

## GERÇEKLİK, İKTİDAR VE BEDEN KAVRAMLARI IŞIĞINDA MATRIX FİLMİ

Fatma Öztat\*

### ÖZET

*Gerçekliğin ne olduğu sorusu insanlık tarihinden bu yana düşünürleri meşgul etmiştir. Bu arayış, sanatın pek çok kolunda olduğu gibi sinemada da yansıma bulmuştur. Son yılların en çok tartışılan filmlerinden Matrix (1999), gerçekliği ele alış şekli ve bunu ilişkilendirdiği kavramlar açısından önemli bir örnek oluşturmuştur. Matrix, filmde de bahsi geçen Baudrillard'ın Simülakrlar ve Simülasyon eserinden izler taşımaktadır. Bir simülasyon olarak nitelendirilebilecek sistemde insanlar zihinsel bir hapishanede olduklarının farkında değillerdir. Matrix'i makineler kontrol etmektedir ve bu kontrol için "yanlış bir bilinç" oluşturmuşlardır. Film bu açıdan günümüz iktidar ve gerçeklik sorgulamalarına ışık tutabilecek bir örnek oluşturur. Makineler insan bedeninin ürettiği enerjiyi kullanmaktadır. İktidarın üretim üzerinden şekillendiği bu sistem; üretim, üretim araçları ve iktidar kavramları açısından daha derin okumalara açıktır. Matrix'te; doğa, üretim araçları ve denetim araçları olarak tasniflenebilecek simülakrların yansımalarını görebilmek mümkündür. Simülasyonun sonunu açıklarken, Baudrillard'ın kullandığı "gerçeğin çölü" ifadesi Matrix filminde de birebir geçmektedir. Matrix'in sonlanması demek, gerçek dünya üzerinde bir daha deneyimlenemeyecek doğal güzelliklerin de tamamen sona ermesi anlamına gelecektir. Gerçek dünya, "gerçeğin çölü" olarak tanımlanacak, Matrix'ten kurtulanlar, bu sevimsiz gerçeklikle tanışacaktır.*

*Anahtar Kelimeler: Matrix, gerçeklik, beden, iktidar, Baudrillard ve simülasyon*

## THE MATRIX MOVIE IN THE LIGHT OF REALITY, POWER AND HUMAN BODY CONCEPTS

### ABSTRACT

*The question of what is reality has occupied philosophers throughout human history. A reflection of this search can be seen in movies as well as in numerous departments of art. The Matrix (1999), one of the most discussed movies in recent years is a good instance of linking different concepts to reality. The Matrix contains overtones of the book Simulacra and Simulations by Jean Baudrillard can also be found in the film. People are not aware that they are in a cognitive prison which can be described as a simulation. Machines control The Matrix and for this control, "a false consciousness" was formed. In this respect, the movie is a good example, able to shed light on discussions of modern-day power and reality. The machines use the energy produced by human body. This system took form through the production of power; with regards to the concepts of production, the means of production, and power, it's open to deeper study. It's possible to see*

\*Arş. Gör., Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi, ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-6988-7389>  
Makale Gönderim Tarihi: 15.10.2018 - Makale Kabul Tarihi: 06.12.2018

*reflections of simulacras, in The Matrix, classifying them as nature, means of production and surveillance tools. The phrase "the desert of the real" that Baudrillard used while he was explaining the end of the simulation is mentioned in the same way in The Matrix movie. Meaning the termination of The Matrix infers the complete end of the natural beauties, in the real world, never to be experienced again. The real world will be described as "the desert of the real" and those who escape The Matrix will come across the bleak reality.*

*Keywords: The Matrix, reality, human body, power, Baudrillard and simulation.*

## GİRİŞ

İlk çağ filozoflarından günümüze dek sorgulana gelen gerçeklik; edebiyatta, sinemada ve sanatın pek çok kolunda karşılık bulmuştur. Gerçeklik üzerine sorgulamalar bizleri, gerçek ve gerçek olmayan hakkında uzun ve muğlak bir yolculuğa çıkarmaktadır. İnsan oluşla bütünleşen bu yolculukta modern çağın inşa edildiği dinamiklerle; gerçek, beden, iktidar gibi kavramlarla karşılaşmaktayız. Çalışmamızda, gerçeklik olgusunun sorgulandığı, dünya sinemasının son dönemde en çok tartışılan yapımlarından biri olan *Matrix* (Wachowski 1999) filminin bu kavramlar açısından çözümlemesi yapılacaktır. *Matrix* filmi, insan makine savaşı sonrasında bir zamanda geçmekte ve makinelerin hakim olduğu bir dünya tasviri çizmektedir. Makineler, enerji kaynakları tükenmiş bir dünyada hayatta kalmak için insan bedeninin ürettiği enerjiyi kullanabilmenin bir yolunu bulmuşlardır. İnsanlar, makineler tarafından hücreler içerisine hapsedilmiş ve zihinsel olarak bir simülasyona yerleştirilmişlerdir. Günümüz dünyasının izlerini taşıyan bu simülasyonun adına filmde *Matrix* denilmektedir. *Matrix* sisteminden kurtulmak ve gerçeğin sınırlarını öğrenmek isteyen kahramanımız Neo'nun yolculuğunu izlediğimiz film, pek çok düşünsel soruyu da izleyiciye yöneltir. Gerçeğin ne olduğu sorusu, bu soruların başında gelmektedir.

Bilim kurgu türünün önemli örneklerinden biri olan *Matrix* filmi, pek çok tartışmaya konu olmuştur. Filmin gerçeklikle olan bağlantısı sıklıkla sorgulanmıştır. Filmin konusu, dini ve mitolojik kavramlar açısından incelenmiştir. Bugüne kadar yapılan çalışmalarda, filmde de adı geçen Baudrillard'ın *Simülasyon ve Simülakrlar* isimli eseri, kapsamlı bir şekilde ele alınmamıştır. Filmde bu kadar yoğun etkisi olan bu eserin perspektifinden *Matrix*'i inceleme ihtiyacı ortaya çıkmaktadır. Aynı zamanda Foucault'nun; iktidarı, bedeni ve hapishaneyi ele alış şekli, *Matrix* filminin düşünce alt yapısını çözümleme açısından bugüne kadar kullanılmamıştır. Marks ve Engels'in ortaya attığı "yanlış bilinç" kavramı, *Matrix* filmini anlama açısından önemli bir zemin teşkil etmektedir. Çalışmamız; Baudrillard'ın, Foucault'nun, Marks ve Engels'in düşünce mirası ve bugüne kadar *Matrix* hakkında yapılmış öne çıkan çalışmalar ışığında; gerçeklik, iktidar ve beden kavramlarını film üzerinden açıklamayı amaçlamaktadır.

Çalışmamızda *Matrix* filmi, yapısal eleştiri yöntemiyle irdelenecektir. Yapısalcılıkta, dil ve dili oluşturan dinamikler ön plana çıkmaktadır. Yapısalcılığın mimarlarından Saussure'e göre, tüm göstergeler ve dilin tüm parçaları, kendi kimliklerini, dilin diğer parçalarıyla olan ilişkilerinden almaktadır (Ryan ve ark. 2012: 199). Filmler de dile benzemektedir. Filmler, dil içinde ifade edilen bir cümle gibidir, kültürel bir dil sistemini şekillendirirler ve ortak kültürel paydayı paylaşan okuyucuların ortak bir anlamaya sahip olmasına izin verirler. Filmlerin yapısal çözümlemesinde iki aşama vardır. İlki filmin anlatı metninin iskeletini çıkarmaktır. İkincisi ise bu iskelet aracılığı ile ele alınan metnin özelliğini, yapısını, kurulumunu bulmaya çalışmaktır (Sözen 2013: 611). Bu süreçte bazı temel kavramlar üzerinde durmak gerekmektedir bunlar; dil sistemi, göstergeler, rastlantısallık, nedensizlik, farklılık, kod, dizim, paradigma ve metaforlardır (Ryan 2013: 35-40). Bu temel kavramlar ışığında *Matrix* filmi; filme yön veren diyaloglar, göstergeler, karakter isimlerinin ve konumlarının taşıdığı kadim anlamlar ve filmin içerdiği metaforlar açısından yorumlanacaktır.

## 1. MATRIX VE GERÇEKLİK

*Matrix* filmi, insan makine savaşı sonrasında, makinelerin yönettiği bir dünyada geçmektedir. Dünya, güneşin enerjisinden mahrumdur. Makineler var olabilmeleri için gerekli olan enerji ihtiyaçlarını insan bedeninin ürettiği enerji ile karşılabilmektedirler. İnsanlar, makineler tarafından küçük kapsüller içerisinde bir çeşit uyku halinde tutulmaktadır. Bedenen uyku halinde olan insanlar zihinsel olarak bir dünya algısının içerisinde tıpkı gerçek dünyadaki gibi yaşam deneyimlerini gerçekleştirmekte ve makineler tarafından kullanıldıklarını bilmemektedirler. *Matrix* adı verilen bu yaşam deneyimi tamamen makineler tarafından kontrol edilmektedir.

Filmin kahramanı Neo, *Matrix* sistemi içindeki diğer tüm insanlar gibi hayatına devam etmektedir. Neo, sistemin çarkları içinde yaşamaya devam etse de içinde yaşadığı dünyayı sorgulayan bir varoluşa sahiptir. Bu sorgulamanın kilit noktası; dünya ile ilgili asıl gerçekliğin ne olduğu sorusudur. Neo'nun bu düşünsel çabası, *Matrix* sisteminin dışındaki halktan Morpheus ve arkadaşları tarafından farkedilecek ve Neo, gerçekliğe doğru uzanan bir yolculuğa çıkarılacaktır. Neo'nun gerçeği farkediş süreci oldukça sancılı geçecek, *Matrix* programının, gerçeğin tıpatıp benzerini üretebildiği neredeyse kusursuz işleyen sistemi, asıl gerçekliğin önündeki en büyük perde olacaktır.

*Simülakrlar ve Simülasyon* adlı eserinde, gerçeğin sonsuz bir şekilde üretilerek ortadan kaybolmasından bahseden Baudrillard, "gerçeğin tüm göstergelerine sahip, gerçeğin tüm aşamalarına kısa devre yaptırarak kusursuz, programlanabilen, göstergeleri kanserli hücreler gibi çoğaltarak dört bir yana savuran bir makineden" söz etmektedir (Baudrillard 2011: 15). Filmdeki *Matrix* evreni, doğan her bebeğe göre gelişmekte, büyümekte ve yeniden şekillendirilebilmektedir. Bu yö-

nüyle Baudrillard'ın işaret ettiği kusursuz ve programlanabilen çoğalan bir makineyi hatırlatmaktadır.

Matrix programında yaşayan insanlar küçük hücreler içinde enerjileri sömürülen bedenler olduklarının farkında değillerdir; aslında gerçeğin farkında değillerdir. Gerçeğin ayırdımı noktasında Baudrillard, dünyadaki her şeyin simülasyon olduğunu söylemektedir. Üstelik gerçek ve simülasyonun artık birbirinden ayrılmaz bir noktada yer alması nedeniyle, umutsuz bir tablo çizmektedir (Koçak 2017).

Baudrillard bu umutsuzluğunu: "Simülasyon sürecinin yalıtılmasını imkânsızlaştıran şey, ortalıkta gerçekten başka bir şey göremeyen; gerçekten başka bir şey düşünemeyen bir düzenin varlığıdır" şeklinde ifade etmiştir (Baudrillard 2011: 40). Bu durum, Matrix programında yaşayan insanların, yaşamın gerçekliğini hiç sorgulayamayacak bir düzenin çarkları içinde kaybolmaları ile özdeşleştirilebilecek bir benzerliktir.

*Matrix*'teki gerçeklik olgusu, bilim kurgu sineması zemininde değerlendirildiğinde, karşımıza distopik ve siberpunk gelenekleri çıkmaktadır. Distopik bilimkurgularda; karanlık, umutsuz bir gelecekte merkezi otoritenin baskısına maruz kalan kahramanlar görülebilmektedir. Siberpunk anlatılarda ise gerçekliğin tamamen değiştirildiği bir alt yapı yer almaktadır. Siberpunk bilimkurgularda dünya, alışageldiğimizden oldukça farklıdır, gerçekliğin sınırlarının çizilmesi çok zordur. Bu bilgiler ışığında *Matrix*'e distopik bilimkurguların aksine siberpunk bilimkurgu geleneğindeki gerçeklik olgusunun hakim olduğunu görürüz. Tümünüyle değiştirilmiş bir gerçeklik olarak karşımıza çıkan *Matrix* filmi sadece sınırlı sayıdaki direnişçinin gerçeği yaşadığı bir anlatıya sahiptir (Ersümer 2014: 97).

*Matrix* filminde gerçek dünyada yaşayan Zion'daki halk, Matrix programından kurtulmayı başarmış ya da hiç programa girmeden hayatta kalabilmiş insanlardan oluşur. Bu insanlar dış dünyada yüksek teknoloji ile kuşatılmış bir gerçekliğe rağmen yeryüzüne çıkamayacak şartlarda yaşamak zorunda kalmışlardır. Makineler tarafından sürekli tehdit altında olan ve sınırlı koşullarda yaşamaya zorlanan Zion halkı, siberpunk bilimkurgulardaki hayatta kalmaya çalışan insan temasıyla örtüşmektedir.

Matrix sistemi, bildiğimiz şekliyle gerçekliği ifade etmese de tamamen bir yanılsama değildir, bir teknolojik gerçekliktir. Bu yorumuyla Matrix aslında "yanlış bir bilinç"tir (Baykan 2012: 64). Baykan bu nitelendirmeye Marx ve Engels'in *Alman İdeolojisi* isimli eserlerinde bahsettikleri "bilinç" olgusuyla da yorumlayabileceğimiz bir kapı aralamıştır:

"Bilinç, asla bilinçli varlıktan başka bir şey olamaz; insanların varlığı da onların gerçek yaşam süreçleridir. Eğer bütün ideolojilerde insan-

lar ve onların ilişkileri bir camera obscuradaki gibi baş aşağı duruyor görünüyorsa, bu olgu da, tıpkı nesnelere gözün ağ tabakası üzerinde ters çevrilmesinin onların doğrudan fiziksel yaşam süreçlerinden ileri gelmesi gibi, insanların tarihsel yaşam süreçlerinden ileri gelir ( Marx ve Engels 2013: 36-37).”

Matrix sistemindeki gerçeklik bilincinin, Marks ve Engels’in işaret ettikleri ters algılanan bir olgu olduğu anlaşılmaktadır. Gerçek dışılığın tamamen tersine çevrilerek, gerçekmiş zannedilerek yaşandığı Matrix dünyasının, bir hayal olmadığı, varolan süreçlerin yanlış inşa edilen bir bilinçle yapılandırıldığı bir sistem olduğu görülmektedir.

Matrix sistemi, sanal gerçeklik olarak konumlandırılabilir. Matrix içinde ölen bir karakterin gerçek hayatta da ölmesi Matrix programının sanal gerçekliğini gösterir. Filmin içerisinde Morpheus’un Neo ile yaptığı konuşmada “zihin olmadan beden yaşayamaz” deyişi de bu sanal gerçeklik bağına kuvvetlendirmektedir. Matrix sistemindeki zihin bağlantısını irdeleyen William Irwin, zihin ve özgürlük bağlantısını şu şekilde yorumlamıştır:

“Morpheus Neo’ya ‘zihnin bir hapisanede’ der. Köleler, savaş mahkumları, toplama kampı kurbanları bile, an gelir, zihinlerinde özgür olurlar. Zihin için bir hapisaneden daha kötü olan şey, bir zihin hapisanesidir; içinde olduğunu bilmez, bu yüzden de kaçma isteği duymazsınız. Böyle bir hapisanenin içinde olan bir insan, özgür bırakıldığını nasıl anlayabilir ki? (Irwin 2017: 18) “

Irwin’in işaret ettiği “zihin hapisanesi” Matrix sistemindeki varoluş için kullanılacak önemli tespitlerden birini oluşturmaktadır. Neo’nun aslında bir zihin hapisanesinde olduğunu kabul etmesi, özgürlüğe ulaşmasındaki en büyük aşamalardan biridir. Bu kabulün sonrasında Neo’nun zorlu bir yolculuğa çıkması gerekecektir. Gerçeği arama yolculuğu hakkında Tül Akbal Süalp, *Zaman Mekan* adlı eserinde *Matrix*’e de atıfta bulunduğu bölümde bu yolculuğu açıklamıştır:

“...bakıyoruz ki, son dönemlerde, bu estetik üslubu seçmiş yönetmenler aynı zamanda, dünyayı kavramanın, sis perdesi ardından sıyrılıp, ağır ve acılı yolculuklara çıkmanın yolunu, bize ikili bir yol olarak sunmaktalar. Bu hem dışsal bir yolculuk hem de içsel; hem mikrokozmosda hem de makrokozmosda bir yolculuğa çıkmakta karakterler. Ve sanalla gerçeğin, oyunla (taklitle) asıl olanın, şimdiyle - ki gelecek şu anın bir uzantısı gibidir- geçmişin, görünenle hissedilebilecek olanların eşliğinde yolculuklar bunlar (Süalp 2004: 162).”

*Matrix* filmi, gerçekliğe olan arzunun ancak seçilmiş insanlar tarafından yaşandığını ve gerçeklik deneyiminin bir seçim konusu olduğunu vurgular. Bu seçim; Süalp'in de işaret ettiği gibi ikili bir yoldan oluşmaktadır. Neo kırmızı hapı alıp Matrix programından çıkmayı kabul ederse hem zihnen gerçekliği kavramış hem de bedenen gerçek dünyaya çıkmış olacaktır. Bu seçim sürecinde Neo ve onu kurtarmaya gelen Morpheus arasında geçen konuşmada Morpheus, Neo'ya : "Sen herkes gibi köle doğdun. Dokunamadığın tadamadığın ya da koklayamadığın bir hapisanedesin. Beyninin içi bir hapisane... Ne yazık ki Matrix'in ne olduğunu kimse söyleyemez. Bunu kendin görmek zorundasın. Bu senin son şansın. Bundan sonra artık geri dönüş olmayacak. Mavi hapı alırsan hikaye sona erer. Yatağında uyanırsın ve istediğin her neyse ona inanırsın. Kırmızı hapı alırsan harikalar diyarında kalırsın. Ben de tavşan deliğinin gittiği yerleri gösteririm. Unutma sana vaat ettiğim tek şey gerçek. Fazlası değil." diyecektir. Bu yönüyle film; gerçekliği algılamanın bir seçime, bir isteğe ve ancak kendi başına yapılabilecek bir deneyime ait olduğunu göstermektedir.

Neo'nun bu seçimi modern ya da mitolojik bir çok hikayede kahramanın karşı karşıya kaldığı bir süreci de işaret etmektedir. *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* adlı eserinde Joseph Campbell, "ilk eşiğin aşılması" olarak adlandırdığı bu aşamayı, kahramanın muhafızlarla karşılaştığı bölüm olarak açıklar:

"Kahraman, kaderinin ona rehber ve yardımcı olan kişileştirmeleriyle birlikte macerasında, aşırı güç bölgesinin girişindeki eşik muhafızına gelinceye dek ilerler. Bu tür muhafızlar, kahramanın şu anki alanı ya da yaşam ufkunun sınırlarını belirterek dünyayı dört yönde - ayrıca aşağıda ve yukarıda- sınırlar (Campbell 2013: 94)"

Neo, gerçeğe yolculuğunda, kadim öğretilerde muhafız olarak işaret edilen güçlerle, filmdeki isimleri "ajan" olan sistem unsurlarıyla karşılaşır. Ajanlar, tıpkı eşik muhafızı tanımındaki gibi, Matrix sisteminin düzenini ve sınırlarını korumaktadır. Düzene aykırı durumlarda ve ihlallerde ajanlar devreye girmektedirler. Bu aşamada, Campbell'in de işaret ettiği gibi kahramana yardım eden kişiler olacaktır. Morpheus ve arkadaşları, Neo'nun gerçek dünyaya geçiş yolculuğunda ajanlarla olan mücadelesinde ona yardımcı olacaklardır.

Campbell'in kadim hikayelerinde; dünyanın sınırlarıyla hükmeden düşmanlardan, bilgelikle ve tanrısal bir güçle kurtulmanın yollarından da bahsedilmektedir (Campbell 2013: 105-106). Beş duyu ve görüngüsellüğün, bir canavar özelliği olarak sunulduğu bu öyküler, Neo'nun gerçeğe ulaşma yolculuğu ile özdeşleştirilebilecek ipuçları sunmaktadır. Neo, gerçek dünyaya uzanan yolculuğunu sadece bedeni ile yapmayacak, Matrix'in sınırlarını zihni ile de aşacaktır. Fiziksel kurallarla açıklanamayacak bir aşkınlığa ulaşacak Neo, Matrix evreninde neredeyse

tanrısal bir güçle istediği gibi hareket edebilecektir. Ulaştığı bu güç, Matrix'in gerçekliğinin de en büyük tehdidi olacaktır.

## 2. MATRIX VE İKTİDAR

Matrix makinelerin yönettiği bir sistemdir. Sistemin amacı makineler için gerekli olan enerjinin sağlanmasıdır. Sistemin devam etmesi; insanların, sistemin gerçek olduğuna inanmaya devam etmeleriyle mümkündür. Bu açıdan "gerçek", makineler ve sistem için, aslında iktidar için en büyük tehditlerden birini oluşturmaktadır. Baudrillard'a göre gerçek her zaman için teröristtir (Baudrillard 2011: 76). Bu, var olan gerçeklikle mücadele ya da olması istenilen gerçekliği üretme açısından iktidar kavramı içinde yer verilmesi gereken bir olgudur. Baudrillard'a göre;

"Gerçeğin ürettiği tarihi tehditlere karşı iktidar her zaman bir caydırma ve simülasyon oyununa başvurmuştur. Bu işi kesintisiz bir şekilde ürettiği gerçeğe eşdeğer göstergeler aracılığıyla (tabii bu arada bütün karşıtlıkları da darmadağın ederek) yapmıştır. Günümüzde simülasyon tarafından tehdit edilen (göstergeler oyunu içinde yok olup giden) iktidar: Hem gerçek, hem de bunalım üreterek yapay toplumsal, ekonomik ve politik mücadele biçimleri sunmaktadır...Çağımızdaki temel hastalığın adı: Gerçeğin üretimi ve yeniden üretimi denilen şeydir (Baudrillard 2011: 43)."

Baudrillard'ın dikkat çektiği "gerçeğin üretimi ve yeniden üretimi" kavramı, *Matrix*'teki sistemin temel noktasını oluşturmaktadır. Matrix programında doğan her insan; hem bu sistemi oluşturmakta hem de sistemin devamlılığını sağlamaktadır. Hatta sistem sürekli gelişmekte, doğumlarla artan nüfus sayesinde, makinelerin "hasat" dediği süreç artmaktadır. Sistem, fiziksel olarak büyüdüğü gibi düşünsel anlamda da sürekli gelişmektedir. Fiziksel alt yapıyı bir arada tutup büyümesini sağlayacak, gerçek dünyada -Zion'da- bir karşılığı olmayan; ideolojik, politik, ekonomik göstergeler Matrix sisteminde vücut bulmaktadır. *Matrix*'teki insanlar doğup öldükleri hücreler içinde sadece bir enerji kaynağı olarak görülmektedirler ama sistemdeki yanılısamada iktidar tarafından üretilmiş gerçeklikle karşılaşmaktadırlar aynı zamanda farkında olmadan bu fiziksel ve düşünsel gerçeğin üretilmesinde de rol oynamaktadırlar.

Sürekli büyüyen, daha çok insanın daha çok enerji üreteceği bir program olması istenen Matrix, bir cennet tasvirinde değildir. Günümüz dünyasının atmosferini taşımaktadır. Bu durum, filmdeki Ajan Smith (makinelerin dünyayı kontrol için kullandığı insan görünümündeki programlardan biri) tarafından şu şekilde açıklanmıştır:

“Biliyor musun ilk Matrix mükemmel bir insan dünyası için tasarlanmıştı. Kimsenin acı çekmeyip herkesin mutlu olabileceği bir yer. Bir felaket oldu. Kimse programı kabul etmedi. Neredeyse bütün hasatlar kaybediliyordu. Bazılarınız bunun sebebini program dilinin sizin dünyanızı tanımlamaya yetecek güçte olmadığı şeklinde yorumlandı. Ama bana soracak olursan, bir tür olarak insanoğlu kendi gerçeklerini acı ve eziyet üstüne kurmayı seçiyor. Bu yüzden mükemmel dünya ilkel beyinlerinizin durmadan uyanmayı denediği bir rüya halini alıveriyor. Bu nedenle, Matrix bu şekilde yeniden tasarlandı: Uygarlığınızın en mükemmel hali.”

Ajanın bu sözlerinden hareketle ilk Matrix ile kastedilenin; dünyaya atılmadan önce Adem ve Havva'nın yaşadığı cennet olduğu ile ilgili çıkarımlar yapılabilmektedir (Sekendiz 2017). Cennetten uyanma, gerçeklik, acı ve iktidar kavramlarıyla karşılaştığımız Matrix programında tanrı olgusu da yer vermemiz gereken başka bir kavramdır. İktidar ve tanrıya ilişkin Baudrillard, aşağıdaki görüşü belirtmiştir:

“Örneğin psikanalitik yorumlamada yorumlayıcının sahip olduğu ‘iktidarın’ kökeninde yorumladığı kişi vardır. Bu durum her şeyin değişmesine neden olmaktadır çünkü iktidarın geleneksel sahiplerine bu gücü nereden alıyorsunuz sorusunu sormamıza yol açmaktadır. Seni kim düğ yaptı? Seni kim kral yaptı? Kim yaptı? Yanıt ancak tanrı olabilir. Çünkü sorulan sorulara yanıt vermeyen tek varlık tanrıdır. Oysa seni kim psikanalist yaptı sorusuna hekim, sen (yani hasta) yanıtını verebilir! Bu durumda ters bir simülasyonla “çözümlemeden” “çözümleyene”, pasiften aktife geçilmekte ve sonuç olarak kutupların sürekli olarak nasıl yer değiştirdikleri ve dolayısıyla iktidarın bu kısır döngü içinde kusursuz bir güdümlene nesnesine dönüşerek aslında, nasıl yok olup gittiği görülmektedir (Baudrillard 2011: 54).”

Baudrillard'ın düşüncelerinden hareketle tanrı kavramından yola çıktığımızda, filmde Neo'nun Matrix'i yapan Mimar ile konuştuğu sahneye ulaşabiliriz. Mimar, Neo'ya, “Neo'nun üstesinden gelinemeyen bir anomali” olduğunu söyler. Baudrillard'ın iktidarın kısır döngüsü olarak işaret ettiği bu duruma örnek olarak verilebilecek bu anomali daha önce de defalarca tekrarlanmıştır. Bu anomali, Matrix'te tekrarlanan aynı olaylar, insanları kurtarmaya çalışan bir önder, gerçeği vaat eden bir insan; bize dinler tarihi ve mitoloji ile ilgili de ipuçları sunmaktadır. Neo'nun kurtarıcı rolü, pek çok dinde örneğini görebileceğimiz “seçilmişlik” özelliği taşıyan peygamberleri ya da dini önderleri aklımıza getirebilmektedir. Filmin ilk bölümünde alışveriş yaptığı kişinin Neo'ya “sen benim kurtarıcısın, benim İsa'm” deyişi, Neo karakterinin seçilmişlik özelliği ile ilgili doğrudan bir gönderme oluşturmaktadır (Avcı 2014: 226). Filmde kullanılan isimler, yer adları



doğrudan ya da dolaylı olarak hristiyanlık inancıyla özdeşleştirilebilecek anlamlar barındırmaktadır. Neo'yu Matrix'ten kurtarmakla görevli Morpheus ve Trinity, Neo ile bir araya geldiğinde; hristiyanlıktaki üçlemeyi oluşturmaktadır (Ford 2016: 3). Matrix sisteminde kontrolden çıkan, Neo ile mücadele eden ajan programı Ajan Smith ise şeytan ile özdeşleştirilebilmektedir (Fontana 2011). Morpheus'un ekibinden hainlik yapan Cypher'in adı, şeytanın isimlerinden biri olan Lucifer'den gelmektedir ve bu kişinin şeytanın yandaşlarından biri olduğu çıkarımı yapılabilmektedir (Avcı 2014: 227). Film; isim, mekan, gemi adları ve daha pek çok unsurla, dini göndermeler ve alegorik çağrışımlar açısından büyük bir potansiyel taşımaktadır.

Irwin, *Matrix ve Felsefe* kitabında, filmdeki olayların Budizm inanışından izler taşıdığını ileri sürmektedir. Neo'nun, kehanetleriyle filme yön veren kahinle görüşmeyi beklediği sahne, bu izler açısından önemli bulunmuştur. Neo kahini beklerken, bekleme salonundaki çocuklar tarafından kaşık bükmeye teşvik edilir. Neo kaşık bükmeye uğraşırken "aslında kaşık yok, bükülen zihnin" açıklamasını duyar. Bu olayı Budizm anlatılarındaki "üç rahip" meseli ile özdeşleştiren Irwin, "hareket eden aslında zihindir" vurgusunu yapmıştır:

"Bu meselde üç rahip rüzgarda dalgalanan bir bayrağı seyrediyor. Rahiplerden biri bayrağın dalgalanmasına dikkat çeker. İkinci rahip, gerçekte bir bayrağın olmadığını fakat onu hareket ettiren bir rüzgar olduğunu söyleyerek tepki verir. Üçüncü rahip ikisini de azarlar. Ne bayrağın ne de rüzgarın hareket ettiğini söyler. 'Hareket eden sizin zihninizdir.' Budist mesaj açıktır. Eğilen kaşık değildir, çünkü kaşık yoktur. Yalnızca zihin vardır (Irwin 2017:119-120)."

Irwin, *Matrix*'teki aynaların ve yansıyan yüzeylerin simgesel kullanımına da yorum getirmiştir. Neo'nun Matrix'in gerçekliği ile yüzleştiği sahnede, ayna karşısındaki duruşundan hareket eden Irwin, filmdeki ayna metaforunu şu şekilde açıklamıştır:

"Aynanın önünde durup kendimizi görsek de, hayalimiz bizim gerçekte ne olduğumuz hakkında hiçbir şey içermez. Bu, Budist öğretinin çekirdeğidir, yani, tıpkı kaşık diye bir şey olmadığı gibi, nefis diye bir şey de yoktur. Ve eğer kaşık yoksa, Neo'da yoktur (Irwin 2017: 122)"

Irwin'in işaret ettiği ayna, yanılısıma ve yokluk, Matrix'teki iktidar olgusunun en zayıf noktası olacaktır. Neo, Matrix'teki varoluşun asıl gerçeklik olmadığını anladığında gerçekliğe uzanan yolculuğu başlayacaktır.

### 3. MATRIX VE BEDEN

Beden, Matrix sisteminin yapı taşıdır. Makineler insan bedenini kullanarak enerji ihtiyaçlarını gidermekte ve insanları sistemde tutabilmektedirler. Baudrillard teknoloji ve bedeni mukayese ettiği aşağıdaki değerlendirmesinde vücudun bir araç olduğunu belirtmiştir:

“Klasik (hattâ sibernetik) bir perspektiften bakıldığında teknoloji, vücudun bir uzantısıdır. İşlevsel açıdan insan organizmasının daha karmaşık hâle getirilmiş bir biçimi olan teknoloji doğaya kafa tutmaya ve ona üstünlük taslayıp egemenliği altına almaya çalışmaktadır. Marx'tan McLuhan'a makineler ve dil yetisi aynı pragmatist bakış açısı doğrultusunda, insan vücudunun organik bir parçası olmakla yükümlü ideal doğal (mekanik anlamda) araçlar/araçlar, uzantılar ve medya-medyatörler olarak değerlendirilmişlerdir. Bu 'rasyonel' bakış açısı doğrultusunda vücut bir araçtır (Baudrillard 2011: 155).”

Beden aynı zamanda zihne hükmetmek için bir araçtır. Belleği değişecek kişi bedensel olarak bu işleme maruz kalmalıdır (Baykan 2012: 63). Beden diğer yandan iktidarın nesnesi ve hedefi olarak bir keşfin öznesidir (Foucault 1992: 168). Aynı zamanda beden, iktidar savaşının en somut, en kaba zeminidir (Süalp 2004: 114).

Matrix'te gerçek bedenler, sanal gerçeklikteki kimliklerin gölgesi altında sistem tarafından mutlak hükmedilir bir halde karşımıza çıkmaktadır. Mutlak hüküm her şeyi gören ama görülmeyen bir göz yorumuyla “büyük birader” ile de ilişkilendirilebilir (Baykan 2012: 63). Bu açıdan düşünüldüğünde Matrix'in, Orwell'ın 1984'ünün sanal gerçekliğe taşınmış hali olduğu düşünülebilir (Avcı 2014: 221).

Foucault, bedenin iktidar sahipleri tarafından kullanılmasının nedenini, bedenin üretim gücüne bağlamıştır (Foucault 1992: 31). Filmde enerji üreten insan bedenin kullanımı da Foucault'nun işaret ettiği üretim temeline dayanmaktadır. Bu bağlamda; üretim, beden ve iktidar kavramlarını bir birinden ayrı değerlendirmek mümkün görünmemektedir.

Foucault, beden ve mahkumiyet kavramlarını etraflıca sorguladığı *Hapishanenin Doğuşu* adlı eserinde konuyla ilgili aşağıdaki görüşü belirtmiştir:

“Ceza eğer artık en katı biçimleri itibariyle bedene yönelmiyorsa, neye müdahale etmektedir? Kuramcıların cevabı bugün hala sona ermemiş olan yeni bir donemi 1760'lar civarında başlatanları basit, adeta aşikardır. Bu cevap doğrudan doğruya sorunun içinde yer alıyorsa benzerdir. Madem ki bedene değil, o halde ruha müdahale edilmektedir (Foucault 1992: 19).”

Foucault'nun bu görüşünden hareketle bedenlerine zarar verilmeyen ama tahakküm altında tutulan insanların ruhsal bir mahkumiyet içinde oldukları sonucuna ulaşılabilmektedir. *Matrix* filminde de ilk planda bedenler üzerinden bir sistem göz önünde olsa da bedenlere zarar verilmeden iktidarın yapılandığı düşünüldüğü zaman, *Matrix* sisteminin Foucault'nun işaret ettiği gibi aslında ruhsal bir tahakkümü oluşturduğu sonucuna da varılabilmektedir.

*Matrix* sisteminin temelinde, kullanılan beden olgusu karşımıza çıkmaktadır. Kullanılan beden olgusu açısından da *Matrix*, siberpunk bilimkurgu anlatılarıyla paralellik göstermektedir (Ersümer 2014: 83).

#### 4. MATRIX VE SİMÜLAKRLAR

Simülakr kavramını Baudrillard, *Simülasyon ve Simülakrlar* isimli eserinde zikretmiş ve tanımlamıştır. Simülakr; bir gerçeklik olarak algılanmak istenen görünümdür (Baudrillard 2011). Simülakrlar, simülasyonların kullandıkları araçlar ya da olguları ifade etmektedir. Baudrillard'a göre simülakrlar üç gruba ayrılır:

“1- Uyumlu, iyimser ve Tanrı'nın yarattığı ideal doğanın tıpkısını/ikizini -oluşturmayı amaçlayan imgeleme, taklit ve kopyalama üstüne kurulmuş doğal, doğal simülakrlar.

2- Tüm üretim düzenini kapsayan enerji ve güç üstüne kurulmuş, makinelerle somutlaşan, üretici özelliğe sahip, üretken simülakrlar.

3- Evrensel boyutlara insana inanmayı hedefleyen, sürekli bir yayılma eğiliminde olan ve nerede başlayıp nerede bittiği belli olmayan bir enerjiyi özgürleştirme (arzu, göreceli ütopyalarla simülakrlar grubuna aittir) peşinde koşan simülakrlar, bilgi, model ve siberetik oyunlardan oluşan, total bir işlemsellik, hipergerçeklik ve mutlak bir denetimi hedefleyen simülasyon simülakrları (Baudrillard 2011: 167).”

Simülakrlar, Baudrillard'ın işaret ettiği özelliklere ve çeşitlerine göre *Matrix* filminde aşağıdaki şekilde karşılık bulabilmektedir:

1- Doğal simülakrlar: İnsanlar, doğa, bildiğimiz haliyle dünya.

2- Üreten simülakrlar: Makineler.

3- Evrensel, yayılabilen, denetim aracı olan simülakrlar: Kahin, ajanlar, anahtarcı.

Simülakrları kullanan, aslında bir simülasyon olan *Matrix*'i düşündüğümüzde, bu simülasyonun bir sonunun olup olmadığı sorusu da akla gelmektedir. Baudrillard, simülasyonun sonuyla ilgili şu açıklamayı yapmıştır:

“Simülasyon evreni, gerçek ötesi, sonsuzluk ötesi, yani hiçbir gerçeklik girişiminin kendisine bir son vermeyeceği bir evrendir. Doğal olarak bu evrenin tamamıyla çökerek yok olması gibi çılğınca bir umut dışında (Baudrillard 2011: 213).”

Baudrillard’ın umutsuz bakış açısı *Matrix*’te de karşılık bulmaktadır. Matrix programının sonlanması, belki de dünya üzerinde bir daha görülemeyecek gün ışığı, denizler, doğa vb hayat deneyimlerinin tamamen ortadan kalkması anlamına da gelecektir. İnsanlar Baudrillard’ın *Simülakrlar ve Simülasyon* isimli eserinde bir bölüm olarak hazırladığı “gerçeğin çölü” ile tanışacaklardır. Bu kitap ve bu ifade, filmde olduğu gibi kullanılmıştır. Kitap, filmin başında Neo’nun evinde görülmüş, gerçeğin çölü ifadesi de Morpheus tarafından, Neo gerçek dünyaya geldiğinde dile getirilmiştir.

## SONUÇ

*Matrix*, kendi gerçekliğini inşa etme noktasında, filmde de göndermede bulunan Baudrillard’ın *Simülakrlar ve Simülasyon* isimli eserindeki simülasyon ve simülakr kavramları ile açıklanabilecek bir sisteme sahiptir. Baudrillard’ın “gerçek teröristtir” söyleminin işaret ettiği gibi, filmdeki özgür Zion halkı, iktidar olan makineler tarafından yok edilmesi gereken bir unsur olarak görülmektedir.

Baudrillard’ın simülasyonu ve gerçekliğin yeniden üretimini aktardığı fikirlerine paralel olarak, *Matrix* filmi de kendi simülasyonu olan sistemin yeniden üretimini sağlamıştır. Bu yeniden üretim Irwin’in *Matrix ve Felsefe* isimli kitabında sıkça vurguladığı yanılsama sayesinde başarılabilir. Filmin kahramanı Neo, yanılsamadan kurtulmaya başladığı an gerçek dünyaya bir yolculuğa çıkmaya hazır olacaktır. Bu süreçte kullanılan ayna metaforu, filmin çokça başvurduğu semboller ve kullanılan isimler *Matrix*’in mitolojik ve dini göndermeler açısından da değerlendirilmesini sağlamıştır.

*Matrix*’teki insanlar Foucault’nun deyimiyle ruhsal bir hapisanede olduklarının farkında değillerdir ama bu farkında olmayış *Matrix*’in tamamen hayal ürünü olduğu anlamına gelmemektedir. Çünkü *Matrix* sisteminde ölen bir kişi gerçek hayatta da ölmektedir. Bu açıdan *Matrix*, yanlış bir bilinçtir.

*Matrix*, gerçekliğin iktidarın tahakkümüne uygun üretilişini, beden aracılığı ile yapar. Kullanılan beden algısı, *Matrix*’in siberpunk bilimkurgu açısından değerlendirilmesi gerektiğine işaret etmektedir. Aynı zamanda beden kullanılması Foucault’a göre beden üretim gücüyle ilgilidir. Bu yönüyle *Matrix*, üretim araçlarının kullanılması ve iktidar kavramları açısından daha derin okumalara açık bir alt yapıya sahiptir.

*Matrix*’in sonu, dünya üzerinde bir daha deneyimlenemeyecek doğal güzelliklerin de sonsuza kadar kaybolması anlamına gelmektedir. Baudrillard’ın gerçeğin çölü olarak açıkladığı bu sevimsiz gerçeklik filmde de kullanılmıştır.

## KAYNAKÇA

- Avcı A (2014) What is the Matrix, *Marmara İletişim Dergisi*, 11/11, 221-232.
- Baudrillard J (2011) *Simülakrlar ve Simülasyon*, Oğuz Adanır (çev), Doğu Batı Yayınları, Ankara.
- Baykan T S (2012) Hollywood Bilimkurgusunda Makine, *Beden ve Teknofobi*, *Sinecine Bahar Sayısı*, 3(1), 55-73.
- Campbell J (2013) *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*, Sabri Gürses (çev), Kabalıcı Yayıncılık, İstanbul.
- Ersümer O (2014) *Yavuz Turgul'dan Terrence Malick'e Sinema Yazıları*, Hayalperest Yayınevi, İstanbul.
- Fontana P (2011) *Finding God in the Matrix*, <https://turnthedigitalpage.wordpress.com/tag/paul-fontana/> , erişim tarihi: 01.10.2018.
- Ford J L (2016) *Buddhism, Christianity, and The Matrix: The Dialectic of Myth-Making in Contemporary Cinema*, <https://digitalcommons.unomaha.edu/jrf/vol4/iss2/1/> , erişim tarihi: 07.10.2018.
- Foucault M (1992) *Hapishanenin Doğuşu*, Mehmet Ali Kılıçbay (çev), İmge Kitabevi Yayınları, Ankara.
- Irwin W (2017) *Matrix ve Felsefe*, Esra Gül Çoşkun (çev), Olimpos Yayınları, İstanbul.
- Koçak Ş (2017) *Jean Baudrillard ve Simülasyon Kuramı*, [https://www.academia.edu/7369795/Jean\\_Baudrillard\\_ve\\_Sim%C3%BClasyon\\_Kuram%C4%B1](https://www.academia.edu/7369795/Jean_Baudrillard_ve_Sim%C3%BClasyon_Kuram%C4%B1) , erişim tarihi: 02.09.2018.
- Marks ve Engels (2013) *Alman İdeolojisi*, Tonguç Ok Olcay Geridönmez (çev), Evrensel Basım Yayın, İstanbul.
- Ryan M, Lenos M (2012) *Film Çözümlemesine Giriş*, Emrah Suat Onat (çev), De Ki Sinema: Ankara.
- Ryan M (2013) *Eleştiriye Giriş*, Emrah Suat Onat (çev), De Ki Sinema: Ankara.
- Sekendiz A (2017) *Matrix Filminin Anlam Yönünden İncelenmesi*, <http://olmayanulke.com/matrix-filminin-anlam-yonunden-incelenmesi/> , erişim tarihi: 03.10.2018.
- Sözen M (2013) *Yapısacı Yöntem ve Bir Film Çözümlemesi*, *The Journal of Academic Social Science Studies*, 6 (8), 609-624.
- Süalp T A (2004) *Zamanmekan Kuram ve Sinema*, Bağlam Yayıncılık, İstanbul.