

# İmgenin Doğası ve Simülasyon Kavramı Üzerinden Matrix Filmine Bakış<sup>1</sup>

Serhat KOCA<sup>2</sup>

Başvuru Tarihi: 01.08.2022

Kabul Tarihi: 19.09.2022

Makale Türü: Derleme

## Öz

Gerçeğin yorumlanması her zaman görsel algılamaya ile yakından ilişkili olmuştur. Görmenin, insan hayatında dilden önce var olması, gerçekte olan ilişkide görmeyi öncelikli kılmıştır ancak görmenin, bilmenin aracı haline gelmesi aydınlanma düşüncesi ile doruk noktasına ulaşmıştır. Bilimsel bilgiye ulaşmanın yöntemi olarak gözlem ve bilgiye ulaşmanın araçları olarak görüntüleme araçları (fotoğraf makinesinin icadı da kökeninde bilimsel çalışmalara dayanmaktadır) bu düşünce biçiminin göstergeleridir. Görselliğin somut kaydedilebilir olması ve sınırsız çoğaltılabilirliği ile birlikte toplumsal yapıda meydana gelen değişimlere yönelik tartışmalar günümüzde yeni bir boyut kazanmıştır. Bugün somut gerçekliği kaydetmek yerine somut gerçekliğe ihtiyaç duymadan imgelerin üretilebildiği bir dönem yaşanmaktadır. İmge, temsil gücünü yitirirken bir taraftan da toplumsal hayatın tamamına egemen olmaya başlamıştır. Jean Baudrillard, bu değişimi Batı toplumları merkezinde incelemiş ve simülasyon kavramı ile yaşanan değişimin eleştirel bir çözümlemesini yapmıştır. Gilles Deleuze ise simülasyon kavramını kendi felsefi kuramının merkezine almış ve kavramı olumlamıştır. Bu çalışmada bu iki düşünürün simülasyon kavramını yorumlayışları imgenin doğasında meydana gelen değişimler bağlamında ortaya konmuş ve bu farklılıklar Matrix filmi üzerinden yorumlanmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** İmge, Simülasyon, Simülakr, Sinema

**Atıf:** Koca, S. (2022). İmgenin doğası ve simülasyon kavramı üzerinden Matrix filmine bakış. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(3), 977-990.

<sup>1</sup> Bu çalışma etik kurul izin belgesi gerektirmemektedir.

<sup>2</sup> Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Sinema ve TV Bölümü, serhatkoca@anadolu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-8472-3393

## A Look at the Matrix Movie Through the Nature of the Image and the Concept of Simulation

Serhat KOCA<sup>3</sup>

Submitted by: 01.08.2022

Accepted by: 19.09.2022

Article Type: Review

### Abstract

*The interpretation of truth has always been closely related to visual perception. The fact that seeing existed before language in human life has made seeing a priority in the relation with reality, but the fact that seeing has become a means of knowing has reached its climax with the idea of enlightenment. Observation as a method of accessing scientific information and imaging tools as means of accessing information (The invention of the camera is also based on scientific studies at its origin.) are indicators of this way of thinking. Along with the tangible recordability and unlimited reproducibility of visuals, discussions about changes in the social structure have taken on a new dimension today. Today, instead of recording concrete reality, there is a period when images can be produced without the need for concrete reality. While the image has lost its power of representation, it has started to dominate the entire social life on the other hand. Jean Baudrillard examined this change at the Center of Western societies and made a critical analysis of the change experienced with the concept of simulation. On the other hand, Gilles Deleuze put the concept of simulation at the center of his philosophical theory and confirmed the concept. In this study, the interpretation of the simulation concept by these two thinkers was presented in the context of the changes occurring in the nature of the image and these differences were interpreted through the Matrix movie.*

**Keywords:** Image, Simulation, Simulacrum, Cinema

<sup>3</sup> Anadolu University, Faculty of Communication Sciences, Department of Cinema and Television, [serhatkoca@anadolu.edu.tr](mailto:serhatkoca@anadolu.edu.tr), ORCID: 0000-0001-8472-3393

## Giriş

Modern insan imgelerle çevrilmiş bir dünyada yaşamaktadır. Modern insanın etrafını çevirmiş olan imgeler, asıl dünyayı değil o dünyadaki şeylerin temsillerini sunar (Leppert, 2009, s.16). İmge, bir görünümün insanlar tarafından yeniden üretilmiş bir sunumu, temsildir. Malcolm'a göre (2002, s.34); insan tarafından üretilmiş olan imgeler; işlevsel, iletişimsel ve/veya estetik amacı olan her şeydir.

İnsanlığın imgesel düşünme ve bunu bir yüzey üzerinde ifade etme arayışının Eski Taş Çağı'na kadar uzanan bir geçmişi vardır. Bu geniş tarihsel dönem aslında görsel kültürün ve görmenin kültürel bir unsur haline gelmesinin de tarihidir. Doğanın dışında bir imge üreten insan, görsel kültürün ortaya çıkmasına da kaynaklık etmiştir. İmgenin, temsil ettiği gerçekle olan ilişkisi her zaman sorunlu bir alan olmuştur. Örneğin, ilkel topluluklar için mağara duvarlarına çizdiği imgelerin amacı salt bir taklit değildir. İlkel topluluk için imge oluşturmanın faydacı bir yönü vardır. Bu faydacı yön eski toplumlar için büyüsel etkinliktir. McNeill (2008, s.29), ilkel insanın büyüsel etkinliğinin amacının, yeryüzünde hayvanları çoğaltarak avı bereketli kılmak olduğunu ifade eder. İlkel insanın zihninde, imge ile gerçeklik arasında bir ayrımın olmadığı düşünülse de üretilen imgenin dünyada bir karşılığı vardır. Bu imge doğada aslı var olan bir gerçekliğe gönderme yapmaktadır.

İnsanlığın imgesel ifade kültürünün tarihsel olarak en önemli dönemeç noktası, Rönesans dönemi öncesinde gelişmeye başlayan perspektifin bulunuşu olarak kabul edilir. Batı'da, Rönesans ile birlikte bilim ve sanat alanında yaşanan gelişmeler, görmeyi bilginin kaynağı haline getirmiş ve gerçekliğin aslına uygun şekilde kalıcı olarak görselleştirilmesine yönelik arayışlar yoğunluk kazanmıştır. Dinsel otoritenin hâkim olduğu Orta Çağ'da, felsefe, bilim gibi düşünce alanları toplumsal otoriteyi temsil eden Kilise'nin kontrolü altındadır. Dini otorite temel belirleyici olarak tüm düşünce alanlarında Tanrının varlığını sürekli yeniden üretmektedir. Rönesans, dünyanın gerçeklik ve nesnellik temelinde bir kavrayışla yeniden ele alındığı ve bilim ve sanat alanından başlayarak modernliğin temellerinin atıldığı dönüşümlerin yaşandığı bir dönemdir. Rönesans ile birlikte gerçek, artık maddi olarak görülebilmektedir. Nesnellik ise bu görülen gerçekliğin herkes tarafından aynı şekilde algılanması, değerlendirilmesidir. Sanatın ve bilimin işlevi dini otoritenin belirlediği düşünceleri her alanda yeniden üretmek değil, gerçeği ve nesnelliği iletmesidir (Sender, 1992, s. 60). Rönesans, yarattığı dönüşümle bilgiye ulaşmak için dinleyerek, okuyarak öğrenme anlayışını ortadan kaldırmış ve bilgiye ulaşmak için somut gerçekliğin görerek incelemesini temel anlayış haline getirmiştir.

Rönesans ile birlikte dinsel düşüncenin çözülüşü özellikle resim sanatında ortaya çıkan yeni gelişmeler üzerinden gözlemlenebilir. Dinsel otoritenin hâkim olduğu temsil pratiği içinde nesnelere gözlemlenmesi değil tasavvur edilmesi önceliklidir. Renklendirme ise nesnenin doğal görünümüne göre değil itibari olarak yapılmaktadır. Rönesans yarattığı değişim ile itibari formlar, yerini optik görüntülü doğa karşısında bir noktadan bakışa göre edinilmiş perspektif anlayışına terk etmeye başlamıştır (Turani, 2010, s. 348)

Sanayi Devrimi ile birlikte fotoğraf makinesi ve sinematografin icadı ise her nesnenin her görünümünün sınırsız sayıda seri üretimine olanak vermiştir. Sanayi Devrimi'nin yarattığı seri üretimden bilgisayar teknolojisinin yarattığı dijital imgeye geçiş, asıl, kopya ya da eşdeğerlilik ilişkisi taşımayan yeni imge düzeninin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Crary (2004), imgenin doğasında meydana gelen bu değişimi, Orta Çağ imge dağarcığını Rönesans perspektifinden ayıran kırılmadan daha derin bir dönüşüm olarak ifade eder. Bu dönüşümün bilgisayar teknolojisi ve grafik yazılımlarla bağlantılı olarak doğmuş ve imge, gözlemci ve temsil terimlerinin yerleşik kültürel anlamlarının çoğunu geçersiz kılmıştır. Bilgisayarla üretilen imgelerin yaygınlaşması ise seri

üretim teknolojilerinin öykünmecî kapasitelerinden kökten farklı, her zaman her yerde karşılaşacağımız imal edilmiş bir imge düzeni yaratmıştır (Crary, 2004, s.13). Baudrillard (2003) bu dönüşümü simülasyon kavramıyla açıklar ve simülasyonun hakikatin yerini alarak içinde yaşadığımız sistemi devasa bir simülakra dönüştürdüğünü ifade eder. Simülasyon yaklaşımını asıl ve kopya arasındaki benzerlik ilişkisi kurarak derecelendiren Platoncu anlayışı tersyüz ederek oluşturan Deleuze (1990) ise simülakrı olumlayarak onu, model ve kopya ilişkisi dışında değerlendirir.

### **Baudrillard ve Deleuze’de Simülasyon Kavramı**

Baudrillard (2002, s.78-79), simülakra kavramını açıklarken Rönesans’tan, Sanayi Devrimi’ne kadar geçen dönemin asıl ve kopya ilişkisi çerçevesinde geliştiğini söyler. Rönesans, bir kopyalama düzenine geçiştir. Rönesans ile birlikte özgürce üretimin sınırlandırılmış olduğu bir göstergeler düzeninden, talebe göre üretilen göstergelerin yaygınlaştığı bir düzene geçilmiştir.

Baudrillard, Rönesans öncesi geçmiş dönemlerde var olan gösterge sistemini zorunlu göstergeler dönemi olarak adlandırır. Çünkü geçmiş dönemlerde üretilen imgeler, büyü amaçlı ya da dinin hizmetinde gerçekleşmiştir. Hıristiyanlık yaygınlaşmaya henüz başlamadığı dönemlerde, çok tanrılı dinlere özgü puta tapınma geleneğini ortadan kaldırmak için özellikle insan boyutlarında heykel yapımından uzaklaşmış, buna karşın Hıristiyanlık düşüncesinin yayılması için resim konusunda aynı tutumu benimsememiştir. Baudrillard (2002, s.79), sınırlı sayıda göstergenin bulunduğu bu dönemde, bu göstergelerin dağıtımının da çok sınırlı olduğunu, her bir göstergenin yasak değerine sahip olduğu gibi, bir de kastlar, klanlar ya da kişiler arasında karşılıklı olarak boyun eğilmesi gereken bir mecburiyet yarattığı görüşündedir.

Baudrillard’a göre (2002, s.80), sahte, asılla birlikte Rönesans’ta doğmuştur. Bu aşamada üretilen imgelerin asılları ve kopyaları birlikte mevcuttur. Üretilen görüntüler, bir gerçeğin yeniden üretimi ya da bir imgenin yeniden üretimi olarak kopyasının üretimidir. Bu aşamada modern gösterge (imge), doğanın yerini alabildiği (onun simülakrı olabildiği) ölçüde bir değere sahiptir. Baudrillard, simülakranın bu aşamada yer aldığı gösterge düzeni içerisinde hala dış dünyada bir aslının olduğu gerçeğinin var olduğuna işaret eder. Simülakra düzeninde ikinci aşama ile birinci aşama arasındaki farkı bir otomat ve robot örneği üzerinden açıklar. Baudrillard’a göre (2002, s.85); bu yapay varlıkları birbirinden ayıran, iki ayrı düşünce evrenine ait oluşlarıdır. Bunlardan birincisi insanın tiyatral görünümlü, mekanik duvar saatinin iç yapısını andıran bir düzene sahip kopyasıdır. Bu durumda kullanılan teknik bir simülakra etkisi ve analogi yaratmayı hedeflemektedir. İkincisi ise teknik ilkelere belirlenmiş bir makinedir. Otomat insanın bir benzeridir ve onun muhababıdır. Makine ise insana eşdeğer bir varlıktır. Bu aşamayı Benjamin, (2009) *‘Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı’* adlı denemesinde ele almıştır. Bu aşama Sanayi Devrimi’nin yarattığı modernleşme dönemidir. Sanayi Devrimi’nin yarattığı seri üretim her nesnenin, her görünümün sınırsız sayıda üretimine olanak vermektedir. Benjamin’e göre (2009, s. 52-54); sanat eseri her çağda yeniden üretilebilir olmuştur. Sanat eserinin bir benzerini ortaya koymayı; öğrenciler alıştırmalar için, ustalar yaygınlaştırmak için, üçüncü kişiler ise kâr amaçlı olarak gerçekleştirmiştir. Bu üretim biçiminde sanat eseri, el aracılığı ile yeniden üretilebilmektedir ve teknik de sanat eserinin üretimi içinde mevcuttur. Benjamin bu aşamada yeniden üretimi taklit olarak değerlendirir. Oysa fotoğraf ve sinema yeniden üretilebilirlik temelinde ortaya çıkan sanat formlarıdır. İki fotoğraf ya da iki film arasında orijinal ve kopya ilişkisi yoktur. Bu durum sanat yapıtının, işlevlerini değiştirdiği gibi sanat kavramının doğasını da değiştirmiştir. Benjamin (2009), yeniden üretimle sanat yapıtının tarihte ilk kez kutsal törenlerin asalağı olmaktan kurtulduğunu söylerken kastettiği bu durumdur.

Baudrillard bu aşamada göstergelerin istisnai özelliklerinin, özgünlüklerinin var olamayacağını savunur. Bu aşamada göstergeler, kendilerini üreten teknik sayesinde sanayi bir simülakra oldukları oranda anlama sahip olabileceklerdir. Diğer bir ifadeyle göstergelerin seri üretim özelliği taşımaları gerekmekte ve onlar birbirlerinin aynısı olabilen iki ya da sonsuz sayıda nesneye benzemelidirler. Göstergeler arasındaki ilişki asıl ve kopya arasındakiine benzer, analogi ya da yansıma türünden bir ilişki değil, eşdeğerlilik, aynılık üzerine temellendirilmiş bir ilişki biçimidir.

Sanayi Devrimi'nin yarattığı seri üretim tekniğinden bilgisayar teknolojilerinin yarattığı dijital düzene geçiş ise simülakra düzenindeki üçüncü ve son aşamadır. Bu aşamada asıl ile kopya, seri üretim ile eşdeğerlilik gibi ayrımlar ortadan kalkmıştır. Baudrillard'a göre (2002, s.88), bu aşamada artık simülasyon evrenindeyizdir. Bu aşamada imgenin dünyada bir karşılığı yoktur. Gösterge, gerçeğin kendisi olmuştur çünkü gösteren ile gösterilen arasındaki ilişki ortadan kalkmıştır. Bu aşamada gerçeğin yerini simülasyonlar oluşturur. Bir köken ya da gerçeklikten yoksun olan gerçeğin modeller aracılığıyla yeniden üretilmesi simülasyondur. Simülasyon, basit bir anlamda taklit yapmak değildir. Simülasyon, geç modernitenin iletişim, sibernetik ve sistemler kuramındaki devrimini anlatan bir kavramdır. Bu devrim ile gösterge sistemleri, gerçekliği gizlemez, sayısal teknolojinin kodları ile geçekliği üretir. Modellerden yararlanılarak geliştirilen gerçekliğin bu simülasyon modeli, farklı taklit biçimlerini uygulayan eskinin simülakra düzenlerinin devam ettiricisidir (Horrocks, 2005, s.5).

Simülasyon gerçeğin tüm göstergelerine sahip ve gerçeğin yerine geçmiş olan ve gerçek olmayandır. Hasta taklidi yapan insan bir yatağa uzanıp bizi hastalığına inandırmaya çalışır. Hastalığını simüle eden kişi ise kendisinde hastalığa ait semptomlar gösterir. Bu durumda, "mış" gibi yaparak, hastalığını saklamak gerçeklik ilkesine zarar vermemektedir. Aksine simülasyon ise "gerçekle" "sahte" ve "gerçekle" "düşsel" arasındaki farkı yok etmeye çalışmaktadır. Simüle eden kişi gerçekten hasta mıdır değil midir? Çünkü bu kişi hastalığın gerçek belirtilerini üretmektedir (Baudrillard, 2003, s.18). Böyle bir durumda insanın gerçekle simülasyonu arasında ayırım yapma şansı ortadan kalkmıştır. Baudrillard (2003, s.17), bu durumu gerçeğin ölümü olarak yorumlar. Bundan sonra her türlü gerçek ve sahte ayırımından yoksunuz, sahip olduğumuz şey yinelenen bir yörüngeye sahip modeller ve farklılık simülasyonu üretiminden ibaret olduğu için artık sadece bir hipergerçekten söz edebiliriz.

Simülasyon kavramı genelde medya teknolojilerinin yarattığı gelişmeler bağlamında iletişim teknolojileriyle ilişkili olarak ele alınır. Medya aracılığıyla kitlelere ulaşan enformasyonun gerçekliği, yoğun olarak eleştirilmektedir. Baudrillard (2003, s.9), Körfez Savaşı'nın medyaya yansıma biçiminin "...insanda bir kandırılmışlık duygusu ve mide bulantısından başka bir şeye yol açmadığını" söyler. Özellikle habere konu olan olayların medya aracılığı ile yaratıldığını ve gerçeklikleri olmadığını, haber sunumunun ise bir sinema filmi andırdığını vurgular. Medya aracılığı ile gerçeğin sunumu bir tür kurmaca oyununun sahnelenmesi gibi planlı olarak gerçekleşir. Baudrillard, medyanın gerçeği öldürdüğü ve simülasyonu sürekli yeniden üreterek dünyayı bir simülasyon evrenine çevirdiği görüşündedir. Medya, düşseli gerçek haline getirmekte ve düşsel ile gerçek arasındaki ayırımı yok etmektedir.

Simülasyon kavramı, toplumsal, politik, kültürel ve ekonomik alanı kapsayan eleştirel bir çözümleme yöntemidir. Simülasyon düzeninde, gerçeklik evreninde yaşanmış ve bitmiş olan her şeyin anlamı tersine döner. Oysa görünümünün egemen olduğunu söylediğimiz bu evrende, sosyo-ekonomik ve kültürel açıdan her şeyin geçmişte olduğu gibi devam ettiği gibi yanıltıcı bir izlenim vardır. Bir üretim, çalışma düzeni ve buna

bağlı politikalar ve gerçekte yaşayan bir kültür varmış gibi yapılmaktadır (Adanır, 2008, s.18). Görünümler içeriğinden boşalmış ve gerçeği temsil etme gücünü yitirmiştir. Baudrillard'e göre (2003, s.16), gerçeğin, siberetik teknolojiler vasıtasıyla sonsuz sayıda yeniden üretimi sağlanmaktadır. Bu sonsuz sayıda üretim nedeniyle rasyonel bir gerçeğe de ihtiyacımız olmayacaktır. Sonsuz sayıda üretimin olduğu bu evrende artık gerçek, ideal ya da negatif süreçlerle başa çıkabilecek bir durumda değildir. Bu evrende modeller ve bu modelleri oluşturan kodlar günlük yaşamı yapılandırmaya başlamıştır. Tasarım kodları modelleri üretir ve bu modeller aracılığıyla da toplum yeniden yapılandırılır. Bu yeni toplum modelinde zaman ve mekân geleneksel olarak deneyimlenen ya da hissedilen bir yer/uzam olmaktan çıkmış, zaman ve mekân artık çok parçalı, merkezlesizleşmiş bir bütünlük içinde daha da bireyselleşmiştir (Aytaş, 2016, s.404).

Simülasyon böylece bir hipergerçeklik yaratır. Gerçeğin imgeleri, insanlar tarafından gerçeğin aslından daha gerçek olarak kabul edilir. Baudrillard, aslında insanların hayatından yitip giden gerçekliğin böylece ölümünü sakladığı görüşündedir. Baudrillard için gerçeğin ölümü simgesel düzeyde gerçeğin ifade edilebileceği bir semboller sisteminin çöküşüdür. Baudrillard, bunu çok basit bir örnek üzerinden şöyle açıklar;

*“Ben gerçeğin ölümü dediğimde bununla ifade etmeye çalıştığım şey, şu önümüzde duran masanın yok olup gitmiş olduğu değildir. Ama insanlar bunu hep bu şekilde anladılar. İsterseniz soruyu bir de şu şekilde soralım: Şu önümüzde duran masayı dile getirecek bir yeniden canlandırma sistemi (dilyetisi) olmadığı zaman neler olup bitiyor?”* (2011, s.67-68)

Colebrook, simülakrayı Don DeLillo'nun Wihte Noise romanındaki bir örnek üzerinden şöyle açıklamaktadır:

*“Amerika’da en çok fotoğrafı çekilen ahırın turistik bir mekân haline gelişi ironik bir biçimde ahırın yarattığı simülasyonun gücünü gösterir. Ahırın o kadar çok fotoğrafı çekilmiştir ki ahır artık turistik bir mekân hainle gelmiş ve somut gerçekliğinden başka bir şeye dönüşmüştür. Ahır artık tekrarlanan simülasyon aracılığıyla olduğu şeydir. Ahır tam da hiçbir kökeni olmadığı için simülakradır. Bu aşamadan sonra Amerika’da en çok fotoğrafı çekilmiş ahırın fotoğraflanması süreci başlamıştır. Baudrillard açısından bu acınası bir durumdur. İnsanların ahırla olan bağları çiftlik hayatı veya kırsal kültürdeki yeriyile ilgili değildir. Dünya, yalnızca kopyalanma derecesine göre değer biçtiğimiz bir alan haline gelmiştir”* (2009, s.136-137).

Simülasyon kavramı hiç kuşkusuz dijital teknolojinin yarattığı sanal gerçeklik kavramı ile yakından ilişkilidir. Bir kökeni olmayan ve bilgisayar ortamında üretilen imgeler fotoğraf ver sinemanın yeniden üretiminden farklı olarak öykünmecî yönü olmayan imal edilmiş görünümelerdir. Teknolojinin yaygınlaştırdığı bu imgelerin simülasyon olarak yorumlanması, sanal bir gerçeklik olarak görülmesi, gerçek bir dünyanın varlığını öngörür. Deleuze ise buna karşı çıkar. Baudrillard simülasyon ve simülakr kelimelerini birbirinin yerine kullanırken Deleuze, içkin bir temsil teorisi yaratmak için simülasyon kavramına karşı simülakr kavramını kullanır.

Deleuze, yöntemini oluş felsefesi üzerine kurar. Platon'un, dünyayı duyularımız aracılığıyla algıladığımız ve duyularımızın gerçeği kavrayamayacağı tezi gerçeğin ilk örneklerinin var olduğu bir idealar dünyası ortaya koyar. Dünyada algılanan şeyler ise idealar dünyasının kopyalarıdır. Platon'un mimetik (taklit, öykünme) sanata karşı çıkması, dünyanın kopyalarının tekrar kopyalanması ile yaratılan simülasyonun aldatıcılığına dayanır. Garcia (2019, s.81-88), Platon'un şeyleri yalnızca benzedikleri ve bir şekilde ideada yer aldıkları ölçüde var olarak kabul ettiğini belirtir. Simülasyonlar ise modele benzemeyen bir şey oldukları için aldatıcıdır çünkü idealar dünyasında hiçbir öz onlara tekabül etmemektedir. Bu anlamda Deleuze'ün felsefesi bir modeli orijinal

olarak kabul eden ve şeyler arasında benzerlik dereceleri kuran Platoncu çerçevenin aksine, simülakrları kopyaların kopyaları olarak olumlamak, böylece model-kopya ilişkisinden kurtulmaktır. Deleuze'e göre hiçbir model bozulmuş kopya değildir. Bu yönüyle de simülakrlar, aslını, kopyayı, modeli ve yeniden üretimi inkâr eden, orijinal ile kopya arasındaki ilişkiyi kesintiye uğratan pozitif güçlerdir.

Simith'e göre (2005) Deleuze, simülasyonu içsel bir terim olarak tanımlar ve tersine çevrilmiş bir Platonizm önerir ve bu da zorunlu olarak tamamen içkin ve farklı bir idea anlayışına dayanacaktır. Deleuze, Platon'un olumsuzladığı simülasyon kavramını, öz ve görünüş hiyerarşisi açısından yeniden ele alır. Deleuze, Platon'un ancak simülasyonun olumlanmasıyla aşılacağı görüşündedir. Bogue'ye göre (2002, s.78); Deleuze'un Platonculuğu ters yüz etme uğraşı sadece öz ve görünüş hiyerarşisini ters çevirmek değil, Platon'un metinlerinden modellerle birlikte kopyaları, özü ve görünüşü yıkan kenarda bırakılmış bir kategoriye ortaya çıkarma uğraşdır. Deleuze, Platon'da kopyaların benzerlik taşımasını dışsal bir benzerlikle ilişkili olarak anlaşılması gerektiğini savunur. Kopya ancak içsel ve zihinsel benzerlik taşıdığı zaman, o şeyin ideasına taklit eder. Bu nedenle Deleuze'e göre;

*“Kopya benzerlik taşıyan imgedir, simülakr ise benzerlikten yoksun, benzerliği olmayan bir imgedir. Simülakr, orijinali ve kopyayı, modeli ve reproduksiyonu reddeden pozitif bir güç barındırır. Simülakrda içselleştirilen en az iki farklı dizinden hiçbiri orijinal veya kopya olarak saptanamaz. Artık tüm bakış açılarında ortak olan nesnenin bakış açısı dışında ayrıcalıklı bir bakış açısı yoktur. Olası bir hiyerarşi yok, ikinci yok, üçüncü yok...”* (1990, s.262).

Deleuze, gözlemcilerin ürettiği bir dünyanın kopyası olarak görülen imge kavramına karşı oluşun yarattığı bir imge kavramını koyar. Deleuze bunu şöyle açıklar: “Sözgelimi, bir bitki statik bir şey değildir, her ne kadar onu öyle algılasak da bitki, ışığın, ısının, nemin, böcek polenlemesinin vb. alımlanıdır; diğer oluşlarla bağlantılı bir oluş sürecidir” (akt. Colebrook, 2009, s.175). Deleuze'e göre hayat kesintisiz bir akıştır ve bu akış içerisinde her şey sonsuz bir oluş olarak yer alır. Bitkiyi, bir oluş olarak kavrayamazsak bitki statik bir imge olarak zihnimizde yer eder ancak bitkiyi bir oluş olarak kavradığımızda o, sürekli yeni oluşlara açık hale gelir. Bu durumda imge gerçeğin bir kopyası olamaz ve simülasyon gerçeğin tüm göstergelerine sahip kökensiz bir varlık olarak tanımlanamaz. Deleuze, bu görüşünü Wihte Noise'daki ahır örneği üzerinden şöyle açıklar: Gerçek bir oluş güncünü içinde barındırdığı için edimsel ve yeni oluşlara açık yani sanaldır. İlk olduğu kabul edilen ahır, bir fikir ve imge üzerinden inşa edilmiştir. Bir fikir, imge üzerinden inşa edilen ahır, yeni oluşlara açıktır yani bir fotoğraf, turistik bir gezi alanı olabildiği gibi daha pek çok şey olma gücüne sahiptir (akt. Colebrook, 2009, s.138).

Deleuze'un kavrayışıyla simülasyon evreni olumlanır. Her türlü gerçekliğin kökeni simülasyon haline gelir. Zihnin yarattığı imge, üretilen imgeler, varlıklar ve hatta insanın kendisi hep bir kopyalama süreci ile ortaya çıkmış simülasyondur. Genler farklılaşarak insanı kopyalar ve tekrarlar, her yeni tekrar farklılaşarak devam eder. Bir sanat yapıtını ele aldığımızda somut bir yapıt üzerine konuşuruz ama geleceğin sanat yapıtı üzerine düşündüğümüz de bir simülasyon inşa ederiz. Deleuze, dünyayı varlıksal bir gerçeklik ve gerçek olmayan sanal kopyaya ayırmak, bölmek yerine bir simülakra dünyası ortaya koyar. Onun için farklılaşan veya kopyalanan yani başlangıçta özgün olan bir hayat yoktur; hayattaki her an, her olay kendisinden başka olduğu için özgün değil, simülasyondur (Colebrook, 2009, s.139).

Deleuze, dünyayı sanal bir gerçeklik olarak görür çünkü dünya sürekli bir oluş içerisinde. Herhangi bir şeyin ne olduğu verili bir anlam dünyası içinde kavrandığında bu durum düşüncenin yaratıcı potansiyelini zayıflatır.

Düşünce herhangi bir şeyin neler olabileceğine açık olduğunda yaratıcı gücünü kullanabilir. Simülasyonun gerçeği olmayan bir gerçek olarak kavramak yerine gerçeğin simülasyon olduğunu kabul etmek düşüncenin kavrayış gücünü zenginleştirir. Kopya fikri bir özgün modelin olduğu ön varsayımına dayanır. Bu varsayım Batı düşüncesinin, kopya ve asıl olduğu fikrinin etkisi altında olmasından kaynaklanır. Bu etki altında, temel bir insan aynılığına eklenmiş bir özgünlük, üslup ve çeşitleme olarak kişinin karakteri olduğunu düşünürüz. Deleuze 'ün yaptığı ise hayatın aslında bir simülasyon olduğunda direterek, taktığımız maskeler aracılığıyla oynadığımız karakterlerden başkası olmadığımız konusunda ısrar etmektir (Colebrook, 2009, s.140).

Deleuze sanatın gerçeği temsil etmesi düşüncesine karşı olduğu için simülasyon kavramını özellikle felsefenin ve sanatın alanı içerisinde yorumlar. Deleuze, sanatın fikirler üretme gücünü inkâr etmez ancak sanat duygular üretimi ile insana gerçek hayatta deneyimleyemeyeceği yeni duyumsama biçimlerini yaşatabilir. Örneğin, sinemada nesnelere insanın hiçbir zaman yaklaşamayacağı kadar yakında gösterilebilir. Böyle bir imge gerçeğin yeni bir görünümü olsa da referans noktası aldığı şeyi değiştirmiştir. Deleuze'e göre (1990, s.265), yapay ve simülakr aynı şey değildir. Hatta karşıttırlar. Yapay olan her zaman bir kopyanın kopyasıdır. Simülakra bu kopyanın, doğasını değiştirmektir. Modernliğin özünde, modernizmin hesaplarını yerine getirdiği noktada, yapay ve simülakr, iki yıkım tarzı olarak karşıtlık içindedir. Çünkü temsillerin, modellerin ve kopyaların kurulu düzenini koruyan ve sürdüren yıkım ile yaratıcı bir kaos oluşturan modellerin ve kopyaların yıkımı arasında büyük bir fark vardır. Deleuze bu yaklaşımına örnek olarak Pop Art'ı işaret eder. Andy Warhol'un Campbell's Soup Cans tuvaleri orijinali ile kopya arasındaki ilişkiyi kesintiye uğratmış bir simülakr örneğidir. Bu yönüyle Deleuzyen açıdan simülakra orijinal ile kopya arasındaki ilişkiyi kesintiye uğratan ve bir temsil ilişkisi kurmayı reddeden özgül bir güçtür. Böylece simülakra bir orijinalin varlığına bağlı olarak yorumlanmak zorunluluğundan kurtulur. Deleuze için simülakr, postmodernizmle ilişkili olarak ortaya çıkan gerçeğin yitimi değildir. Simülasyonu yaratan bilgisayar teknolojileri veya göstergenin kendi başına değer haline gelişi değildir, gerçektir. Deleuze için gerçek sürekli bir çeşitlenme ve yenilenme gücünü içinde barındırır ve bunu henüz olmadığı şeyleri simüle ederek yapar. İmge, bir simülakra ise bunu gerçekle bağlantısını kopardığı için değil, yeni simülasyonlar ve gerçeğin yeni bir ifadesini ürettiği içindir.

## **Matrix Filminin Simülasyon Yaklaşımı Çerçevesinde Çözümlemesi**

### **Yöntem**

Çalışmada, nitel araştırma yaklaşımlarından birisi olan betimsel analiz yöntemi kullanılacaktır. Yıldırım ve Şimşek'e göre (2008, s. 224), betimsel analizin, temel amacının elde edilmiş olan bulgular, oluşturulmuş kavramsal çerçeve ile okuyucuya özetlenmiş ve yorumlanmış bir biçimde verilerin sunulmasıdır. Betimsel analiz ile Baudrillard ve Deleuze tarafından kavramsallaştırılan simülasyon yaklaşımları çerçevesinde *Matrix* (Yön: Lana Wachowski, Lilly Wachowski, 1999) filmi çözümlenecektir. Matrix filmi amaçlı örneklem yöntemi ile çalışmanın amacı bağlamında veri açısından oldukça zengin bir nitelik taşıdığı için seçilmiştir.



**Filmin Künyesi**

<b>Yönetmen:</b>	Lana, Lilly Wachowski
<b>Yapımcı:</b>	Joel Silver, Lana, Lilly Wachowski
<b>Senarist:</b>	Lana, Lilly Wachowski
<b>Oyuncular:</b>	Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving, Joe Pantoliano,
<b>Müzik:</b>	Don Davis
<b>Görüntü Yönetmeni:</b>	Bill Pope
<b>Kurgu:</b>	Zach Staenberg
<b>Yapım Yılı:</b>	1999
<b>Süre:</b>	136 dakika

Film, insanlar ve makineler arasındaki savaştan sonra makineler tarafından yönetilen ve güneş enerjisinin bulunmadığı bir dünyada geçmektedir. Makineler, hayatta kalabilmek için insanları esir almıştır ve bir kapsül içerisinde onları uyutmaktadırlar. Bedenen uyku halindeki insanlar, zihinsel olarak gerçek bir dünyada yaşadığına inanmaktadırlar. Tamamen makinelerin kontrol ettiği Matrix evreninde, Neo'da bedeni uyku halinde olsa da zihinsel olarak gerçek bir dünyada yaşadığına inanmaktadır. Bir bilgisayar korsanı olan Neo'nun evrendeki gerçekliği sorgulaması, Matrix dışında yaşayan Morpheus ve arkadaşları tarafından fark edilince Neo'nun gerçeğe doğru yolculuğu başlayacak ve Neo, Matrix evreninin kusursuz gibi görünse de makineler tarafından yaratılmış sahte bir dünya olduğunu anlayacaktır.

Matrix evrenindeki insan ile gerçeklik arasındaki ilişki ne Baudrillard'ın simülakra düzeninde birinci aşama olarak yorumladığı ve var olan asıl ile kopya arasındaki yansıma türünden bir ilişki, ne de ikinci aşama olarak değerlendirdiği, göstergelerin istisnai özelliklerinin, özgünlüklerinin var olmadığı bir düzendir. Matrix evreni, insanların dış gerçeklikle ilişkisinin olmadığı ve imgenin taklit edilebilecek hiçbir kopyasının da bulunmadığı yani hakikatin olmadığı bir hipergerçeklik evrenidir. Matrix evreninde tüm sistem devasa bir simülakra dönüşmüştür. Gerçeğin tüm aşamalarını kısa devre yaptıran ve nerede başlayıp nerede bittiği meçhul göstergeleri üreten bir düzen söz konusudur. Matrix evreninde, var olan imgeler artık bir illüzyon değil, göndereni olmayan ve sadece kendi kendinin yerine geçebilecek simülakralardır. Bu evrende, simülakra düzeni gerçekle kopya ve asıl bağı olmadan sürekli büyümekte, değişmektedir. Bu yönüyle de artık gerçek ile simülasyon arasındaki fark yok olmuş ve insanlar gerçeğin farkında olmadıkları bir hipergerçeklik evreninde yaşamaktadırlar. Bu düzende imgenin artık gerçekliğin hiçbir türü ile bağlantısı yoktur. İmge saf bir simülakradır.

Makinelerin ihtiyaç duyduğu enerjinin üretilmesi için sürekli büyüyen bir sistem olan Matrix içerisindeki hayat da kusursuz bir dünya olmadığı gibi günümüz dünyasından da pek farklı değildir. Filmde gerçek dünya olan Zion'da yaşayan direnişçiler dışında hiçbir insan gerçekliğin farkında değildir çünkü Baudrillard'ın da belirttiği gibi hipergerçeklik evreninde insanların gerçek ile simülakra arasındaki farkı anlayabileceği bir ilk kopya mevcut değildir. Gerçekliğin farkında olan insanlar ise devasa bilgisayarlar tarafından tehdit edilmektedir.

Filmde zihinsel bir hapishanede olan Neo, bir gerçekliği tercih etmek zorundadır. Neo ya kendi kendini var eden Matrix'in yarattığı hipergerçeklik evreninde zihinsel olarak kalacak ya da hem zihin hem beden olarak var olacağı gerçeklik evrenine dönecektir. Matrix evreninde gerçeklik yok olmuş ve gerçekliğin yerini sadece göstergeleri almıştır. Bu göstergeler ise yok olan gerçekliğin yerine saf simülakraları sürekli üreterek gerçekliğin var olduğunu ispat etmeye çalışmaktadır.

Simülasyon kavramını olumsuzlayan Baudrillard açısından, simülasyon evreni, gerçek ötesi olduğu gibi hiçbir gerçeğe dönüş girişiminin de başarılı olmayacağı bir evrendir. Bu evren bir müdahale ile değil ancak doğal olarak yok olabilir ve bu da ancak çılginca bir umuttur (Baudrillard 2011, s.213). Film de Baudrillard'ın *Simülakrlar ve Simülasyon* adlı eserine yapılan göndermede bu bakış açısıyla oluşturulmuştur. Simülasyon evrenin sonlanması insanları “gerçeğin çölü” ile karşı karşıya getirecektir çünkü Baudrillard'a göre, çökmek üzere olan bir sistem içinde en sonunda gerçek ve simülasyon arasındaki fark önemsizleşecektir.

Filmi Deleuze'ün simülasyon kavramsallaştırması açısından analiz ettiğimizde ise Matrix evreninin, Platon'un idealar dünyasını açıklamak için kullandığı mağara alegorisi ile benzerlikler taşıdığını görürüz. Mağara alegorisi, Platon'un *Devlet* adlı eserinin yedinci kitabında Sokrates'in diyalogları ile anlatılır. Alegoride, doğduklarından beri bir mağaraya zincirlenmiş insanlar, sadece mağaranın girişinden yansıyan nesnelere gölgelerini görebilmektedirler. Bu gölgeleri ise gerçeklik olarak kabul ederler. Bir gün zincirlerinden kurtulan birisi mağarayı terk eder ve mağaranın dışında yeni bir dünya ile tanışır ve mağara duvarında gölgelerini gördüğü nesnelere gerçek olmadığını anlar. Bunu mağaradaki arkadaşlarına anlattığında ise mağaradaki arkadaşları başka bir gerçeklik olduğuna inanmazlar çünkü mağaranın içindeki insanları başka bir gerçekliğe inandırmak imkansızdır (Platon, 2005, s.269-272). Bu anlamda Deleuze açısından değerlendirdiğimizde *Matrix* filmi bize, birisi simülasyon birisi gerçek olan iki evren sunar. Aslında Deleuze açısından bu iki dünya da gerçektir ve iç içe geçmiştir. Böylece *Matrix* filmi aslında bize gerçek dünyanın aşkın bir imgesini sunmaktadır.

Deleuze, Platon'da var olan taklitle dayalı benzerliğin asıl-kopya ilişkisinde olduğu gibi dışsal bir benzerlik ilişkisi ile değerlendirilmemesi gerektiğini savunur. Deleuze'e göre bir nesnenin kopyası ancak içsel olarak benzer olduğu zaman kopya o şeyin ideasının taklidine dönüşür. Deleuze için imgenin benzerlik taşıması kopyadır ancak simülasyon dışsal olarak benzer olsa da içsel, zihinsel olarak benzerlik taşımadığı için benzerlikten yoksun bir imge sunar. Filmde Matrix evrenindeki göstergeler bir kökenden yoksun oldukları için dışsal olarak benzer olsalar da içsel bir benzerlik söz konusu değildir. Tüm varlıklar kesintisiz bir akış içerisinde ve sonsuz bir oluş halindedir. Bu durumda hiçbir imge, statik durumda ve tamamlanmış değildir. İmgelere sabit anlamlar atfetmek zihni kısırlaştırır ve düşüncüyü köreltir. İmgeler insan zihninin sonsuz olanakları içerisinde sürekli edimsel olarak yeni oluşlara açıktır. Filmde bir simülasyon evreninin var olması gerçek evrenin bu tür oluşlara açık olmasından kaynaklanır. Deleuze açısından, her türlü gerçekliğin kökeni zaten simülasyondur. Matrix evreni de insan zihninin ürettiği bir simülasyon olarak değerlendirilmelidir. Bu yönüyle aslında *Matrix* de dahil gelecek üzerine konuşan her film bir simülasyon üzerine inşa edilir; çünkü Deleuze açısından her şeyin bir oluş halinde olduğu hayatta zaten özgün bir kopya yoktur.

*Matrix* filminde kurulan simülasyon ve gerçek dünya fikri de bu noktadan bakıldığında Deleuze açısından anlamsızdır. Gerçek olarak sunulan dünya da aslında teknolojinin yaratmadığı bir simülasyon evrenidir ancak bu durum filmi izleyen gerçek dünyadaki insanların bunu kabul etme veya etmeme isteklerine bağlıdır.

## Sonuç

Baudrillard, modern toplum ile geleneksel toplum arasında yaşanan kopuş kadar önemli bir dönüm noktasının postmodern topluma geçişle yaşandığını savunur. Modern öncesi toplumların sembolik mübadele esasına dayanan yapısı, modern toplumda üretim olgusuna göre örgütlenmeye başlamıştır. Baudrillard'a göre postmodern toplum, üretimin organize ettiği bir toplumsal yapının sonudur. Yeni toplum, enformasyon teknolojilerinin belirlediği bir sosyal yapı ortaya çıkarmış ve simülasyon çağına geçilmiştir. Simülasyonla birlikte üretim temelli toplum biçimi ortadan kalkmış ve değişim değeri yerini gösterge değerine bırakmıştır. Bu dönemde ortaya çıkan göstergeler ile gerçek arasındaki sınır kaybolmuş ve temsiller gerçeği hipergerçeğe dönüştürmüştür.

Baudrillard, simülasyonun hayatın temel gerçeği olduğu bu dönemde gerçek ve kopya arasında bir ayrım kalmadığını vurgular. Simülasyon evreni insanın anlamlandırma sisteminin çöktüğü bir aşamadır. Temsil artık gerçekliği gizlememekte ya da çarpıtmamakta, aksine simülasyonla onu hipergerçek haline getirmektedir. Deleuze ise simülasyon kavramını Platon'un asıl-kopya, öz-görünüş ilişkisi bağlamında ele almaktadır. Deleuze için yaşam homojen bir bütün değil heterojen çokluktur. Bu bağlamda imgeler bir temsil pratiği oluşturmak zorunda değil aksine yeni fikirler üretebilmelidir. İmgenin temellendiği bir maddi gerçeklik aramak ya da imgeyi bir gerçeğin temsili olarak yorumlamak onu homojenleştirir. Deleuze için simülasyon yeni oluşlara, yeni anlamlara açık ve sonsuz bir yeni olabilme gücünü olanaklı kılar. Deleuze, özellikle sanat alanında simülasyonun, basitçe dünyayı temsil etmeye çalışmak yerine gerçekle bağlantısı olmadan, gerçeğin yeni bir ifadesini üretme gücünü sağladığı görüşündedir. Simülasyon hiçbir temeli olmaması nedeniyle yerleşik bir anlamın yeniden üretilmesi olmayıp yeni anlamların üretilmesini sağlayan farklılığın yinelenmesi ve olumlanmasıdır.

İki düşünürün simülasyon kavramını ele aldıkları bağlam birbirinden farklıdır. Baudrillard, somut toplumsal değişimin yarattığı sosyal yapıyı çözümleme noktasında simülasyon kavramını kendine rasyonel hedefler koyan ve bunları gerçekleştiremeyen Batı toplumlarının bu hakikati gizleme çabasının bir aracı olarak yorumlarken Deleuze, Batı'nın, bilgi için bir temel bulma düşüncesine karşı çıkmış ve sabit anlamlar üretmek yerine farklılık ve oluşu temel olarak simülasyonun kökensizliğini olumlamıştır.

Baudrillard'ın simülasyon yaklaşımı bağlamında *Matrix* filmi, göstergelerin bir kökenden yoksun olduğu, bu yönüyle de gerçekliğin kaybolduğu bir evren olarak hipergerçekliktir. Bu evren kendi simlükralarının yeniden üretimini sağlayarak her şeyi kökenden, gerçeklikten yoksun bir imgeye dönüştürmüştür. Deleuze için ise *Matrix*'te var olan iki evren de eşdeğer ölçüde simülasyondur; çünkü hayatın hiçbir anı birbirine benzemez ve bundan dolayı varlığın statik bir imgesi yoktur. Bu nedenle simülasyon yeni var oluşa açık olduğu için varlığın esas kökeni simülasyonun kendisidir.

**Kaynakça**

- Adanır, O. (2008). *Simülasyon kuramı üzerine notlar ve söyleşiler*. İstanbul: Hayalet Kitap.
- Aytaş, M. (2016). Ağ toplumu ve dijital medyada ontoloji, zaman/mekân kavramlarını yeniden okumak. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 4(37), 399-409. doi: 10.16992/Asos.11701
- Baudrillard, J. (2002). *Simgesel değiş tokuş ve ölüm*. (O. Adanır, Çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2003). *Simülakralar ve simülasyon*. (O. Adanır, Çev.). İstanbul: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2011). *Sanat komplosu*. (E. Gen ve I. Ergüden, Çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Benjamin, W. (2002). *Pasajlar*. (A. Cemal, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Bogue R. (2002). *Deleuze & Guattari*. (İ. Öğretir ve A. Utku, Çev.). İstanbul: Birey Yayıncılık.
- Colebrook, C. (2009). *Gilles Deleuze*. (C. Soydemir, Çev.). İstanbul: Doğu Batı Yayınları.
- Deleuze, G. (1990). *The logic of sense* (M. Lester ve C. Stivale, Çev.). London: University of California Press.
- Garcia, J. T. (2019). The cinematic image as platonic simulacrum. Biderman, S., Weinman, M. (Ed.) *In plato and the moving image* içinde (ss. 79-99). Leiden: Brill.
- Horrocks, C. (2000). *Baudrillard ve milenyum*. (K. H. Ökten, Çev.). İstanbul: Everest Yayınları.
- Leppert, R. (2009). *Sanatta anlamın görüntüsü imgelerin toplumsal işlevi*. (İ. Türkmen, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Malcolm, B. (2002). *Sanat, tasarım ve görsel kültür*. (G. Korkmaz, Çev.). Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Mcneill, H. W. (2005). *Dünya tarihi*. (A. Şenel, Çev.). Ankara: İmge Kitabevi.
- Platon (2015). *Devlet*. (F. Akderin Çev.). İstanbul: Say Yayınları.
- Sender, O. (1992). *Siyasi tarih 1*. Ankara:İmge Kitabevi.
- Smith, D. W. (2005). The concept of the simulacrum: Deleuze and the overturning of Platonism. *Continental Philosophy Review*, 38(1), 89-123. doi: 10.1007/s11007-006-3305-8
- Şimşek, H. ve Yıldırım, A. (2008). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Turani, A. (2010). *Dünya sanat tarihi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

## Extended Abstract

### Purpose

Discussions about the changes in the social structure due to the concrete recordability of the visuality and its unlimited reproducibility have gained a new dimension today. In today's world, images can be produced without needing concrete reality instead of recording concrete reality. While the image loses its power of representation, it started to dominate the whole of social life. Jean Baudrillard examined this change in Western societies and provided a critical analysis of the change experienced with the concept of simulation. Gilles Deleuze, on the other hand, has centered the concept of simulation in his own philosophical theory and affirmed the concept. The study aims to reveal these two philosophers' evaluations of the concept of simulation within the context of the changes occurring in the nature of the image and to interpret these differences through the movie *The Matrix*.

### Design and Methodology

A descriptive analysis method, one of the qualitative research approaches, was used in the study. As Yildirim and Simsek state, descriptive analysis is the presentation of the main purpose through findings obtained by summarizing and interpreting the data within the conceptual framework developed (2008, p. 224). *The Matrix* (Directors: Lana Wachowski, Lilly Wachowski, 1999) was analyzed within the framework of simulation approaches conceptualized by Baudrillard and Deleuze using a descriptive analysis. The reason for the selection of the *Matrix* using a purposeful sampling is its rich quality in terms of data within the context of the purpose of the study.

### Findings

The relationship between the human in the *Matrix* universe and reality is neither a reflection between the existing original or the copy that Baudrillard interprets as the first order simulacra nor an order where exceptional characteristics and uniqueness of indicators exist which is interpreted as the second order. The *Matrix* universe is a hyperreality universe in which people do not have relationships with external reality and there is no copy of the image that can be imitated, that is, there is no reality. In the *Matrix* universe, the whole system has turned into a giant simulacra. There is an order that short-circuits all stages of reality and produces unknown indicators of where it begins and ends. The existing images are no longer an illusion in the *Matrix* universe, but a simulacra with no sender and that can only replace itself. In this universe, the simulacra order is constantly growing and changing in being a copy and main connection with reality. In this regard, the difference between reality and simulation has disappeared and people live in a hyperreality universe where they are not aware of the truth. In this order, the image has no longer connection to any type of reality. The image is a pure simulacra.

For Baudrillard, who negates the concept of simulation, the simulation universe is a universe where no attempt to return to reality will be successful, as it is transcendental. This universe can disappear naturally, not by an intervention, and this is only a frantic hope (Baudrillard 2011, p.213).

When we analyze the movie in terms of Deleuze's conceptualization of simulation, we see that the *Matrix* universe holds similarities with the cave allegory that Plato used to explain the world of ideas. The cave allegory is explained by Socrates' dialogues in the seventh book of Plato's *The Republic*. In allegory, the people chained in a cave since birth can only see the shadows of objects reflected from the cave entrance. They accept these

shadows as reality. One day, someone who breaks free of their chains leaves the cave and meets a new world outside the cave and realizes that the objects which they see their shadows on the cave wall are not real. When he tells this to his friends in the cave, his friends in the cave do not believe that there is another reality as it is impossible to convince the people in the cave of another reality (Plato, 2005, p.269-272). In this sense, when evaluated through Deleuze, the Matrix offers us two universes that are one simulation and one real. In fact, for Deleuze, both worlds are real and intertwined. Thus, the Matrix actually presents us with a transcendental image of the real world.

In this sense, when evaluated through Deleuze, the Matrix offers us two universes that are one simulation and one real. In fact, for Deleuze, both worlds are real and intertwined. Thus, the Matrix actually presents us with a transcendental image of the real world.

The Matrix (Directors: Lana Wachowski, Lilly Wachowski, 1999) was analyzed within the framework of simulation approaches conceptualized by Baudrillard and Deleuze using a descriptive analysis. The reason for the selection of the Matrix using a purposeful sampling is its rich quality in terms of data within the context of the purpose of the study.

### **Research Limitations**

This article includes an interpretation of the changes in the approach through the movie Matrix by revealing the simulation approaches of Baudrillard and Deleuze within the context of changes occurring in changes in the nature of image.

### **Implications**

This study evaluates the changes in the nature of the image and the two basic sociological approaches that emerge as a result of these changes. The findings of the study will contribute both to the theoretical accumulation of cinema and communication studies in our country and to the literature on the thought structure and works of Baudrillard and Deleuze. The findings revealed within the context of the changes in the approach to the simulation concept will contribute to future studies on the relationship between image and reality.

### **Originality / Value**

While the concept of simulation is addressed more in the literature, there is limited research investigating the differences caused by the approach to the concept of simulation in the context of its relationship with image and the change of image. The study will contribute to closing the gap in the literature by examining the concept of simulation by comparing two basic theoretical perspectives. This study presented findings revealing that the differences in the approach to the concept of simulation are important in understanding the image and the changes in the nature of the image, and provided new perspectives for future research.

**Araştırmacı Katkısı:** Serhat KOCA (%100).