumların ayak izlerini takip etmemesi gerektiğini ifade ederken doğru bir şekilde modernleşmenin önemine vurgu yapmaktadır.

Tüm bunların yanında Baudrillard da tıpkı çağdaşları postmodernist düşünürler gibi simülasyon kuramını ve kuramın etki alanını açıklarken ve kurama dair bazı örnekler ve kanıtlar sunarken kesin bir dil kullanmaktan kaçınmıştır. Zira içinde bulunulan dönem geleneksel döneme ve rasyonaliteye dair bazı unsurları halen daha içerirken geleneksel dönemde ve modern dönemde de simülakrlara rastlamak mümkündür. "Gerçeklik evreninde simülakrların bulunması ne kadar doğalsa, simülasyon evreninde gerçeklik parçalarıyla karşılaşmak da o kadar doğaldır" (Adanır, 2008, s.35). Bu durum kuramsal çalışmaların gelişimine ve örneklendirme sürecine ket vururken, film eleştirisi işlemini de daha müphem bir düzlemde gerçekleştirme zorunluluğunu doğurmaktadır.

Simülasyon Kuramında Hiperrasyonalizm

İfade edilen kuramsal arka plan Jean Baudrillard'ın 'kuramsal terör'⁸ olarak nitelendirdiği 'radikal' görüşlerinin temelini oluşturmaktadır. 20. yüzyılın ikinci yarısında ortaya çıkan postmodernite temelli açıklamaların gölgesinden sıyrılan simülasyon kuramı, büyük bir tersine çevirme işlemi gerçekleştirerek 'modernleşmemiş toplumların gıptayla baktığı modern toplumlara' sert bir eleştiri getirmiştir. Bu eleştiri, çoğunluğunu Baudrillard'ın 'icat ettiği' bazı kavramlarla gerçekleştirilirken simülasyon kuramına özel ve ilk kez karşılaşıldığında anlaşılması oldukça güç olan bir kavramlar dağarcığı ortaya çıkmıştır.

Jean Baudrillard'ın kuramında oldukça önemli bir yeri işgal eden hiperrasyonalizm kavramı da bu kavramlar dağarcığının en önemli parçalarından biridir. Simülasyon evreninde rasyonalizmin yerini dolduran rasyonalizm simülakrı olarak düşünülebilecek hiperrasyonalizm simülasyon evreninin mantıksal izlediğidir. Modernitenin üzerine kurulu olduğu rasyonalizm simülasyon evreninde yerini hiperrasyonalizme bırakmıştır. Gerçekçi ve akılcı olmayan bu yeni düşünce şekli; süreklilikten uzak, anı kurtarmaya yönelik ve sahte bir doyum ve mutluluktan başka bir şeyi hedeflemeyen bir düşünme biçiminin ürünüdür (Adanır, 2008, s.79).

Hiperrasyonalizmin tam olarak kavranabilmesi için rasyonalizm ve irrasyonalizmle arasındaki farkların ortaya konulması yoluna gidilebilir. Diğer iki kavrama göre tüketim kültürü ve alışkanlıkları ile daha iyi açıklanabilir bir kavram olan hiperrasyonalizm, simülasyon evreninde batı rasyonalizminin yerini almıştır. Rasyonel bir mantıkla kurulan batı dünyasının moderniteye ve akılcılığa tur bindirerek akılcı görünüme sahip büyük bir çukurun içinde düşmesi, dolaşıma giren hiperrasyonal aklın bir sonucudur. Simülasyon kuramında bu durum, tüketim ideolojisinin beklenmedik bir getirisi olarak değerlendirilmektedir. "Kapitalizm böyle bir tüketim aşamasını hiçbir şekilde öngörmemiştir. Akılcı bir sanayileşmiş kapitalizm döneminden sonra her nedense hiperakılcı bir neoliberalizme geçilmiştir" (Adanır, 2010, s.52).

Hiperrasyonal aklı kavrayabilmek adına tüketim ve sinema bağlamında verilebilecek en iyi örneklerden biri Marco Ferreri'nin 1973 yılı yapımı *La grande bouffe* (*Büyük Tıkınma*) isimli filminin ana hikayesidir. Bir pilot, bir şef aşçı, bir televizyon yapımcısı ve bir hakimin oluşturduğu üst düzey mesleklere sahip orta yaşlı bir arkadaş grubunun kendilerini kapattıkları villada yemek yiyerek intihar etme girişimlerini konu alan *La grande bouffe*, meslekleri ve yaşam tarzları açısından rasyonel bir zihniyete sahip oldukları düşünülen bu dört arkadaşın içinde buldukları hiperrasyonal zihniyet ve anlayışı gözler önüne sermektedir. Film, bu anlamda Baudrillard'ın

⁸ Kuramsal düzeyde bir terörist ve nihilist olduğunu ifade eden Baudrillard'a (2013, s.220) göre "sistemi başarısızlığa uğratan tek şey terörizmdir ve bugün baş vurabileceğimiz tek silah hakikat değil, kuramsal şiddettir."

altını önemle çizdiği rasyonalizmin hiperrasyonalizme dönüşmesi durumunun somut ve komik bir örneğidir.

La grande bouffe'un ana hikayesi üzerinden oluşturulabilecek karşılaştırmalı bir örnekte kişinin yemek yemeyi reddetmesi irrasyonel bir eylem olarak görülebilir. Yemek yemeyen bir kişinin yaşayacağı fizyolojik ve buna bağlı olarak psikolojik sorunlar düşünüldüğünde bilinçli bir şekilde yemek yememe eyleminin irrasyonelliği ortadadır. Bu bağlamda rasyonel olan şey ise kişinin fizyolojik ve psikolojik sağlığını koruyabilmesi için yemek yemesidir. Temel ihtiyaçlardan biri olan beslenmenin bu anlamdaki önemi aşıkardır. Lakin temel ihtiyaçlarından biri olan beslenmeyi, bu bağlamdan çıkarıp, *La grande bouffe*'da olduğu gibi hedonist veya mazoşist bir bağlama dahil etmek hiperrasyonel bir zihniyetin ürünüdür. Bunun altında yatan mantık, yemek yemenin rasyonelliğini süreklileştirip sürekli olarak rasyonel olabileceğine duyulan inançtır. Bu yeni düşünme biçimi, -tıpkı *La grande bouffe* filminde olduğu gibi- ütopyaları anlamsız kılan, sadece anlık hazları önceleyen ve son kertede sadece temel bir depresyon ve bitim getiren bir akli öne çıkarmaktadır.

"Hiperrasyonalleşen (rasyonelin kendinden geçmiş, içi boş ve anlamsız biçimi) rasyonel düşünce gerçeği boş vererek, gündelik yaşamda çıkarlarına uygun bir şekilde davranarak, yeniden-üretim düzenini sürdürmektedir yani artık Marksizm'in sunduğu türden bir mutlu gelecek ütopyası ya da illüzyonuyla liberalizmin sunduğu herkesin zenginleşebileceği (örneğin; Amerikan Rüyası) türden bir toplumsal illüzyonu sona ermiştir" (Adanır, 2008, s.58).

Rasyonel düşünce üzerine kurulan ve zamanında bu düşünce biçiminin hakkını fazlasıyla veren batı dünyası -bu anlamda- adeta ilkel atalarının alışkanlıklarına dönüş yapmıştır. Toplumların ve bireylerin etrafını saran tüketim düşüncesi maddi ve manevi anlamda israf yapma eğilimini güçlendirmiştir.

Veya hiperrasyonel akla verilebilecek bir diğer örnek, günümüzün en büyük sorunlarından biri olan alışveriş çılgınlığıdır.⁹ Bu bağlamda oluşturabilecek senaryoda bir bireyin ihtiyaçları dahilinde ayakkabı sahibi olması rasyonel bir hareket olarak nitelendirilebilir. Zira ayakkabı satın almamak ve giymemek bireye fiziksel, fizyolojik ve dolayısıyla psikolojik zararlar doğurabilir.

⁹ Bu örnek, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Film Tasarımı ASD yüksek lisans bölümü 2014-2015 döneminde Prof. Dr. Oğuz Adanır tarafından verilen 'Sinema ve Televizyonda Yaratıcılık ve Simülasyon' dersinde bizzat Adanır tarafından zikredilmiş ve Mariah Carey üzerinden örneklendirilmiştir.

Fakat ayakkabı giymenin ve satın almanın rasyonel bir eylem olarak kodlanması, yüzlerce çift ayakkabı sahibi olmayı daha fazla rasyonel değil, hiperrasyonel kılar. Bu noktada, alışveriş eyleminin nedeni ihtiyaçtan ziyade hedonizm, gösteriş ve prestijdir denilebilir.

Tüm bunlardan dolayı Baudrillard'ın kurduğu irrasyonelizm-rasyonelizm-hiperrasyonelizm üçlüsünün birbirleri ile olan ilişkisi Penrose merdivenlerine¹⁰ benzetilebilir. Lionel Penrose ve oğlu Roger Penrose tarafından yaratılan bu olanaksız merdivenler (*impossible object*) takip edilerek yukarıya çıkıldıkça/ileriye gidildikçe geline nokta başlangıcın ta kendisidir. Burada önemli olan nokta ise merdivenin tasarımıyla yaratılan göz yanılsamasının kişiyi etkisi altına alması ve kişinin merdivenin yarattığı paradoksu çözme adına merdivenin en üst basamağını bulmak için beyhude bir çaba içerisine girilmesidir.

Araştırmanın Metodolojisi

Amacı, iki film üzerinden zihniyet dünyaları ve bu zihniyet dünyalarının içinde bulunduğu tarihsel süreç ile ilgili saptamalar yapmak olan bu çalışmanın nitel bir çalışma olması ve interdisipliner bir yaklaşıma sahip olması betimleyici (deskriptif) yönetime işaret etmektedir. Betimleyici yöntem, filozofik ve anlamsal çıktılarının es geçilmeyeceği yönetsel bir esneklik tanıyan ve pek çok veri toplama metoduyla analiz biçimini bünyesinde içerebilen bir üst-çatı kurgulamak için önemli fırsatlar yaratmaktadır.

Bu noktada çalışmada sıkça ifade edilen/edilecek zihniyet kavramının işaret ettiği noktaları aydınlatmak gerekmektedir. Sabri Ülgener'in (2006, s.14) tanımlamasıyla "dünyaya ve dünya ilişkilerine içten doğru bir tavır alış" şeklinde ifade edilebilen zihniyet, bireyin içinden çıktığı toplumla zihinsel ortaklığına ve/veya "bir grup insanın, ortak psikik referans örüntüsü"ne işaret etmektedir (Mucchielli, 1991, s.23). Zihniyetle ilgili yapılabilecek en kapsayıcı tanımlardan birini yapan Mahçupyan'ın (2000, s.10-16) "zihinle dış gerçeklik arasındaki ilişki, dışımızdaki olguları doğru algılama biçimimiz" olarak tanımladığı bu kavram, örneklem olarak seçilen filmlerin içinden çıktıkları topluma karşı birer 'turnusol kağıdı' işlevi görmelerine vesile olacaktır. Bu anlamda; bu çalışma özelinde zihniyet, çalışmanın yöntemi olan betimleyici yöntemin uygulanışında kritik bir öneme sahiptir denilebilir.

Bunun yanında çalışmanın tartışma ve bulgular kısmında ele alınacak örnekler filmlerin seçim kriterleri, seçim ve karşılıklı bağdaştırılma nedenselliği de belirtilmelidir. Öncelikle farklı yıllarda gösterime giren bu iki filmin (*Le Couperet* 2005 yılında, *Zerre* 2012 yılında vizyona girmiştir) 'farklı dönemlere' ait filmler olmadığı ifade edilmelidir. Aralarında yedi yıl bulunan ve genel hatlarıyla 21. yüzyılın bireysel ve toplumsal ilişkilerine mercek tutan *Le Couperet* ve *Zerre*

¹⁰ Daha detaylı bilgi için bkz. https://en.wikipedia.org/wiki/Penrose_stairs

filmlerinin seçilme ve karşılaştırılma nedenleri; iki farklı toplumsal zihniyet dünyasına (Fransız ve Türk toplumları) işaret etmeleri, kapitalizm eleştirisi, işsizlik ve iş arayışı üzerinden kurgulanmış hikayelere sahip olmalarıdır. Bu iki filmin, bu çalışma için örneklem olarak seçilmesinin ve karşılaştırılmasının temel nedeni budur.

Le Couperet filminin seçilmesinin bir diğer nedeni, simülasyon kuramının içinden çıktığı toplumsal zihniyet dünyasıyla organik bir bağa sahip olmasıdır. Kuramın sahibi Jean Baudrillard, yaptığı analizleri ve ortaya koyduğu eleştirileri Fransız toplumu özelinde Batı Avrupa'yı baz alarak yapmıştır, dolayısıyla film, kuramla toplumsal zihniyet dünyası bağlamında ilişkilendirilebilir durumdadır. *Le Couperet*'ye karşılık içinden çıktığı topluma ve bu toplumun sosyo-ekonomik yapısına gerçekçi bir bakış açısıyla yaklaşması ve eleştirel üslubu nedeniyle *Zerre* filmi konumlandırılmıştır. Buna ek olarak *Zerre*'nin seçilmesi, Türkiye'nin simülasyon evrenine dahil olup olmadığı ile ilgili sorulan çeşitli sorulara cevap niteliği de taşımaktadır. Kısacası iki film de Baudrillard'ın simülasyon kuramı özelinde değerlendirilebilecek veriler taşımaktadır.

Örneklem filmlerin analizinde 'ideolojik film eleştirisi yaklaşımı'ndan yararlanıldığı da belirtilmelidir. Amacı, "gizlenmiş olanı görünür kılmak" olan ideolojik film eleştirisi yaklaşımı, *Le Couperet* ve *Zerre* filmlerinde hiperrasyonalizm sorgulaması ve bunun toplumsal çıktıları için ideal bir yöntemdir (Kabadayı, 2013, s.59). Bunun yanında ideolojik film eleştirisi yaklaşımı tıpkı çalışmanın yöntemi olan deskriptif yöntem gibi sınırlandırmalara başvurmeyen ve anlamsal çıktılarına ulaşabilmek adına çeşitli felsefi spekülasyonlar yaratmaya zemin oluşturan bir eleştiri yaklaşımıdır. "İdeolojik eleştirinin en iyi örnekleri, kendisini filmin içeriğiyle sınırlandırmaz; nitelikli ideolojik eleştiri, bunun yerine, karakterler ve olay örgüsü ile ilgili sorunları, anlatının yapısı ya da çekim ölçeği hakkındaki daha karmaşık konularla ilişkilendirir" (Corrigan, 2013, s.140).

Tartışma ve Bulgular

İşsizlik Sorunu Temelinde *Le Couperet* ve *Zerre* Filmlerinin Temsil Ettiği Zihniyet Dünyaları

Aktarılan kuramsal arka plan ve çerçeveden sonra film çözümlenmeleri gerçekleştirilebilir. Bu çalışmada çözümlenmesi yapılacak iki filmde ilki Costa Gavras'ın yönetmenliğini yaptığı *Le Couperet*¹¹'dir. Filmde iki yıl önce işsiz kalan kimyager Bruno'nun sektöründeki rekabetle normal

¹¹ **Yönetmen:** Costa-Gavras

Senaryo: Jean-Claude Grumberg ve Costa-Gavras

Görüntü Yönetmeni: Patrick Blossier

Oyuncular: José Garcia, Karin Viard, Geordy Monfils, Christa Theret, Ulrich Tukur, Olivier Gourmet, Yvon Back, Thierry Hancisse

Yapımcı: Michèle Ray-Gavras

Yapım Yılı: 2005

Süre: 122 dakika

yollarla başa çıkamayacağını anlayıp, kendisi gibi işsiz olan rakiplerini ortadan kaldırarak zafere ulaşma çabaları anlatılmaktadır. İki yıl boyunca normal yollarla iş arayan ve tüm çabaları sonuçsuz kalan Bruno, ekonomik anlamda herhangi bir problem yaşamamasına ve konforlu yaşamından neredeyse hiç ödün vermemesine karşın 'herhangi bir işte çalışmamanın yaratacağı prestij kaybına' veya 'gelecek yıllarda yaşam konforundan ödün verebilme ihtimaline' dayanamayıp başvuracağı hedefi olarak belirlediği işte karşısına çıkabilecek muhtemel rakiplerini öldürmeye başlar. Amacı şu veya bu şekilde başvuru yapacağı müdürlük pozisyonunu kaptırabileceği tüm adayları ekarte etmek kısaca rekabet ortamında avantaj elde etmektir.

Filmin baş kahramanı Bruno'nun işlemeye başladığı ve filmin ana hikayesini oluşturan cinayet serisinin zihinsel nedenselliği ve motivasyonu Jean Baudrillard'ın altını çizdiği simülasyon evreninin hiperrasyonal zihniyeti ile ilişkilendirilebilir durumdadır. Zira 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren kendini gösteren tüketim ideolojisi -kendi devamlılığını sağlamak adına- bir tüketim toplumu yaratmayı amaçlamış ve başarmıştır. Bu tüketim toplumunda edinilen malların kullanım değerinden ziyade gösterge değeri önemlidir. Bu noktada, satın almanın amacı ihtiyaç gidermek değil, prestij ve gösteriştir. Tüketimin kullanım değerinden ziyade gösterge değeri ile gerçekleşir hale gelmesinin baş müsebbibi olan hiperrasyonalizm, ihtiyaçtan ziyade prestij ve gösteriş için yapılan tüketimi öne sürmüş ve batıyı bu ahlak dışı ve absürt mantığa hapsedmiştir.

"Günümüzdeki modern demokratik toplumlarda artık yasal olarak prestije yönelik vekaleten tüketime mahkum edilmiş bir kategori yoksa da bu sürecin genel anlamda toplumsallaştırılmasının gerisinde yine de gösterişe yönelik harcama sürecine mahkum edilmiş sınıfların bulunup bulunmadığı sorusu sorulabilir. Zira bu tür bir harcama aracılığıyla, tüketim, özgür bireysel davranışlar görünümü altında aslında sanayi öncesi toplumlara özgü çok eski çağlardan bu yana tamamıyla kurumlaşmış bir değer ve toplumsal ayrımcılık görevini yerine getirmekten başka bir şey yapmamaktadır" (Baudrillard, 2009, s.4-5).

İçine girilen simülasyon evreninin sacayaklarından biri olan hiperrasyonalizmin inşa ettiği bu tüketim ideolojisi, -yukarıda alıntılanan pasajda da görülebileceği gibi- ilkel ve/veya geleneksel toplumlara özgü bir davranış biçimini anırtmaktadır. Modern rasyonalite öncesi toplumlarda görülen ve ihtiyaç ilişkileri ötesinde bir işleve sahip olan bu davranış biçimi, simülasyon kuramında rasyonalizmin hiperrasyonalizme dönüşmesi ve rasyonel aklın ilkel akılla benzeşmesi şeklinde açıklanmaktadır. Hatta Baudrillard ve Marcel Mauss gibi düşünürlerin bağlı

bulduğu antropolojik ekol bu anlamda ilkel toplumların -sahip olduğu ütopyalar ve manevi değerlerden ötürü- modern olduğu kabul edilen toplumlardan daha modern olduklarını dahi ileri sürmüştür (Adanır, 2010, s.37-38).

Hiperrasyonal mantığın dolaşıma soktuğu bu ahlak dışı ve absürt mantığa hapsolmuş bu amacın toplumsallaşması ve bir zihniyet örüntüsü olarak kemikleşerek kabul görmesi tüketimle ilişkili tüm eylem ve edimlerin bu mantık temelinde gerçekleşir olmasına sebep olmuştur. Filmde de Bruno, ekonomik olarak olası bir kriz veya borç batağı ihtimalleri olmamasına karşın işsiz oluşunun prestij kaybını engellemek adına seri cinayetler işlemekte ve modern akılda rasyonel bir eylem olarak nitelendirilen rekabeti hiperrasyonal bir yorumla ifa etmektedir.

Film boyunca, bulduğu amoral ve hiperrasyonal 'ölümcül çözüm'ü¹² gerçekleştirirken belirli aralıklarla içine düştüğü durumu sorgulayan Bruno, yaptığı eylemin ahlaki yanını soğukkanlılıkla karşılamakta (hatta zaman zaman keyif almaktadır ki filmin kara-komedik unsurları ve kodları bu keyif alışlar sırasında kendini göstermektedir) lakin konu ailesi, polisini onu yakalaması durumunda ailesinin yaşayacakları ve işsiz kalarak konforlu yaşamından ödün verme ihtimali olduğunda tedirgin olmaktadır. Bu durum Jean Baudrillard'ın simülasyon evreni tasvirinin temelini oluşturan 'gerçekliğin yok olması' olgusunu ahlaki çözümlenmeyle bağdaştırabilmesiyle açıklanabilir durumdadır. Simülasyon evreninde gerçek bir ahlaki soruşturma yapmanın işlevsiz olduğunu, bu evrende sadece yan unsurlarıyla birlikte gerçek ahlaki esaslara çok benzeyen ahlak simülaklarından söz edilebileceğinin altını çizen Baudrillard, bu durumun sanattan politikaya bilimden gündelik yaşam pratiklerine sirayet ettiğini ifade etmekte ve bunu farklı alanlardan aldığı örneklerle çeşitlendirmektedir. "İnsanların ahlâkî ve politik vicdan anlayışlarına göre anlamsız ve dinamik biçimlere benzeyen güç ilişkilerinin ötesine geçildiğindeyse karşımıza toplumsal düzene özgü simgesel şiddetin gerçek bir şiddete dönüştüğü bir hakikat düzeni çıkmaktadır" (Baudrillard, 2013, s.33). Pasajda da ifade edildiği gibi 'ahlak ötesine geçildiğinde' elde kalan simgesel şiddetin gerçek bir şiddete dönüşmesidir. Bruno'nun 'gerçek şiddeti'nin çözümü tam olarak burada başlamaktadır.

Filmin sonuna kadar kararlı bir şekilde cinayet işleyen Bruno, polisini tüm bu ölümlerin suçlusunu intihar eden eski bir kimyager sanması nedeniyle herhangi cezai bir yaptırıma uğramaz ve ahlaki olarak herhangi bir muhasebe sürecine girmeden mutlu yaşamına geri döner. Filmin sonunda tüm rakiplerini en savunmasız anlarında yakalayıp ortadan kaldıran Bruno'nun istediği işe ve hedeflediği prestij ve gösteriş kaynaklarına kavuştuğu görülür. Fakat

¹² Filmin, Fransızca 'satır' ve 'küçük balta' anlamına gelen ismi *Le Couperet* Türkçe'ye *Ölümcül Çözüm* şeklinde çevrilmiş ve bu isimle gösterilmiştir. Bunun yanında film İngilizce'ye *The Ax* şeklinde çevrilmiş ve bu isimle gösterilmiştir. Filmin orijinal ismine daha yakın bir anlama sahip olan 'ax' kelimesi 'balta' ve 'işten kovma' anlamlarını taşımaktadır.

film son sahnesiyle ucu açık bir şekilde distopik dünya tasviri ortaya koyar. Artık Bruno'nun da hiperrasyonal bir biçimde rekabet edebilecek rakipleri vardır. Bu noktada daha önce avcı konumunda olan Bruno'nun da av konumuna düşebileceğinin altı çizilir. Kapitalist sistem vahşi doğanın ana kanunu olan doğal seçim mekanizmasını toplumsal alana taşımıştır. Bu son sahneyle hiperrasyonalizmin sadece Bruno'ya özel bir ahlaki zayıflık veya bir cinnet olmadığı, genel olarak topluma yayılan bir ideolojik mantık olduğu ifade edilir.

Bu çalışmanın önceki bölümlerinde yapıldığı gibi kavram karşılaştırması yapılırsa kapitalist sistem içinde var olan rekabete karşı cevap vermemek ve bu anlamda edilgen bir tavır takınmak yine kapitalist sistem mantığı çerçevesinde irrasyonel bir davranış biçimi olarak düşünülür. İkel kapitalizmden 21. yüzyılın küresel kapitalizmine bireylerin, şirketlerin ve ülkelerin ihtiyaçlarını karşılayabilmek ve yaşamlarını idame ettirebilmek için yapmaları gereken en önemli şey diğer bireylerle, şirketlerle ve ülkelerle rekabet etmeleridir. Kapitalist evrende rasyonel olmak rekabet etmeyi ve rekabet ilkesini savunmayı gerektirir. Lakin rekabet ortamında rakiplerini demokratik ve sistemin öngördüğü yöntemlerin dışında ortadan kaldırarak ekarte etmeye çalışmak hiperrasyonal bir aklın ürünüdür. Simülasyon evreninin mantığıyla çepeçevre sarılmış batı dünyası zihniyetini etkisi altına alan hiperrasyonalizm, Bruno ve *Le Couperet* örneğinde de görüldüğü gibi günü kurtarmaya yönelik bencil ve aslında ikel çözümleri beraberinde getirmiş, modern akılcılığın ve ahlakın içini boşaltmıştır.

Çalışmanın ikinci öznesi Erdem Tepegöz'ün yönetmenliğini yaptığı *Zerre*¹³ isimli 2012 yılında yaptığı sinema filmidir. Filmin başkahramanı Zeynep de -tıpkı Bruno gibi- işsizdir ve annesi ve hasta kızıyla beraber küçük bir evde yaşayarak metropolün çetin yaşam şartlarında hayatta kalmaya çalışmaktadır. Oldukça kötü şartlar altına hayatını sürdüren Zeynep, zamanının çoğunu iş arayarak (ve belediyeye işçi olarak girmeye çalışarak) geçirmektedir. Kısa süreli fazla gelir getirmeyen işler ve işportacılık dışında yaşamını rahat bir şekilde idame ettirebilmesi için gerekli olan parayı kazanabileceği bir iş bulamaz. Lokantadan arta kalan yemeklerle ailesini ve kendini doyuran, kirayı ödeyemediği için ev sahibinin tehditlerine ve tacizlerine maruz kalan ve tüm bunların yanında burun kanamaları ve etrafını saran organ mafyası ile boğuşmak zorunda olan Zeynep, ahlaki prensiplerinden ve doğrularından ödün vermemeye çalışmaktadır. Haftalık

¹³ **Yönetmen:** Erdem Tepegöz

Senaryo: Erdem Tepegöz

Görüntü Yönetmeni: Marton Miklauzic

Oyuncular: Jale Arıkan, Rüşan Çalışkur, Özey Fecht, Remzi Pamukçu, Ergün Kuyucu, Dilay Demirok, Sencar Sağdıç, Cemal Baykal, Mesude Türkmen

Yapımcı: Kağan Daldal

Yapım Yılı: 2012

Süre: 80 dakika

90 lira yevmiyeli fabrika işçiliği için Trakya'ya giden Zeynep fabrikadaki olumsuz çalışma koşullarına ve tacizlere katlanmaya çalışırken organ mafyasının kızıdan kan aldığını öğrenir ve İstanbul'a geri döner. Girdiği son işi de bırakan Zeynep, çaresizlikten organ mafyasına başvurur.

Filmin aktarılan kısa sinopsisinden anlaşılabilceği gibi *Le Couperet*'nin başkahramanı Bruno gibi işsiz olan Zeynep, Bruno'ya nazaran oldukça zor şartlar altında hayatta kalmaya çalışmaktadır. Tüketim ideolojisinin hiç geçerli olmadığı bu evrende, bu zihniyet dünyasında büyük bir arayış halinde yaşayan Zeynep, etrafını çeviren şiddet, kötülük ve fırsatçılık sarmalına rağmen kendisiyle aynı sosyo-ekonomik şartlarda yaşayan dostları ile birlikte büyük bir savaşım vermektedir. Film, ilk sahnesinden son sahnesine kadar henüz modernleşememiş bir toplumun zorlayıcı ekonomik şartlarını ve sosyal ilişkilerini gün yüzüne çıkarmayı amaçlamaktadır.

Ekonomik durumu ve yaşam şartları *Le Couperet*'nin başkahramanı Bruno ile kıyaslanamayacak kadar kötü olan Zeynep, Bruno'nun başvurduğu çözümlere yönelmez. Amoral veya absürt bir çözüm arayışı yerine -kurduğu arkadaşlık ilişkileri sayesinde- lokantadan arta kalan yemekleri toplayan, işportacılık yapmaya çalışan, sürekli iş fırsatları peşinde koşan ve hasta kızını elinden geldiğince iyi şartlar altında yaşatmaya çalışan Zeynep, ev sahibinin tacizlerine rağmen evden çıkmaz ve kendisine tek tercih olarak sunulmasına karşın organlarını satmaya yanaşmaz. Buna ek olarak belirli aralıklarla burnu kanayan Zeynep'in doktora gidebilecek parası dahi olmamasına karşın sürekli 'çalışma'ya çalıştığı ve sürekli didindiği görülür. Bu şartlar altında Zeynep'in, Bruno'nun başvurduğu amoral ve radikal çözümlere başvurması daha olağan ve daha anlaşılabilir bir durumdur. Fakat Zeynep, zorlayıcı şartlara rağmen Bruno'nun radikal eylemlerine benzer şeyler yapmak yerine şartlarını iyileştirmeye ve onurlu bir yaşam sürdürmeye çalışmaktadır.

Bruno'nun hiperrasyonal çözümlerine başvurmak yerine filmin sonuna kadar ahlaki prensiplerinden ödün vermeden var olmaya çalışan Zeynep, kızı ve kendi için gelen organ mafyasını reddeder ve fabrikada cinsel olarak sömürülmeye karşı gelir. Zeynep'in organ mafyasına karşı duruşu -özellikle kızıdan dolayı- sadece duygusal bir tepki olarak görülebilir lakin kızını etkilemeyecek dahi olsa herhangi amoral bir eylem içinde bulunmayı Zeynep'in hayata karşı duruşunda duygusallıktan daha fazlası olduğunu kanıtlamaktadır.

Le Couperet filminde yönetmen Costa-Gavras tarafından ortaya konulan ve eleştirilen hiperrasyonal zihniyetin -zorlayıcı şartlara rağmen- *Zerre*'de görülmemesi Jean Baudrillard'ın simülasyon evrenini sadece batı toplumları ile sınırlı tutmasıyla ilişkilendirilebilir. Zira simülasyon evrenine dahil olmayan toplumlar hiperrasyonal zihniyete teslim olmadıkları için gerçeklik ilkesini yitirmemişlerdir. Modernitenin avantajlarından yararlanamadıkları gibi dezavantajlarından da korunabilmektedirler.

"Bütün bunların özellikle Avrupa ve Anglo-Sakson (Batılı yani benzer tarihsel toplumsal süreçlerden hemen hemen aynı zamanda geçmiş olan) toplumlara özgü sinemalar için geçerli bir varsayım olduğunu yinelemekte yarar var (hatta onlar arasında bile tam bir uyum olduğunu söyleyebilmek mümkün değildir). Çünkü Türkiye ve benzeri ülkeler henüz böyle bir süreçten geçemediklerinden simülasyon evreni içinde yer alamazlar" (Adanır, 2008, s.43).

Bahsi geçen tarihsel süreç farklılığı ve -simülasyon kuramına göre- neden olduğu olumlu anlamda hiperrasyonalizm yoksunluğu, Fransız ve Türk toplumu arasındaki zihniyet farklılığını ortaya koymaktadır. Zihniyetin "kişiyi kendi grubuna bağlayan en dayanıklı bağ" olarak tanımlandığı düşünüldüğünde Zeynep'in bir parçası olduğu zihniyet dünyasının bu tarz durumlarda bu şekilde tepki vermeyi öngörmediği ortaya çıkmaktadır (Bouthoul, 1975, s.21). Zira zihniyet tarih ve toplumsal geçmişle yakından ilişkilidir ve Türk toplumunun tarih geçmişi oluşturduğu zihniyet, simülasyon evrenine ve onun hem gerek şartı hem de getirisi konumunda bulunan hiperrasyonalizme kapalıdır (Doğan, 2020, s.589).

Zeynep'in içinde bulunduğu durumun Bruno'ya göre çok daha ümitsiz olmasına karşın amoral ve günü kurtarmaya yönelik bir çözüm aramaması Zeynep'in de bir parçası olduğu zihniyet dünyasının hiperrasyonalizmle kuşatılmadığının bir kanıtıdır. Fakat filmin sonuna kadar prensiplerinden ve kendinden ödün vermeyen Zeynep içine düştüğü çakışıklığa daha fazla direnemez ve organ mafyasına organlarını satabilmek için doku testi yaptırır. Zeynep'in filmin sonunda duruşundan ödün vermesi/vermek zorunda kalması iki şekilde açıklanabilir: Öncelikle çalışmanın ilk bölümünde altı çizildiği gibi ne simülasyon evreni, ne de postmodernitenin unsurları kesin bir süreç sonunda oluşmamaktadır. Bu yüzden hiperrasyonal zihniyete dair bazı unsurlar gerçeklik ilkesini yitirmemiş toplumlarda da görülebilir. İkinci açıklama ise Zeynep'in verdiği kararın sadece kendisini etkileyebilecek bir karar olmasıdır. İçinde bulunduğu toplumda tam anlamıyla gelişmemiş olsa da kapitalizmin yarattığı eşitsizlik ortamına ve işsizliğe daha fazla dayanamayan Zeynep'in verdiği karar hiperrasyonal bir karar olarak görünmesine karşın yaptığı eylemin ahlaki yanının farkında oluşu ve yine bu eylemin sadece kendini bağlaması nedeniyle Bruno'nun eylemlerinden düşünsel ve ahlaki olarak ayrılmaktadır.

Sonuç

Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramının en önemli noktalarından biri tarihsel süreç farklılığı ve bunun hiçbir zaman hesaptan çıkarılmaması gerekliliğidir. Modernitenin kendini göstermeye başladığı 16. yüzyıldan postmodern mantığının toplumların etrafını çepeçevre

sarmaya başladığı ana kadar işlevsel bir rasyonaliteyle yönetilen ve bunun meyvelerini alan batı dünyası İkinci Dünya Savaşı sonrası tüketim ideolojisine teslim olmuş ve simülasyon evrenine geçiş yapmıştır. Bu evrende artık gerçeklikten söz edilemeyeceği gibi rasyonalizmin yerini alan hiperrasyonalizmin zihniyetsel hükümleri kendini göstermektedir. Bahsi geçen tarihsel sürece sahip olmayan toplumlar ise moderniteden ve getirilerinden faydalanamadıkları gibi Baudrillard'ın bahsettiği şekilde olumsuz yanlarından da etkilenmemişlerdir. Bu anlamda hiperrasyonalizm de batı dışında Dünya'nın geri kalan bölümünün etkilenmediği olumsuz unsurlardan ve zihniyet örüntülerinden biridir.

Çalışmada iki farklı zihniyet dünyasına ait benzer konuları ele alan iki film değerlendirilmiştir. Metodoloji bölümünde bahsedildiği şekliyle yanyana getirilen ve zihniyet temelinde çözümlenerek karşılaştırılan bu iki filmin çözümlenmesinin ortaya çıkardığı ilk nokta, batı dünyası ile Dünya'nın geri kalanı arasındaki tarihsel süreç farklılığıdır. İşsizlik konusunda farklı davranışlar sergileyen bu iki farklı zihniyet dünyası arasındaki temel fark, hiperrasyonal olma veya rasyonel olma/irrasyonel olma üzerinden ortaya çıkmaktadır. Filmlerde açıkça görülen bu başkalık, farklı sosyal statüde olan iki insanın işsizlik karşısında aldıkları tavır ve ürettikleri çözümlerle kendini belli etmektedir.

Bu noktada bir yapısal zihniyet farklılığı daha ortaya çıkmaktadır. İşsizlik konusuna bakışın sinematik karşılığı üzerinden kendini belli eden bu farklılık, bu konuya Costa-Gavras'ın komedi türü üzerinden bir bakış atabilmesine vesile olmuştur. Filmin kara-komedi alt-türüne dahil edilebilecek unsurları, absürt tonu ve biçimsel tercihleri bunu göstermektedir. Costa-Gavras'ın ve temelde hitap ettiği kitlenin bir parçası olduğu zihniyetin dünyasına içkin olmayan yönetmen Erdem Tepegöz ise komedi türü tercihlerinden uzak durmuştur. İşsizlik sorununun gerçek bir yara olarak toplumsal kültürün tam merkezinde durması, *Zerre* filmini kasvetli, karanlık, trajedik ve umutsuz bir çalışma yapmıştır. Bu bağlamda *Le Couperet* ve *Zerre* filmi arasındaki sinematografik tercih farklılıkları yoğun bir şekilde göze çarpmakta ve iki toplum arasındaki tarihsel süreç farklılığına biçimsel açıdan da kanıt oluşturmaktadır.

Çalışmada görüldüğü gibi işsizlik sorununa *Le Couperet* filminde bulunan çözüm hiperrasyonal bir zihniyetin ve bakış açısının ürünüyken *Zerre* filminde soruna daha ahlaki fakat daha umutsuz bir çözüm arandığı görülmektedir. Tarihsel süreç farklılığı nedeniyle simülasyon evrenine dahil olup olmamanın bir getirisi olan bu zihniyet farklılığı, filmlerin biçimsel ve içeriksel tercihlerinde de kendini göstermekte, yapımların ortaya çıkış nedenselliklerini başkalaştırmaktadır. Çözümlenen iki film özelinde kendini belli eden bu başkalık, bu filmlerin bir parçası olduğu sinema geleneklerine ve bu geleneklerin yarattığı veya yaratamadığı sinema akımlarına yakından bakılarak da görülebilir.

Sonuç olarak Jean Baudrillard'ın simülasyon evrenine girdiğini iddia ettiği Batı Avrupa ve zihniyet dünyasına içkin *Le Couperet* filminde hiperrasyonal aklın getirileri ve sonuçları kendini gösterirken düşünürün kuramında tarihsel süreç farklılığı nedeniyle simülasyon evrenine dahil olmayan toplumlar olarak ifade ettiği toplumumuzun kanayan bir yarasına parmak basan *Zerre* filminde hiperrasyonal aklın emarelerine rastlanmamıştır.

KAYNAKÇA

ADANIR, O. (2010). Gerçeklik İlkesi, Simülasyon ve Patafizik. *Fikir Mimarıları Serisi - 22: Baudrillard* (s.51). İstanbul: Say Yayınları.

ADANIR, O. (2008). *Simülasyon kuramı üzerine notlar ve söyleşiler*. İstanbul: Hayal Et Kitap.

ARDA, E. (Ed.). (2003). *Sosyal bilimler el sözlüğü*. İstanbul: Alfa Basım Yayım.

BAUDRILLARD J. (2009). *Gösterge ekonomi politiği hakkında bir eleştiri*. (O. Adanır & A. Bilgin, Çev.) İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

BAUDRILLARD, J. (2012). *Kusursuz cinayet*. (N. Sevil, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

BAUDRILLARD, J. (2013). *Simülakrlar ve simülasyon*. (O. Adanır, Çev.) Ankara: Doğu-Batı Yayınları.

BAUMAN, Z. (2003). *Modernlik ve müphemlik*. (İ. Türkmen, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

BOUTHOU, G. (1975). *Zihniyetler*. (S. Evrim, Çev.) İstanbul: Edebiyat Fakültesi Basımevi.

CORRIGAN, T. (2013). *Film eleştirisi el kitabı*. (A. Gürata, Çev.) Ankara: Dipnot Yayınları.

DOĞAN, E. (2020). Cemiyet Ahlakı, Doğu Dünyası ve Zihniyet Kavramlarının Girift Dışavurumu: Sonsuz Zaman İçinde. *Film Yapmak: Kurmaca, Deneysel, Belgesel, Animasyon* (s.585). İstanbul: Doruk Yayınları.

DOĞAN, E. (2021). *Postmodern dönemde bilimsel bilginin başkalaşımı ve Amerikan bilim kurgu sineması* (Doktora Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, 2021.

FERRERI, M. (Yönetmen). (1973). *La grande bouffe*. İtalya & Fransa: Films 66 & Mara Films.

GAVRAS, C. (Yönetmen). (2005). *Le couperet*. Fransa & Belçika & İspanya: K.G. Productions.

HABERMAS, J. (1994). *Modernlik: Tamamlanmamış Bir Proje. Postmodernizm*. (çev. G. Naliş & D. Sabuncuođlu & D. Erksan) İstanbul: Kıyı Yayınları.

HARVEY, D. (2010). *Postmodernliđin durumu*. (S. Savran, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.

HASSAN, I. (2019). *Orpheus'un parçalanışı*. (E. Aras, Çev.) Ankara: Hece Yayınları.

JAMESON, F. (2011). *Postmodernizm ya da geç kapitalizmin kültürel mantığı*. (N. Plümer & A. Gölcü, Çev.) Ankara: Nirengi Kitap.

KABADAYI, L. (2013). *Film eleştirisi: kuramsal çerçeve ve sinemamızdan örnek çözümler*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

LYOTARD, J. F. (1997). *Postmodern durum*. (A. Çiđdem, Çev.) Ankara: Vadi Yayınları.

MAHÇUPYAN, E. (2000). *Batıdan doğuya, dünden bugüne zihniyet yapıları ve deđişim*. İstanbul: Patika Yayıncılık.

MUCCHIELLI, A. (1991). *Zihniyetler*. (A. Kotili Çev.) İstanbul: İletişim Yayınları.

TEPEGÖZ, E. (Yönetmen). (2012). *Zerre*. İstanbul: Kule Film.

TOSCANO, A. (2014). *İsyen zamanlarında felsefe*. (M. Öznur, Çev.) İstanbul: Encore Yayınları.

ÜLGENER, S. (2006). *Zihniyetler, aydınlar ve izm'ler*. İstanbul: Derin Yayınları

WIKIPEDIA (01.01.2022). *Penrose stairs*. Erişim Tarihi: 20.04.2022, https://en.wikipedia.org/wiki/Penrose_stairs