

T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GAZETECİLİK ANABİLİM DALI

DOKTORA TEZİ

**JEAN BAUDRILLARD'IN HİPERGERÇEKLİK
KAVRAMININ ONTOLOJİK STATÜSÜ VE EKTRAN
SORUNSALI: READY PLAYER ONE FİLMİ
ÖRNEĞİ**

Muhammed Ali ILDIZ
2502160085

TEZ DANIŞMANI
PROF. DR. Ayşe Ceyda ILGAZ BÜYÜKBAYKAL

İSTANBUL – 2024

ÖZ

JEAN BAUDRILLARD'IN HİPERGERÇEKLİK KAVRAMININ ONTOLOJİK STATÜSÜ VE EKRAN SORUNSALI: READY PLAYER ONE FİLMİ ÖRNEĞİ

MUHAMMED ALİ İLDİZ

Bu tez, Jean Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramını ve ekran sorunsalını, modern toplumun simülasyon evrenleri üzerindeki etkileri bağlamında derinlemesine incelemekte ve bu bağlamda ontolojik soruları da gündeme getirmektedir. Tez, Baudrillard'ın teorilerini, modern dünyanın dijital ve sanal gerçeklik evrenlerinde nasıl somutlaştığını adım adım ele alarak, hipergerçekliğin ve simülatif varoluşun nasıl şekillendiğini açıklamayı amaçlamaktadır. İlk bölümde, Baudrillard'ın Tanrı'nın ölümü ve bu ölümün modern toplumda simülatif bir Tanrı figürü yaratmasına nasıl yol açtığı tartışılmaktadır. Bu tartışma, Baudrillard'ın düalizm ve kötülük ilkesi bağlamında, iyiliğin ve kötülüğün sınırlarının nasıl bulanıklaştığını ve bu kavramların birbirine nasıl dönüşebileceğini göstermektedir. Ardından, felaket ilkesi ve enerjinin yazgısı gibi kavramlar üzerinden, modern toplumda anlamın ve enerjinin nasıl tüketildiği ve yeniden üretildiği incelenmiştir. Bu süreç, aynı zamanda ontolojik bir dönüşümü de beraberinde getirmiştir; gerçekliğin yerini simülasyonlar almış, varlıkların ontolojik statüsü değişmiştir. İkinci bölümde, fraktal ilke ve tarihin sonu ilkesi ile birlikte, simülasyonun modern toplumda nasıl bir tarihi yeniden inşa ettiği ve ekranın, bu yeniden inşadaki rolü detaylı olarak ele alınmıştır. Bu bağlamda, Körfez Savaşı, Baudrillard'ın olay ve simülakr kavramları çerçevesinde ele alınarak, savaşın gerçekte yaşanmış bir olay mı yoksa medya tarafından inşa edilmiş bir simülakr mı olduğu tartışılmıştır. Son bölümde ise, Spielberg'ün Ready Player One filmi, Baudrillard'ın hipergerçeklik ve ekran kavramları çerçevesinde çözümlemeye tabi tutulmuştur. Bu bağlamda, filmdeki sanal gerçeklik dünyasının, Baudrillard'ın teorilerinin somut bir yansıması olduğu ortaya konulmuştur. Bu

özümleme, Kavramsal ereve ve Teorik Analiz ile gerekleřtirilmiř ve Baudrillard'ın kavramlarının modern sinema baėlamında nasıl hayat bulduėunu göstermeyi amalamıřtır. Tez, modern dnyada gereklik ve simlasyon arasındaki sınırların giderek belirsizleřtiėi, bireylerin kimliklerini ve ontolojik statlerini yeniden inřa ettikleri bir aėda, Baudrillard'ın teorilerinin ne denli geerli olduėunu göstermeyi amalamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Hipergereklik, Tarihin Sonu, Dalizm, Simlasyon, Sanal Gereklik, Medya Maniplasyonu

ABSTRACT

THE ONTOLOGICAL STATUS OF JEAN BAUDRILLARD'S CONCEPT OF HYPERREALITY AND THE PROBLEMATIC OF THE SCREEN: THE EXAMPLE OF THE MOVIE READY PLAYER ONE

MUHAMMED ALİ İLDİZ

This thesis explores Jean Baudrillard's concept of hyperreality and the problem of the screen within the context of their profound effects on modern society's simulation universes, also addressing the ontological questions that arise from these concepts. The thesis aims to methodically dissect Baudrillard's theories, illustrating how hyperreality and simulacral existence are constructed step by step through various principles. In the first section, the discussion focuses on Baudrillard's notion of the death of God and how this death has led to the creation of a simulacral God figure in modern society. This analysis also covers Baudrillard's concepts of dualism and the principle of evil, showing how the boundaries between good and evil become blurred, leading to the transformation of these concepts into their opposites. Following this, the thesis examines how meaning and energy are consumed and reproduced in modern society through the principles of catastrophe and the destiny of energy. This process also entails an ontological transformation; simulations replace reality, altering the ontological status of beings. In the second section, the focus shifts to the fractal principle and the end of history, exploring how simulation reconstructs history in modern society and the role of the screen in this reconstruction. In this context, the Gulf War is analyzed within Baudrillard's framework of events and simulacra, questioning whether the war was a real event or a simulacrum constructed by the media. The final section provides an in-depth analysis of Spielberg's movie Ready Player One within the framework of Baudrillard's concepts of hyperreality and the screen. In this context, the virtual reality world depicted in the film is revealed as

a concrete reflection of Baudrillard's theories. This analysis was conducted using the Conceptual Framework and Theoretical Analysis, aiming to demonstrate how Baudrillard's concepts are brought to life in the context of modern cinema. The thesis aims to demonstrate the enduring relevance of Baudrillard's ideas in an era where the boundaries between reality and simulation are increasingly blurred, leading individuals to reconstruct their identities and ontological statuses.

Keywords: Hyperreality, End of History, Dualism, Simulation, Virtual Reality, Media Manipulation

ÖNSÖZ

Bu çalışma, Jean Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramını ve modern dünyadaki yansımalarını inceleyerek, toplumsal yapıların nasıl şekillendiğini ve gerçeğin nasıl yeniden üretildiğini anlamaya yönelik bir çabanın sonucudur. Bu süreç, hem akademik hem de kişisel olarak beni derinlemesine düşündüren ve geliştiren bir yolculuk oldu. Bu yolculukta bana rehberlik eden, bilgi ve tecrübesini benimle cömertçe paylaşan, önerileri ve teşvikleriyle çalışmamın her aşamasında beni destekleyen danışman hocam Prof. Dr. Ayşe Ceyda Ilgaz Büyükbaykal'a en derin teşekkürlerimi sunarım.

Değerli yorumları ve yönlendirmeleriyle de çalışmamın niteliğini artırmamda desteklerini esirgemeyen Prof. Dr. Aslı Yapar Gönenç, Prof. Dr. Murat Mengü ve Prof. Dr. Güven Necati Büyükbaykal hocalarıma da en derin saygı ve teşekkürlerimi borç bilirim. Bu zorlu süreçte her zaman yanımda olan ve varlığıyla desteğini sürekli hissettiren, annem Mukadder Ildız ve babam Ahmet Ildız başta olmak üzere sevgili aileme de gönülden teşekkür ederim.

Muhammed Ali ILDIZ

İstanbul - 2024

İÇİNDEKİLER

ÖZ.....	i
ABSTRACT.....	iii
ÖNSÖZ.....	iv
GİRİŞ.....	v

BİRİNCİ BÖLÜM

HİPERGERÇEKLİĞİN KARANLIK YÜZÜ:TANRI’NIN ÖLÜMÜ, KÖTÜLÜK VE FELAKET

1.1.	Jean Baudrillard’ın Hayatı ve Eserleri	5
1.1.1.	Erken Dönem Eserleri	6
1.1.2.	Marksizm’den Kopuş	10
1.1.3.	Simülakrlardan Simülasyona Doğru	15
1.1.4.	Simülasyon ve Hipergerçekliğe İlk Bakış.....	23
1.2.	Tanrı’ya Karşı Söylev	27
1.2.1.	Tanrı’nın Ölümü.....	29
1.2.2.	Ölen Tanrı’dan Simülatif Tanrı’ya.....	41
1.3.	Kötülük İlkesi.....	53
1.3.1.	Manicilik ve Kötülük	54
1.3.2.	İyiliğin Tersine Çevrilmesi Olarak Kötülüğün Şeffaflığı	61
1.3.2.1.	Baudrillard’da Düalizm.....	71
1.3.2.2.	Düalizmden Gnostisizm Karmaşasına	81
1.4.	Felaket İlkesi	91
1.4.1.	Aşırı İletken Olaylar.....	92
1.4.2.	Enerjinin Yazgısı.....	106
1.4.3.	Yeni Sanal İnsanın Keşfi.....	128

İKİNCİ BÖLÜM

HİPERGERÇEKLİK VE EKRAN: FRAKTAL EVRENİN TARİHİN SONUYLA BULUŞMASI

2.1.	Fraktal İlkesi.....	142
2.1.1.	Baudrillard'ın Dördüncü Düzenine Doğru	143
2.1.2.	Fraktal İlke ve Modern Simülasyon	149
2.2.	Tarihin Sonu İlkesi	157
2.2.1.	Simülasyon Çağında Tarihsel Anlamın Çözülüşü	158
2.2.2.	Modern Toplumda Tarihin Yeniden İnşası	171
2.2.3.	Fukuyama ve Baudrillard: İdeolojik ve Ontolojik Yaklaşım	177
2.3.	Ekran Sorunsalında Teknolojik Dönüşüm	184
2.3.1.	Kültürel Ritüel Olarak Televizyon Ekranı	185
2.3.2.	Medya, Ekran ve Toplumsal Bilinç	196
2.4.	Ekran ve Hipergerçeklik Kavşağında Körfez Savaşı	207
2.4.1.	Körfez Savaşı'nın Gerçeklikten Kopuşu	208
2.4.2.	Olay-Olmayan-Olay Bağlamında Körfez Savaşı	215
2.4.3.	Körfez Savaşı'nın Simülatif Yansımaları	221

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

READY PLAYER ONE FİLMİ ÇÖZÜMLEMESİ

3.1.	Ready Player One Filminin Temel Bilgileri	226
3.1.1.	Film Künyesi	227
3.1.2.	Filmin Kısa Özeti	227
3.1.3.	Filmin Ana Karakterlerin Kısa Analizi	229
3.1.4.	Ready Player One Filminin Seçilme Nedeni	231
3.2.	Ready Player One Filminin Çözümlemesi	233
3.2.1.	Hipergerçeklik İlkeleriyle Çözümlemesi	233
3.2.2.	Ekran Kavramıyla Çözümleme	244

SONUÇ.....	250
KAYNAKÇA.....	256
ÖZGEÇMİŞ.....	271



“Mutlak bir gerçeklikten söz edebilmek ne kadar güçse, bir illüzyon üretiminden söz etmek de o kadar güçtür. İllüzyondan söz edebilmek imkânsızdır, çünkü artık gerçek diye bir şey yoktur. Gerçek ortadan kaybolmuştur.”¹

GİRİŞ

Gerçeklik, insanlığın varoluşundan bu yana felsefenin en temel sorularından biri olmuştur. "Gerçek nedir?" sorusu, insan düşüncesinin derinliklerine inerek, hem bireysel hem de toplumsal düzeyde gerçekliğin doğasını ve anlamını sorgulamıştır. Ancak 20. yüzyılın sonları ve 21. yüzyılın başları, bu soruya daha önce hiç olmadığı kadar karmaşık ve çok katmanlı bir boyut eklemiştir. Zira, teknolojinin ve medyanın hızla gelişmesi, toplumsal yapıları ve bireysel kimlikleri derinden etkilemiş; bu değişim, Jean Baudrillard gibi düşünürlerin gerçeklik kavramını yeniden ele almasına neden olmuştur. Baudrillard, modern dünyanın, artık geleneksel anlamda bir gerçeklik değil, simülasyonlar ve hipergerçeklikler üzerine kurulu bir dünya olduğunu ileri sürmüştür.

Bu çalışmada, hipergerçeklik kavramını Baudrillard'ın teorik çerçevesi içinde inceleyerek, hipergerçekliğin ontolojisini ve varoluşunu anlamaya yönelik bir yaklaşım benimseyeceğiz. Hipergerçeklik, Baudrillard'ın düşünce sisteminde merkezi bir yer tutmakla birlikte, tek bir tanıma indirgenemeyecek kadar karmaşık ve çok katmanlı bir olgudur. Bu nedenle, hipergerçekliği anlamak için, Baudrillard'ın doğrudan tanımlamasa da üzerine doğrudan veya dolaylı olarak bina ettiği ve hipergerçekliği ya inşa eden ya da hipergerçekliğin bir sonucu olarak ortaya çıkan ilkeleri ele alacağız. Bu ilkeler, hipergerçekliğin doğasını ve toplumsal yapılar üzerindeki etkilerini daha iyi kavramamıza yardımcı olacaktır.

¹ Jean Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, Çev. Oğuz Adanır, Ankara, Doğubatı Yayınları, 2016, s.37

Bu ilkeler, Baudrillard'ın simülasyon ve simülakrlar kavramlarıyla yakından ilişkilidir ve hipergerçeklik olgusunun nasıl inşa edildiğini veya onun bir sonucu olarak nasıl var olduğunu ortaya koyar. Simülakrların gerçeği değil, gerçeğin ardındaki yanılsamayı yansıttığı bu dünyada, gerçeklik, bir kez daha sorgulanmaya başlanır. Simülakr, gerçeklik ilkesinin kendisine saldırır; gerçeğin algılanma biçimini gizler. Baudrillard, bu noktada gerçeğin yerini alan simülasyonların, toplumsal yapıların dokusunu nasıl değiştirdiğini ve bireylerin bu yeni düzen içindeki varoluşsal kaygılarını nasıl şekillendirdiğini derinlemesine analiz eder. Bu ilkeler de, hipergerçekliğin inşasında veya onun bir sonucu olarak ortaya çıkan ve toplumsal yapıların yanı sıra bireylerin algı dünyasını dönüştüren temel unsurları açıklamak için bir yol haritası sunar.

İlk olarak, simülatif Tanrı kavramı üzerinde duracağız. Tanrı'nın ölümünden sonra, gerçeğin yerini alan simülatif Tanrı, bir tür yeni düzen yaratarak, gerçekliği simülasyonlarla ikame eder. Bu süreç, modern dünyanın ontolojik temelini sarsarak, gerçeğin yerini simülakrların almasına zemin hazırlar. Hipergerçeklik, bu yeni düzenin bir sonucu olarak ortaya çıkar ve bu bağlamda incelenmesi gereken ilkelerden biri haline gelir.

Tanrı'nın ölümünün, sadece metafiziksel bir dönüşüm değil, aynı zamanda gerçeğin ortadan kalktığı ve yerini simülakrların aldığı bir dönemin başlangıcı olarak görülmesi, bu çalışmanın temel argümanlarından biridir. Bu bağlamda, Baudrillard'ın Tanrı'ya karşı geliştirdiği söylev, modern dünyada gerçekliğin nasıl dönüştüğünü ve bu dönüşümün ontolojik sonuçlarını tartışmak için kritik bir zemin sunar. Tanrı'nın ölümünün ardından ortaya çıkan simülatif Tanrı, gerçekliğin yerini alan bir yapıdır ve bu yapı, Baudrillard'ın kötülük ilkesi ile daha da derinleştirilen bir çerçeveye oturur. Kötülük, Baudrillard'ın düşüncesinde, yalnızca ahlaki bir kavram değil, aynı zamanda dünyayı ve gerçekliği anlamlandırmanın bir yolu olarak ele alınır. Modern toplumda iyilik ve kötülük arasındaki sınırların silikleşmesi, bu iki kavramın birbirine dönüşmesi ve bu dönüşümün toplumsal yapıları nasıl etkilediği, Baudrillard'ın kötülük ilkesi ile açıklanır. Bu tezde, kötülüğün şeffaflığı ve iyiliğin tersine çevrilmesi kavramları üzerinden, modern toplumda

gerçekliğin nasıl anlamını yitirdiğini ve bu anlam kaybının bireyler üzerindeki etkilerini ve bu bağlamda hipergerçekliğin varoluşuna katkıları tartışılacaktır.

Felaket ilkesi, Baudrillard'ın modern dünyayı anlamak için geliştirdiği bir diğer önemli kavramdır. Bu ilke, modern toplumda olayların aşırı iletken hale gelmesi ve bu aşırılığın, gerçeğin algılanma biçimlerini nasıl etkilediğini sorgular. Baudrillard'a göre, modern toplumda felaketler, yalnızca fiziksel yıkımlar değil, aynı zamanda anlamın ve gerçekliğin kaybolduğu süreçlerdir. Felaket ilkesi, enerjinin yazgısı ve yeni sanal insanın keşfi gibi alt başlıklar altında incelenecek; modern dünyada bireylerin gerçeklik algısının nasıl köklü bir şekilde dönüştüğünü açığa kavuşturacaktır. Bu bağlamda, felaket kavramı, sadece doğal veya insan kaynaklı yıkımların ötesine geçer; aynı zamanda, bireylerin ve toplumların anlam ve kimlik arayışlarında karşılaştıkları derin krizleri de ifade etmektedir. Bu ilke, hipergerçekliğin nasıl bir felaket durumunu temsil ettiğini ve modern dünyada nasıl var olduğunu açıklamak için kullanılacaktır.

Baudrillard'ın düşünce sisteminde, teknoloji ve medyanın yoğun etkisiyle bireylerin gerçeklik algısı köklü bir dönüşüme uğrar. Bu dönüşüm, sadece toplumsal yapıların yeniden şekillendirilmesiyle sınırlı kalmaz; aynı zamanda bireylerin kendi benliklerinden koparak, simülasyonların ve hipergerçekliğin içine hapsolmasına yol açar. Bu yeni düzen içinde, bireyler artık sanal ve yapay bir varoluşun özneleri haline gelirler; Baudrillard'ın "Yeni Sanal İnsan" olarak tanımladığı bu varlıklar, özgünlüklerini ve bireyselliklerini kaybederek, simülakrılar ve dijital dünyanın hâkim olduğu bir gerçeklikte yaşamaya mahkûm olurlar. Bu bağlamda, Baudrillard'ın kavramsal araçları, modern toplumun karmaşıklığını ve bu karmaşıklık içinde bireyin varoluşunun nasıl kaybolduğunu anlamamıza yardımcı olur. Hipergerçekliğin inşasında ve bu insanın bireyler üzerindeki etkilerinde, Yeni Sanal İnsan kavramı, modern dünyanın ötesine geçerek, gerçekliğin ve kimliğin yeniden tanımlandığı bir noktada konumlanır.

Tezimizin ikinci bölümünde ise, fraktal ilke ve tarihin sonu gibi kavramlar üzerinden Baudrillard'ın modern toplum analizini daha da derinleştireceğiz. Fraktal ilke, hipergerçekliğin yapısal özelliklerini anlamak için ele alınması gereken bir diğer ilkedir.

Fraktal ilke, modern dünyada anlamın ve gerçekliğin nasıl parçalanarak sonsuz bir döngü içinde yeniden üretildiğini açıklar. Baudrillard’a göre, modern dünyada hiçbir şey sabit değildir; her şey, bir yansıma ya da taklit olarak tekrar tekrar üretilir ve bu süreç, anlamın kaybolmasına neden olur. Bu ilke, özellikle medyanın ve teknolojinin toplumsal yapıları ve bireylerin zihin dünyalarını nasıl etkilediğini anlamak için kritik bir öneme sahiptir. Baudrillard’ın dördüncü düzen kavramıyla da ilişkili olan fraktal ilke üzerinden, simülasyon evreninin nasıl işlediğini ve bu evrenin gerçeği nasıl yerinden ettiğini tartışılacaktır.

Son olarak, tarihin sonu ilkesi üzerinden hipergerçekliğin zaman ve tarih algısındaki dönüşümünü ele alınacaktır. Bu ilke, modern toplumda tarihin nasıl bir simülasyon haline geldiğini ve gerçekliğini yitirerek bir gösteri unsuru olarak yeniden üretildiğini açıklar. Baudrillard, tarihin artık bir ilerleme süreci olmaktan çıkıp, bir tür hipergerçeklik içinde donduğunu ve bu donmanın toplumsal yapılar üzerindeki etkilerini tartışır. Bu bağlamda, tarihin yeniden inşası ve modern toplumun tarihsel olayları nasıl algıladığı üzerine yapılan analizler, bu çalışmanın önemli bir bölümünü oluşturur. Özellikle, Körfez Savaşı’nın *olay-olmayan-olay* kavramı çerçevesinde nasıl bir simülasyon olarak sunulduğunu ve gerçeklikten kopuk bir medya gösterisine dönüştüğünü tartışmak, tarihin sonu ilkesini somut bir örnek üzerinden ele almak açısından kritik bir öneme sahiptir.

Tezimizin üçüncü bölümünde, Baudrillard’ın hipergerçeklik teorisi, *Ready Player One* filmi üzerinden somut bir analizle ele alınacaktır. Bu bölümde, ekran kavramı ve simülasyonların toplumsal yapılar üzerindeki etkileri detaylı bir şekilde incelenecektir. Baudrillard’a göre, ekranlar, modern toplumda gerçekliği dönüştüren ve bireyleri simülasyon dünyasına hapseden temel unsurlardır. *Ready Player One* filmi, bu bağlamda, modern dünyada bireylerin gerçeklik algılarını nasıl yeniden şekillendirdiğini ve bu süreçte nasıl birer simülakr haline geldiklerini anlamak için ideal bir örnek teşkil etmektedir. Filmdeki karakterlerin, gerçek dünyadan koparak tamamen bir simülasyon evrenine hapsolmaları, Baudrillard’ın ekran kavramı ile doğrudan ilişkilendirilecek ve bu bağlamda analiz edilecektir.

BİRİNCİ BÖLÜM

HİPERGERÇEKLİĞİN KARANLIK YÜZÜ: TANRI’NIN ÖLÜMÜ, KÖTÜLÜK VE FELAKET

Bu bölümde, Jean Baudrillard’ın düşünce sistemi ve hipergerçeklik kavramını oluşturan felsefi altyapı detaylandırılacaktır. Baudrillard’ın hayatı ve eserleri üzerinden entelektüel gelişimi analiz edilerek, özellikle Marksizm’den kopuşu ve simülakrlar ile simülasyon kavramları üzerinde durulacaktır. Bu bağlamda, Baudrillard’ın gerçeğin yerini simülasyonun aldığı bir dünyayı nasıl kurguladığı tartışılacak, simülasyon ve hipergerçeklik kavramlarına ilk bakış sunulacaktır. Tanrı’nın ölümüne yönelik argümanları ve simülatif Tanrı kavramı, modern toplumdaki anlam kaybı ve yanılsama süreçleri bağlamında incelenecektir. Baudrillard’ın kötülük ilkesi üzerinden iyilik ve kötülük kavramlarının tersine çevrilmesi ve modern dünyada kötülüğün şeffaflaşması ele alınacak; düalizmden gnostisizme geçiş süreci analiz edilecektir. Felaket ilkesi çerçevesinde ise olayların anlamını yitirip medya ürünü haline gelişine, enerjinin yazgısına ve yeni sanal insanın keşfine değinilerek, simülasyon evreninde bireylerin gerçek dünyayla bağlarının nasıl zayıfladığı tartışılacaktır.

1.1. Jean Baudrillard’ın Hayatı ve Eserleri

Çalışmamızın bu bölümünde, Jean Baudrillard’ın düşünsel yolculuğunu, hayatını ve eserlerini sistematik bir biçimde ele alacağız. Bu kapsamda, Baudrillard’ın entelektüel gelişiminin temel taşlarını oluşturan erken dönem eserlerinden başlayarak, düşünce yapısının nasıl şekillendiğini ve olgunlaştığını inceleyeceğiz. Bu eserlerin, onun teorik zeminini nasıl oluşturduğunu ve sonradan geliştireceği simülasyon ve hipergerçeklik teorilerine nasıl zemin hazırladığını tartışacağız.

Baudrillard’ın felsefi yolculuğunun erken dönem eserleri, onun Marksist düşünceden nasıl uzaklaştığını, bu süreçte hangi eleştirel argümanları geliştirdiğini ve nihayetinde

postmodern teoriye nasıl bir yön verdiğini anlamak açısından büyük önem taşır. Bu eserler, Baudrillard'ın düşüncesinin temelini oluşturan simülakr, simülasyon ve hipergerçeklik gibi kavramların ilk izlerini barındırır. Bu yüzden, çalışmamızda, özellikle bu erken dönem eserlerine odaklanarak, Baudrillard'ın entelektüel serüvenini derinlemesine inceleyeceğiz.

Simülakrlar ve Simülasyon kitabı, Baudrillard'ın düşünsel gelişiminde bir dönüm noktası olarak kabul edilen, daha önceki eserlerinde geliştirdiği fikirlerin olgunlaşmasını ve sistematik bir teori haline gelmesini sağlayan eseridir. Bu bölümde, Baudrillard'ın bu eserine kadar olan sürecini ele alıp sonraki eserlerine ise tezimizin ilerleyen bölümlerinde yer vereceğiz. Bu bağlamda, Baudrillard'ın erken dönem eserlerinden başlayarak, *Simülakrlar ve Simülasyon* kitabına kadar olan entelektüel gelişimini ve bu süreçteki felsefi dönüşümlerini detaylandırarak inceleyeceğiz. Bu inceleme, Baudrillard'ın düşünsel mirasını anlamak ve onun çağdaş felsefe üzerindeki etkilerini kavramak için bir zemin oluşturacaktır.

1.1.1. Erken Dönem Eserleri

Jean Baudrillard, postmodern tüketim, sanat ve estetiğin değişen rolleri, medya ve teknolojinin sosyal düzen üzerine etkisi gibi kültürel ve sosyolojik birçok çağdaş konuya temas etmiş, sosyal ve kültürel eleştiriye, çağdaş toplumla kendine özgün yollarla birleştiren üretken bir yazardır. Baudrillard, erken dönem yazılarından 2007'ye kadar olan süreçte durağan bir düşünce mekaniğine bağlı kalmamış, kendi düşünce yapısı değişirken, Kellner'in tabiriyle düşünceleri ile insanların kendilerini ve dünyayı anlamaya yönelik çabasının bir parçası olarak kullanılabileceği bir kavramsal çerçeve sunmuştur.² Böylece, modern dünyanın anlaşılması ve onu algılama şeklimiz üzerinde derin bir etkiye sahip olmuştur. Baudrillard kimdir sorusuna bu bölümümüzde cevap ararken, hayatı ve kronolojik

² Douglas Kellner, "Jean Baudrillard", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, Ed. Edward N. Zalta URL: <https://plato.stanford.edu/archives/win2020/entries/ baudrillard/>, 2020, par.1

olarak ortaya koyduğu eserler çerçevesinde düşünce değişimlerine ilişkin bir perspektif sunmaya çalışacağız.

Jean Baudrillard, 1929'da Fransa'nın Champagne bölgesindeki kırsal bir katedral kenti olan Reims'te doğdu. Dedeleri köylü olan, memur bir ailenin çocuğu olarak büyüyen Baudrillard, entelektüel bir çevrede yetişmemiş, aynı zamanda sülalesinde ileri düzey eğitim alan ilk kişiydi. Kültürel bir çevrede yetişmemesini telafi edebilmek adına lise yıllarında çok çalışan ve çok okuyan Baudrillard, bu çalışma neticesinde ailesi ve kültürel çevresinden kopuş sürecini ve bu kopuşun onun ileriki yıllarında da farklı biçimlerde kendinde yer etmesini Mike Gane ve Monique Arnaud ile olan bir röportajında şu şekilde ifade eder:

“Bu, benim hayatımda gerçekten olağanüstü bir kazanım elde etmek için çok çalıştığım bir zamandı. Bunun akabinde ailemle yaşadığım kopuş meydana geldi. Bu kopuş benim hayatımda önemli bir rol oynadı, çünkü ailemden ayrılmak, daha sonra bir aktarım süreci vasıtasıyla başka şeyleri de etkileyecek olan bir kırılma durumu oluşturdu. Ben her zaman tam bir kopuş hali içerisinde oldum: üniversiteyle, hatta içine girmeyi başardığım fakat her zaman belirli bir mesafe koyduğum siyaset dünyasıyla. Dolayısıyla çocukluğumda, ergenliğimde vs. bunun bir nevi prototipini bulabilirsiniz”³

Jean Baudrillard zengin ya da ayrıcalıklı bir aile ve çevreden gelmemiştir ve bu durumun yetişme tarzı, tüketim kültürü ve insanların nesnelerle ilişki kurma biçimleri hakkındaki daha sonraki fikirlerini etkilemiş olabileceğini söyleyebiliriz. Nitekim Baudrillard her ne kadar bu çevreden entelektüel anlamda sıyrılmış ve kendini soyutlamış olsa da onları inkar etmemiş, zaman zaman kendi düşünce dünyasında bu durumdan nasıl izler bulabileceğimiz hususunda bizlere ipuçları vermiştir:

“...Bütün bunlar benim köylü irsiyetime kadar gidiyor. Kültür her zaman benim için yabancı bir şey olageldi, asla üzerime alamayacağım bir şey. Bu yüzden her zaman biraz hoyratlık ve kabalık damarım olmuştur. Köylülerde kendilerine yönelik bir tembellik ve patavatsızlık, başka şeylere yönelik de hastalıklı bir endişe vardır. Ve çalışmayı aşağılama- kendisi çok fazla çalışsa bile. Köylülerin ne aurası ne de kaderi vardır. Bu şekilde, bir nesne gibi bir şeydir. Zekâ, kültür ve

³ Jean Baudrillard, **Baudrillard Live**, Interview with Mike Gane and Monique Arnaud, Ed. by Mike Gane, London, Routledge, 2003, s. 19

rahatlığın aleni - sosyal ya da gerçek - biçimine sahip olan her şeye karşı öfke duyguları beslemeye başlıyorum. Bu asla üstesinden gelemediğim bir şey.”⁴

Baudrillard, yüksek öğrenim sonrasında 1956'da bir Fransız lisesinde öğretmen olarak çalışmaya başlamış ve 1960'ların başında Fransız yayınevi Seuil için editörlük yapmış, 1962-1963 yıllarında Les temps modernes'de edebiyat üzerine denemeler yayımlamış, Peter Weiss ve Bertolt Brecht'in eserlerini ve Wilhelm Mühlmann'ın devrimci hareketler üzerine bir kitabını Fransızcaya çevirmiştir.⁵ 1966'da düşünce dünyasını çok önemli ölçüde etkileyen Henri Lefebvre ve Roland Barthes ile tanışacağı Paris Üniversitesi'ndeki dönemine gelmeden önce henüz 23 yaşında yazdığı ve 1952'de yayınlanan “Patafizik” denemesine bir parantez açmak yerinde olacaktır. Baudrillard'ın doktora teziyle birlikte 1960ların sonrası itibarıyla yazdığı kitap ve makaleleri uluslararası bilinirliğe sahip iken, henüz akademik bir etikete sahip olmadığı ve akademik çevrelerce bir korunma veya saldırıya maruz kalmadığı, kendisinin de “yirmi yaşında farklı şeyler yazıyordum”⁶ dediği ilk dönem yazıları hususunda kısıtlı bir bilgiye sahibiz. Bu anlamda, Baudrillard'ın Le Complot de L'art kitabının İngilizce versiyonunda da yer verilmiş olan Patafizik makalesi, ilk dönem yazıları için önemli bir kaynak teşkil etmektedir.

Jean Baudrillard *Patafizik* metninde, gerçekliğin hayali ve absürt yönlerini keşfetmeyi amaçlayan felsefi bir yaklaşım olan patafizik kavramını tartışmaktadır. Baudrillard patafiziği "ruhun en yüksek ayartısı", "ölüm narsisizmi" ve "eksantriklik" olarak tanımlar⁷. Ayrıca patafiziğin gaz haliyle ilgili bir saplantı, saçmalık ve ciddiyetsizlik duygusuyla karakterize olduğunu öne sürer. Jarry'ye göre ise Patafizik, metafiziğin ötesinde, istisnaları yöneten yasaları inceleyen anti-bilimsel bir alandır - hayali bir kozmosu aydınlatma girişimidir⁸. Jarry Patafiziği özellikle "nesnelerin sanallıklarıyla

⁴ Jean Baudrillard, **From Hyperreality to Disappearance: Uncollected Interviews**, Ed. by Richard G. Smith, David B. Clarke, Edinburg, Edinburgh University Press, 2015, s.7

⁵ Kellner, **Ibid.**, par.3

⁶ Baudrillard, **From Hyperreality to Disappearance: Uncollected Interviews**, s.11

⁷ Jean Baudrillard, “Pataphysics”, **The Conspiracy of Art**, Ed. Sylvire Lotringer, Çev. Ames Hodges, Semiotext(e), Los Angeles, 2005, ss. 213-214

⁸ Joseph Nechvatal, “Fine Absurdist Ubu Art. Review of Jean Baudrillard. Pataphysics”, **International Baudrillard Studies**, Volume Four, Number 1, 2007, par. 11

tanımlanan özelliklerini sembolik olarak çizgilerine bağlayan hayali çözümler bilimi"⁹ olarak tanımlamıştır. Nechvatal'a göre burada, Baudrillard'ın uyumsuz sanal gerçekliğe boğulmuş bir dünyaya dair hiperbolik ve bıkkın bakışını beslemiş olabilecek bazı rizomatik kökleri bulmak mümkündür; Jarry'de, parıldayan nesnelerin insanların sanallığın uçsuz bucaksız boşluğunda ne yapıp ne yapamayacaklarına tuhaf şekillerde hükmettiği halüsinatif bir toplumsal yapıyı, Baudrillard'ın simülatif dünyasına benzemektedir ve Jarry gibi Baudrillard da bu toplumsal incelemeye çoğunlukla sürekli bir sistematik analiz sergilemeden ulaşır.¹⁰

Baudrillard bu makalesinde, daha sonraki yazılarında da zaman zaman kullanacağı totoloji kavramından da bahseder. Yeni bir bilgi ya da anlam katmaksızın kendini farklı kelimelerle tekrar eden bir ifade ya da argümana atıfta bulunan mantıksal bir terim olan totoloji, Baudrillard'a göre geleneksel gerçeklik anlayışlarına meydan okuyan paradoksal ve absürt bir felsefe olan patafiziği tanımlamak ve bu paradoksal özü yakalamak için bir yol olarak kullanılabilir.¹¹ Bu minvalde, Baudrillard'ın patafiziğe ve totolojiye olan ilgisi, onun daha sonraki eserlerinde gerçeklik, simülasyon ve toplumsal yapılar üzerine geliştirdiği karmaşık fikirlerde kendine yer bulacaktır.

İlk dönem yazılarıyla ilgili başka bir söyleşide Baudrillard, entelektüel birikiminin hangi biçim üzerine geliştiği sorusu üzerine, ilk başlarda şiirle ilgilendiğinden 36 veya 38 yaşına kadar teoriyle ilgili bir şey yazmadığından, şiirsel olarak da Şiirsel olarak, Artaud, Rimbaud ve Bataille'den etkilendiğinden bahseder.¹² Yine entelektüel bağlamda yazar olarak kendisini etkileyen unsurlar sorulduğunda 1968 öncesi dönemini şu şekilde özetler:

“1968 öncesinde, 1960'lı yıllarda radikal enternasyonalistler, anarşistler ve solcular olan Situasyonistlerden çok etkilendim. Mesafeli bir şekilde Marksisttim, aynı zamanda medya ve reklam kuruluşlarına da karşıydım. Marcuse'in fikirleri ile beraber bu durumdan çekildim. Sonra, 1968'den sonra, Cezayir savaşının hemen ardından, bende bir takım teorik kümelenmeler oluşmaya başladı, bu sebepten dolayı teori yazmaya başladım. Radikal politikayı radikal teoriye dönüştürmek

⁹ Alfred Jarry, “What is Pataphysics?”, **Evergreen Review**, no. 13, 1963, s. 131

¹⁰ Nechvatal, **Ibid.**, par. 12

¹¹ Baudrillard, **Ibid.**, s.214

¹² Baudrillard, **From Hyperreality to Disappearance: Uncollected Interviews**, s.47

istedim. 1968; otuz yılı aşkın bir süredir devam eden bir gelişmenin sona ermesi için bir nehir kıyısıydı.”

Baudrillard'ın burada bahsettiği süreç, 1968'de yayımladığı '*Nesneler Sistemi*' [Le Syst me des objets] kitabıyla onun deyimiyle nehir kıyısına ulaşı; teoriye dair fikirlerine ilk defa yer verdiği, Henri Lefebvre danışmanlığında 1966'da tamamladığı doktora tezini baz alan bu eser, onun radikal politik düşüncelerini radikal teoriye dönüştürme çabasının bir ürünü olarak, tüketim toplumunun nesneler üzerinden derinlemesine analizini sunar ve modern dünyanın karmaşık yapısını çözümleme yolunda önemli bir adım oluşturur. Bu eseri aynı zamanda onun düşünsel kariyerinde önemli bir dönüm noktasıdır. Bu kitap, tüketim toplumunun nesneler aracılığıyla nasıl şekillendiğini ve modern dünyanın karmaşık yapısını analiz etmeye yönelik ilk ciddi adımını temsil eder. Baudrillard, bu eserle birlikte, tüketim toplumunu anlamak için yapısalcı yöntemi kullanmış ve bu yaklaşımı, Henri Lefebvre'den aldığı ilhamla, radikal bir teori geliştirme yolunda kullanmıştır. Bu eser, Baudrillard'ın tüketim, nesneler ve toplumsal yapı arasındaki ilişkileri analiz ettiği ilk büyük çalışmasıdır ve ona geniş bir entelekt el çevrede tanınırlık kazandırmıştır. Bu eserle ilgili olarak Pawlett, Baudrillard'ın argümanlarının birçok noktada Freudo-Marksist olarak kabul edilebilir olduğunu, örneğin yabancılaşma hususunda, eserde Marksist bir çerçeveye bağlı kalarak, fiziksel emeğin ve çalışan ellerin görün r bedensel hareketlerinin giderek yok olduğunu ve bunların yerini makinelerin ve emek tasarrufu sağlayan cihazların aldığını savunduğunu belirtir, ancak Pawlett, bu eserin daha sonraki çalışmalarında gördüğ m z sürekli eleştirel güç ve deneysellikten yoksun olduğunu öne sürer.¹³

1.1.2. Marksizm'den Kopuş

Baudrillard'ın entelekt el kariyerinde, dergi çalışmaları da önemli bir yer tutmaktadır. 1970'lerde ve 1980'lerde, Baudrillard, düşüncelerini yaymak ve akademik dünyada daha geniş bir kitleye ulaşmak amacıyla çeşitli dergilere katkılarda bulunmuş ve bu

¹³ William Pawlett, **Jean Baudrillard: Against Banality**, London, Routledge Press, 2007, ss.7-10

platformlarda düşüncelerini derinleştirmiştir. Baudrillard, özellikle Utopie adlı derginin kurucu üyelerinden biri olarak, radikal düşünceyi yaygınlaştırmak için çaba sarf etmiştir. Utopie, 1960'ların sonunda kurulan ve 1970'ler boyunca yayımlanan bir dergi olarak, sosyoloji, şehir planlaması ve radikal politika gibi konularda eleştirel yazılar yayımlamıştır. Baudrillard, bu dergide yayımladığı makalelerde, modern toplumun yapısal sorunlarını ve kapitalist sistemin eleştirisini dile getirmiştir. Baudrillard'ın Utopie dergisindeki çalışmaları, onun Marksizm'den kopuş sürecini de yansıtmaktadır. Dergideki yazıları, özellikle üretim merkezli düşüncenin eleştirisini içerir ve tüketim toplumu ile gösterge ekonomisi gibi kavramları geliştirmesine olanak tanır. Bu dönemde Baudrillard, üretimin değil, tüketimin toplumsal yapıların temelinde yer aldığını savunmuş ve bu görüşlerini dergi sayfalarında dile getirmiştir.

Aynı yıllarda, 1968 Mayıs ayaklanmaları sırasında Nanterre Üniversitesi'nde öğretim görevlisiyken, bir söyleşide Bernard Conein'in sınıf mücadelesi üzerine sorusuna yanıt verirken¹⁴ Marksist analizin iki temel kategorisi olan sosyo-ekonomik sömürü ve politik baskıyı temel alarak, proletaryanın bu iki unsurdan da ıstırap çektiğini ve bu nedenle sistemin sahtekarlığının açığa çıkarılması gerektiğini belirtmiştir. Ayrıca, Marksist görüşün aksine yabancılaşmanın yalnızca politik bir ifade olmaktan öteye geçtiğini ve yaratıcı gücün yönlendirilmesiyle ilgili olduğunu vurgular. Baudrillard, öğrenci hareketinin sınıf mücadelesini genişlettiğini ve kültürel bir boyut kazandırdığını, bu durumun modern kapitalist toplumda yabancılaşma, sömürü ve baskı sorunlarını ilk kez gündeme getirdiğini ifade eder.¹⁵ Bu bağlamda, Baudrillard'ın görüşleri, o yıllarda dahi, sınıf mücadelesinin ve yabancılaşmanın Marksist analizlerinin ötesine geçen bir perspektif sunmuştur.

1970'lerde Baudrillard, düşüncelerini daha da derinleştirdiği ve kavramsal çerçevesini genişlettiği bir dizi kitap yayımlamıştır. '*Tüketim Toplumu*' [La Société de Consumption, 1970] eserinde ise, modern toplumda tüketimin sadece ihtiyaçları karşılamaktan çok daha

¹⁴ Bu söyleşi aynı zamanda Baudrillard'ın dahil olduğu ilk basılı diyalog olarak kabul edilmektedir.

¹⁵ Jean Baudrillard, "La transgression est-elle un mode d'action politique?", **Communications** 12, 1968, ss.166-167

öte bir anlam taşıdığını ileri sürer. Baudrillard'a göre, tüketim, bir kimlik ifade aracı, toplumsal statü göstergesi ve kültürel bir kod haline gelmiştir. Nesnelerin sadece işlevsel değerleri değil, aynı zamanda sembolik değerleri de vardır ve bu sembolik değerler, toplumun bireyleri nasıl gördüğü ve kendilerini nasıl ifade ettikleri üzerinde derin bir etkiye sahiptir. Baudrillard, bu eserinde tüketim kültürünü, toplumsal yapıların ve ilişkilerin merkezine yerleştirir. Tüketim, bir yandan bireylerin toplumsal konumlarını belirleyen bir unsur haline gelirken, diğer yandan da onları sistemin bir parçası haline getirir. Tüketiciler, sadece ürünlerin fiziksel ihtiyaçlarını karşılamakla kalmaz, aynı zamanda bu ürünler aracılığıyla kimliklerini inşa eder ve toplumsal statülerini belirlerler.

Bu bağlamda, Baudrillard'ın tüketim toplumuna dair eleştirisi, modern dünyanın, insanların düşüncelerini, eylemlerini ve ilişkilerini nasıl şekillendirdiğini anlamak için temel bir çerçeve sunar. Tüketim toplumu, insanların gerçek ihtiyaçları yerine, onlara sunulan semboller ve simgeler aracılığıyla yönlendirilir, bu da gerçekliğin yerini simülakrların aldığı bir dünyaya doğru evrilmenin başlangıcını işaret etmektedir.

Bu eserinde Marksist anlayıştan uzaklaşmaya başladığını yabancılaşma üzerinden görebilmekteyiz. Burada yabancılaşma anlayışı Marx'ın işaret ettiği ekonomik koşulların ötesine geçerek postmodern toplumun temel bir karakteristiği haline gelir. Baudrillard, Marx'ın yabancılaşma kavramını genişleterek, tüketim toplumunda bireylerin nesnelerle, göstergelerle ve kendi imgeleriyle olan ilişkilerinde yaşadıkları yabancılaşmayı ele alır. Baudrillard, her şeyin alınıp satılabilecek birer meta haline geldiği bir toplumda yabancılaşmanın kaçınılmaz olarak genelleşeceğini savunur. Bu bağlamda, artık "yabancılaşma" terimi, her şeyin bir meta olduğu metalaşmış bir toplumda yaygınlaşan bir durumu ifade eder¹⁶. Baudrillard'ın yabancılaşma kavramına yaklaşımı, Marksist teoriden önemli bir kopuşu temsil ederken tüketim toplumunun karmaşık yapısını ve gösterge değerlerinin önemini vurgulayan yeni bir teorik çerçeveye yönelir¹⁷.

¹⁶ Douglas Kellner, "Jean Baudrillard After Modernity: Provocations On A Provocateur and Challenger", **International Journal of Baudrillard Studies**, Volume 3, Number 1, 2006, par. 8

¹⁷ **Ibid.**, par. 11-12

Baudrillard'ın bir sonraki çalışması olan, 1972'de yayımlanan '*Gösterge Ekonomi Polisiği Üzerine Bir Eleştiri*' [Pour une critique de l'économie politique du signe] adlı eseri, üretim ve tüketim süreçlerini birbiriyle ilişkili olarak ele alır ve bu süreçlerin genel bir ekonomi politiğe nasıl dönüştüğünü analiz eder. Bu eserde, kullanım değeri, değişim değeri ve gösterge değişim değeri kavramlarını geliştirerek, modern toplumun nasıl bir gösterge ekonomisi' içinde işlediğini açıklar ve bu anlamda Genosko bu kitabı "aynı anda hem yapısalcı hem de yapısalcılık karşıtı olan, Baudrillard'ın baskının bir semptomu olarak anlamlandırmanın biçimci okumalarıyla hesaplaşmaya yönelik en sıkı tartışılan giriřimi"¹⁸ olarak tanımlamıştır. Bu kitap aynı zamanda, onun Marksist ekonomik analizden uzaklaşarak, gösterge ve tüketim kültürüne odaklanan kendi teorik çerçevesini inşa etmeye başladığı dönemdir. Baudrillard, metalar dünyasında, değerlerin artık yalnızca kullanım ve değişim değerine dayalı olmadığını, aynı zamanda gösterge değerine dayandığını savunur. Bu yaklaşım, Marksist teorinin yetersiz kaldığına ve modern kapitalist toplumun dinamiklerini açıklamakta eksik olduğuna inandığını göstermektedir.

Marksizm'den uzaklaşma, sonraki '*Üretimin Aynası*' [Le Miroir de la production] eserinde daha da belirginleşir ve Baudrillard bu eserde Marksizm'e yönelik radikal bir eleştiri getirerek bu ideolojiden kopuşunu ilan eder. Baudrillard, Marksizm'in, kapitalist üretim tarzının kategorilerini eleştirel bir şekilde sorgulamak yerine, onları yansıttığını ve burjuva ekonomi politiğine bağımlı kaldığını öne sürer. Marksizm bu anlamda kapitalizmin baskıcı bir simülasyonudur ve bu nedenle, üretim çağından önceki ve sonraki yaşamı anlamlandırmakta yetersiz kalır. Bu eleştiri, Baudrillard'ın, kapitalizmin temel yapısına karşı etkili bir direnç oluşturamadığı ve devrimci potansiyelini kaybettiği düşüncesiyle daha da derinleşir. Marksizm, kapitalizmin temellerini sorgulama iddiasında olmasına rağmen, aslında onun bir yansıması olmaktan öteye gidemez ve bu nedenle, gerçek bir devrimci alternatif sunmaktan acizdir.¹⁹

¹⁸ Gary Genosko, **Baudrillard and Signs: Signification Ablaze**, London, Routledge Press, 2002, s. xiv

¹⁹ **Ibid.**

Baudrillard, yapısal Marksist antropolojiyi de eleştirir ve bu eleştirisini, kapitalist toplumların dışında kalan ilkel toplumlar üzerindeki yansımalarını inceleyerek genişletir. Yapısal Marksist antropoloji, kendi kategorilerini eleştirel bir dönüşüm geçirmeden ilkel toplumlara yansıtır ve bu durum, Baudrillard tarafından sert bir şekilde eleştirilir. Baudrillard, bu eleştirisini, Georges Bataille'ın üretim karşıtı genel ekonomi kavramından ve Marcel Mauss'un potlaç [potlach] ve hediye ekonomisi üzerine analizlerinden esinlenerek geliştirdiği simgesel değiş tokuş kavramı üzerinden temellendirir. Potlaç, Mauss'un analizlerinde, rekabetçi bir hediye verme kültürü olarak tanımlanır ve bu kültür, kapitalist ekonomi politiğin tamamen dışında bir değer sistemini temsil eder. Baudrillard, simgesel değiş tokuşa dayalı bu ilkel toplumlar teorisini geliştirirken, kapitalist üretim odaklı toplumsal yapıların ötesinde var olan alternatif yaşam biçimlerini ve değer sistemlerini vurgular. Bu bağlamda, kapitalizmin ve Marksizm'in aynı düzlemde ele alındığı ve her ikisinin de temelde üretime dayalı yapılar oldukları için, devrimci bir alternatif sunamadıkları sonucuna varır.

Mike Gane, Baudrillard'ın bu eserde yabancılaşmamış emek ve oyun kavramlarını eleştirerek, Marx'ın düşüncesinin estetik ve burjuva ideolojik kavramlarıyla olan ilişkisini sorguladığını ifade eder.²⁰ Marcuse'nin perspektifini kullanarak Baudrillard, Marksist düşüncenin kullanım değeri ve çalışma etiğinin ötesinde bir toplum modeli kurma konusundaki teorik zorluklarına ışık tutar:

“Ekonomi politiğin ötesine geçildiğinde oyun, çalışma-sayılmayan ya da yabancılaşmamış çalışma denilen şeyin amaçsız bir amaçlılığın egemenliği gibi tanımlandığını gönlürsünüz. İşte bu anlamda yani terimin kesinlikle kanıçı anlamında oyun estetiğin kendisidir ve bir estetik olarak kalmaya devam etmektedir...Marksist düşüncenin burjuva ahlakının defterini dürmeyi becerdiği düşüncesi ne derece doğruysa, çok karmaşık ve ince bir burjuva estetiği karşısındaki çaresizliği de o denli doğrudur. Çünkü bu estetik ekonomi politik adlı genel sistemle çok yoğun bir suç ortaklığı içindedir.”²¹

²⁰ Mike Gane, “Baudrillard’s Sense of Humour”, **Jean Baudrillard Fatal Theories**, London, Routledge, 2009, ss.166-167

²¹ Jean Baudrillard, **Üretimin Aynası**, Çev. Oğuz Adanır, İzmir, Dokuz Eylül Yayınları, 1998, ss. 33-34

Böylelikle, Baudrillard'ın Marksizm'den uzaklaşması, düşünsel yolculuğunda köklü bir değişimin habercisi olur; simülasyon kavramının temel taşları, bu eleştirilerle birlikte döşenmeye başlanır.

1.1.3. Simülakrlardan Simülasyona Doğru

Bu eleştiriler, Baudrillard'ın simülasyon ve simgesel değiş tokuş kavramlarına odaklanarak daha da derinleşir. '*Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*' [L'Echange symbolique et la mort] (1976) adlı eserinde, Baudrillard, 'değerin yapısal devrimi' kavramını geliştirir ve bu devrimin, Saussure ve Marx'ın değer yasalarını ortadan kaldırdığını iddia eder. Ona göre bu devrim, toplumsal ve tarihsel mutasyonlarla birlikte, simülakrların üç düzeniyle açıklanabilecek bir süreci başlatmıştır.²²

Simülakr kavramını biraz açmak gerekirse, Baudrillard'ın bu kavramı, gerçeklik ile görünüş arasındaki ilişkiyi derinlemesine sorguladığı eserlerinin temelini oluşturur. "Simülakr" terimi, Latince'deki "simulare" fiilinden türetilmiş olup, "gibi yapmak" ya da "taklit etmek" anlamına gelir. Bu kavram, Baudrillard'ın düşünce sisteminde, hakikatin yokluğunu saklayan bir şey olarak tanımlanır ve gerçekliğin yerini alan simüle edilmiş formları ifade eder. Pawlett'e göre, Baudrillard, simülakrı basit bir yanlışlık ya da sahtecilik olarak değil, gerçeğin kendisini saklayan ve onun yerini alan bir unsur olarak tanımlar. Bu anlayış, Platonik düşüncenin tam tersine, simülakrın bir hakikatsizlik değil, bir tür hakikat olduğu fikrine dayanır. Bu bağlamda, simülakrlar, gerçekliği gizleyen veya çarpıtan değil, onun yerine geçen yapılardır.²³

Baudrillard, her düzenin kendi yasası, baskın biçimi ve semiyotik özellikleri olduğunu öne sürer. Bu düzenler, sahte, üretim, simülasyon ve çoğalma gibi biçimlere sahip olup, her biri kendi içerisinde belirli semiyotik süreçleri barındırır. İlk düzende, Rönesans'tan sanayi devrimine kadar olan dönemde, simülakrlar doğal değer yasasına göre şekillenir ve

²² Daha sonra 1990 yılında **Kötülüğün Şeffaflığı** kitabında 4.mertebeyi ekleyecektir.

²³ William Pawlett, "Simulacra + Simulacrum", **The Baudrillard Dictionary**, Ed. Richard G. Smith, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2010, ss., 196-198

kopyalama temelinde işler. Bu dönemde, gerçekliğin doğrudan kopyalanması veya taklit edilmesi esas alınır. Örneğin, bir sanat eseri ya da bir yapı, belirli bir ideal ya da doğal gerçekliği yansıtmaya çalışır. Bu dönemde, gerçekliğin varlığı sorgulanmaz; simülakr, gerçekliğin gölgesinde var olan bir yapı olarak kabul edilir. İkinci düzende, sanayi devrimiyle birlikte üretim odaklı bir simülakr düzeni ortaya çıkar. Bu dönemde, ticari değer yasası ön plana çıkar ve seri üretim ile nesnelerin işlevsel özelliklerinin çoğaltılması hedeflenir. Seri üretimle birlikte, nesnelerin ve imgelerin tekilliği kaybolur; her şey üretim bandında yeniden ve yeniden üretilir. Baudrillard'a göre, bu durum, gerçekliğin çözülmesine ve onun yerine geçen bir üretim dünyasının inşasına yol açar. Gerçek, artık bir modelden türetilmiş bir seri üretim nesnesidir. Üçüncü ve en güncel düzende ise simülasyon, bilgi, model ve sibernetik oyunlar üzerine kuruludur. Modern tüketim toplumunda egemen hale gelir ve yapısal değer yasasıyla, yani simülasyonla karakterize edilir. Bu dönemde, gerçeklik, modeller aracılığıyla üretilir ve simülakrlar, gerçeğin yerini alır. Baudrillard bu aşamayı *hipergerçeklik* olarak tanımlar. Hipergerçeklik, gerçeğin tamamen kaybolduğu ve yerini simülakrların aldığı bir dünyayı ifade eder. Bu aşamada, simülakrlar artık bir gerçeğin kopyası değil, kendi başlarına var olan, gerçeğin yerine geçen yapılardır. Gerçeklik, simülakrlar aracılığıyla yeniden üretilir; bu durum, artık gerçeğin var olmadığı, yalnızca simülakrların hüküm sürdüğü bir evren yaratır.²⁴

Jorge Martins Rosa'nın da belirttiği üzere, bu üç düzen arasındaki geçiş, her dönemin kendi gerçekliğini tahrif etme biçimini yansıtır. Rosa, her çağın, kendi gerçekliğini ve simülakrlarını farklı bir şekilde yapılandırıldığını vurgular. İlk düzende, gerçek ve sahte arasındaki ayrım belirgindir, ancak sonraki evrelerde bu ayrım giderek bulanıklaşır. Özellikle üçüncü evrede, yapısal değer yasası egemen olur ve simülasyonların yükselişi, gerçekliğin yerini alarak yeni bir hipergerçeklik yaratır. Rosa, bu hipergerçekliğin, maddi olmayan bilginin maddiliğin kaynağı haline geldiği bir evrene işaret ettiğini belirtir. Bu

²⁴ Baudrillard, *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*, s.87

noktada, orijinallik ve gerçeklik kavramları önemini yitirir ve yerini, Baudrillard'ın tanımladığı üzere, kusursuz bir simülasyon evreni alır.²⁵

Simülakrlar kavramına aslında Philip K. Dick'ten aşinalığımız bulunmaktadır. Dick, bilimkurgu dünyasının önde gelen yazarlarından biri olarak, eserlerinde gerçeklik, kimlik, ve algı temalarını derinlemesine işlemiştir. 1964 yılında yayımlanan '*Simulacra*' adlı romanında, Dick, bu kavramı toplumun politik ve teknolojik yapılarını eleştirmek için kullanır. Romanda, insanlar, bilinçli bir şekilde gerçek ile yanılsama arasındaki çizgiyi bulanıklaştıran simülakrlarla dolu bir dünyada yaşamaktadır. Politik liderlerin, medya ikonlarının ve hatta insansı robotların simülakr olarak işlev gördüğü bu evrende, gerçeklik algısı sürekli olarak manipüle edilir ve yeniden üretilir.

Gerçi Rosa, Baudrillard'ın Philip K. Dick'e yaptığı atıfların bazılarını yanlış anlamış olabileceğini ileri sürmüştür. Rosa'ya göre, Baudrillard'ın Dick'in eserlerini yüzeysel bir şekilde okuduğu ve bu nedenle Dick'in romanlarındaki simülakr kavramını tam anlamıyla kavrayamadığı ihtimali vardır. Baudrillard'ın, Dick'in eserlerinden özellikle *Simulacra* romanını referans göstererek yaptığı yorumların, romanın ana temalarını tam olarak yansıtmıyor olabileceğinden ve bu durumun Baudrillard'ın, Dick'in metinlerini kendi teorik çerçevesine uydurmak için zorladığı izlenimini verdiğinden bahseder. Özellikle, Baudrillard'ın simülakrlar ve hipergerçeklik teorilerinin, Dick'in daha derin felsefi ve ontolojik sorgulamalarından farklı bir noktaya evrildiğini vurgular. Bu noktada, Dick'in eserlerinde ortaya koyduğu simülakrlar, Baudrillard'ın teorik çerçevesinde yer alanlardan daha karmaşık ve çok katmanlı olabilir.²⁶ Yine de, Rosa'nın da ileri sürdüğü üzere anlatmak istedikleri farklı olsa bile Baudrillard'ın Dick'ten etkilendiğini ve bunu gizleme çabasında olmadığını rahatlıkla söyleyebiliriz. Nitekim Dick'in simülakrları, Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramına oldukça yakın bir işlev üstlenir; zira her iki düşünür de gerçeğin yerini alan, onunla tamamen özdeşleşen ama aslında gerçeğin bir yansıması olmayan yapıların hüküm sürdüğü bir dünyayı tasvir eder. Bu anlamda Dick'in

²⁵ Jorge Martins Rosa, "A Misreading Gone Too Far? Baudrillard Meets Philip K. Dick", **Science Fiction Studies**, Vol. 35, Number 1, 2008, ss. 61-62

²⁶ **Ibid.**, ss.62-68

bu romanı, Baudrillard'ın simülasyon ve hipergerçeklik teorilerinin erken bir habercisi olarak görülebilir.

Simülakrlar düzenine geri dönersek; Baudrillard, ilk üç düzenin ardından, dördüncü bir düzen olan fraktal düzeni tanımlar. Fraktal düzen, simülasyonun sonsuz ve kontrol edilemez bir çoğalma evresine geçişini temsil eder ve bu süreçte, gerçekliğin tamamen ortadan kalktığı bir simülasyon çağına girilmiştir.²⁷

Baudrillard, fraktal düzenin, semiyotik süreçlerin daha da karmaşıklaştığı, tüm ayrımların ve farklılıkların silindiği, istikrarsız bir transsignifikasyon ve transversal bulaşma durumunu beraberinde getirdiğini savunur. Bu yeni düzende, tüm göstergeler ve görüngüler, sürekli bir çoğalma ve yeniden üretim döngüsü içinde kaybolur. Baudrillard'a göre, fraktal düzen, Mandelbrot'un fraktal kavramından ve biyolojideki kavramlardan yararlanarak, toplumsal ve kültürel yapıları yeniden tanımlar. Ancak, bu kavramları kendi disiplinlerinden ayırarak, dördüncü düzenin bir parçası olarak tanımlar; çünkü ona göre bu kavramlar da evrensel değişime tabi olmuştur. Ona göre, ölüm, toplumsal sürgününden kurtarılmalı ve yaşayanlar ile ölümler arasındaki karşılıklı simgesel ilişki içinde toplumsal varoluşun bir koşulu haline getirilmelidir. Ölüm, artık bireysel bir son ya da melankoliyle yas tutulan bir olay değil, kültürel bir Thanatos sisteminden alınan bir 'hediye'dir. Bu bağlamda, ölümün, sistemi bozacak radikal bir 'karşı hediye' olarak iade edilmesi gerektiğini savunur. Baudrillard, bu yaklaşımıyla, simgesel değiş tokuş ve simülasyon teorilerini, ölüm olgusuyla birleştirerek, toplumsal yapılar üzerindeki etkilerini daha geniş bir perspektiften ele alır. Bu eleştirel perspektif, Baudrillard'ın düşünsel gelişiminde bir dönüm noktası olarak değerlendirilebilir, çünkü bu noktada Marksizmin yetersizliklerini ve simgesel değiş tokuş kavramı aracılığıyla alternatif bir toplumsal yapıyı anlamlandırma çabalarını birleştirir. Bu, aynı zamanda Baudrillard'ın simülasyon teorisi ve hipergerçeklik kavramının temel taşlarını oluşturan görüşlerinin de şekillenmeye başladığı bir süreçtir.

²⁷ Ibid.

Bu noktada, Baudrillard'ın simülasyon ve simgesel düzenler hakkındaki düşüncelerini Diane Hunter'ın sorusuna 1991 yılında verdiği yanıtta doğrudan kendisinden dinlemek, bu kavramların arkasındaki felsefi temelleri daha iyi kavramamıza yardımcı olacaktır:

“1960'lar ve 1970'lerin yapı-sökümcü (*deconstructive*) eleştirisi, kesin sonuçlar veren kritik bir alandır. Ben bu eleştiri ile çalışmam. Ben, temsilin ötesinde olan eşyanın görüngüleri ve onların kayboluşuyla ilgileniyorum. Sanırım her şey zaten yapı sökümüne uğramış durumda. Eleştirileri unutarak yeni bir şeyler başlatmakla ilgilendim. Simülasyon, görünümlerin ötesinde olan temsilin kesif bir şeklidir. Simülasyon, görüngülerle aynı değildir; daha çok yürütülme sırasına aittir. Simülasyon aslında göstergelerin harekete geçirilmesi işidir. Simülasyona olan ilgim doğrudan Derrida ile olan bir ilişkisi yok. Özellikle marjinallik (*marginality*) konusundaki fikirleriyle beni etkileyen Barthes oldu. Benim için, çaresiz olan ise meydana çıkma/görünüm ve ortadan kayboluşun aynı göstergede olmasıdır. 'Simgesel' (*symbolic*) olarak, Lacancı simgesel demek istemiyorum, daha çok zihinsel simülasyonun evreninden bahsediyorum. Lacan'ın gösteren dizisi olarak gösterge fikri, baştan çıkarıcılık dizisini oluşturuyor. Benim için simgesel düzen ideolojinin çaresiz olduğu arzusunun kayıtlı olduğu yerdir. Lacancı gösterge, temsiliyetlerin zincir halindeki formudur, fakat ben gösterenin şiirde olduğu gibi eksiltile ve çaresiz olan bir başka formuyla ilgileniyorum. Şiir, baştan çıkarıcı bir düellodur. Bu karşıt gösterge-bilimsel (*anti-semiology*) bir analizdir. Göstergebilim 1968'de fazlasıyla ilgi çekiciydi, ancak yirmi yıl bunun için yeterliydi. Artık göstergebilim ve görüngüyle ilgili çalışmaların ötesine geçmenin zamanı gelmişti.”²⁸

Baudrillard'ı etkileyen sorun başlangıçtan beri takıntısı olduğunu iddia ettiği nesne, maddi nesne, tüketim nesnesi gibi sorunların yanı sıra çok daha sonraları merak duyduğu metafiziksel anlamda hatta onun da ötesinde nesnenin bir çeşit sorunsalıdır. Bunun sebebi öznenin stratejilerinin ötesine, öznenin ötesine, bilginin, tarihin, gücün ötesine bakmak için nesne tarafında -sosyolojik terim olarak kitlelere bakmak anlamında- gitmek ve bakmak için bir girişimdir. Başka bir deyişle; nesneden gelen bir çeşit çekicilik ve ayartma buna zemin hazırlamıştır. Baudrillard için bu felsefi bir argüman olmaktan ziyade nesneyle bir çeşit ilişki bulmak, -ki bu ilişki özne-nesne düalizmi ya da diyalektik ilişki anlamında değildir- nesne tarafında olup bitenleri görebilmek -sonunda kaçınılmaz olarak bir paradoks ve çıkmaz içereceğinden elbette tamamen nesne tarafından inceleme değildir- için bir başka gelişen mantık ve onunda ötesine geçip başka bir strateji olup olmadığını hatta bu anlamda siyasal, sosyolojik, bilimsel ve felsefi bakış açısından nesneye dair stratejileri görebilmek için bir baştan çıkarma ve bir ayartmadır.

²⁸ Baudrillard, *From Hyperreality to Disappearance: Uncollected Interviews*, ss. 49-50

Bilhassa yirminci yüzyılda bilimin ele aldığı nesne probleminin önemi Baudrillard’ında gözünden kaçmamıştır. Bu yüzden Baudrillard özellikle *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*’e kadar resmi disiplinlerden -semiyoloji, psikanaliz, Marksizm- yararlanırken nesnenin tarafında durduğunu öne sürmüştür. Baudrillard bu tutumunun Jarry’nin *patafizik* olarak adlandırdığı terminoloji üzerinden yürütmüştür. Aynı zamanda *Durumculuk*’un da hâkim olduğunu belirterek dünyayı olduğu gibi bir tür radikal özkanıt olarak ele aldığını da yadsımaz. Tabii ki esasen radikalliği, radikal öznenin içinde değil de radikal nesnelliğin içinde -her ne kadar rasyonalist nesnelliğin içinde olmasa da – yeniden keşfetmeye çalışmıştır. Bu esnada Baudrillard’ın sırf nesnenin tarafında saf tutabilmek ve onu ayartabilmek adına verdiği peşin hükümler, belirli zorluklarla beraber bir çeşit kumar oynarcasına objektif felsefi bakış açısını bırakmasına sebep olmuştur. Baudrillard için esasen problem nesne üretmek, nesneyi soruşturmak için yeni bir yöntem arayışı değildir salt nesneyi baştan çıkarmak ve onun tarafından baştan çıkarılmaktır ki bu ona göre oldukça başka bir ilişki biçimidir. Bu anlamda Melanie Klein’ın parça nesnesi gibi bir çok biçim ele alınabilir: parçalanmış, kısmi, paradoksal nesne gibi esrarengiz ve anlaşılması güç bir şekilde burada kurulan kuramın amacı- Baudrillard bu duruma felsefi olmamasından dolayı kuram demektedir - nihayetinde dünyayı daha anlaşılabilir hale getirmektedir. Söz konusu olan kesinlikle dünyayı açıklamak ve üzerine aydınlatmak değildir, çünkü artık Aydınlanma Çağı’nda değilizdir. Bunun daha net anlaşılabilmesi için simgesel değiş tokuşun düşünülmesi gerektiğini öne sürer ve bu anlamda da simgesel değiş tokuş yasasının bize verildiğini ve yine onu (artı değer ile beraber) geri vermemiz gerektiği anlamamızı ister.²⁹

Baudrillard *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*’de ele aldığı konuları belirli felsefi çerçevelerden ari olarak yapılandırıldığını ve dolayısıyla bir *terimin* olmadığını dile getirmiştir. Başka bir deyişle; kutuplaşmalar ve belirli bir kutup yoktur ancak bir çeşit döngünün olduğundan bahseder. Örneğin; kitabın yazıldığı dönemi itibariyle ‘üretim’ teriminin havalarda uçtuğu bir zamanda yeniden tarihsel-materyalist Marksizm’i

²⁹ **Ibid.**, ss. 62-64

tanımlamaya gerek olmadığını anlatır. Bu yüzden de göstergelerin üretimini anlatma yolunu seçmiştir. Bu bir bakıma ona göre arzu ve farklılıkların da üretimidir ve bu yolla da dünyadaki farklılıkların nasıl üretildiğini, terimlerin nasıl var olduğunu ortaya çıkarmayı hedeflemiştir. Ona göre şeylerin bir tür karışıklığı ve belirsizliği vardır. Bu ise terimleri ayırt etmek ya da kutuplaştırmak için oyunda ustalaşmanıza ve aynı zamanda kavramları nötrleştirmenize ve fark elde etmek için bir çeşit diyalektik kurmanıza sebep olmaktadır. Bununla beraber alternatif olarak Baudrillard için üretim, nesnelerde arzuyu kullanmanın eylemidir. Bu son derece önem arz eder, zira; nesne ona göre aynı zamanda bir kristalleşme şekli olduğundan belirli bir anda var olur ve ayırt edici, izole edilmiş bir fark ortaya çıkar. Farklılıktan dile getirmeye çalıştığı şey Baudrillard'ın bir anlamda budur ve böylece üretim ve nesne farklılıklar yapısı olan sisteme girer. İşte tam bu noktada Baudrillard üretimin sonunun geldiğini dile getirir. *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm* de dahil olmak üzere o sürece kadar Baudrillard *üretim* için *ayartmaya* karşı çıktığını, zira; *ayartmanın* kutuplaşmayı tamamen ortadan kaldıran şey olduğunu itiraf etmiştir. Ona göre tam anlamıyla *ayartma*, *simgesel değiş tokuş* ile aynı şey olduğu söylenemese de yaklaşım olarak benzerlikleri vardır. Hatta daha sonra Baudrillard *ayartma* ile *simgesel* kavramının o kadar çok yanlış anlaşıldığını dile getirip bir süre vazgeçtiğini söyler. Yine de *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm* 'ün gerçekten uluslararası anlamda iyi karşılandığını da unutmaz. Fakat buradaki simgeselin Lacan'daki sembolik referanslarla çelişecek şekilde, çok daha dini bir bakış açısı üzerinden algılanmasına karşın Baudrillard bu sefer de tersine çevrilebilirlik sistemini sürece dahil ettiğini ve esasen de bu kavramın tüm kafa karışıklığını ortadan kaldırdığını ve kitaba katkıda bulunduğunu söyler.³⁰

Baudrillard'ın *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm* eserinde geliştirdiği bu düşünceler, sonraki yıllarda eleştirel düşüncenin ötesine geçme arzusunun da habercisidir. Nitekim 1995'te verdiği bir röportajda eleştirel düşüncüyü aşarak yeni bir düzene doğru ilerlediğini şu sözlerle dile getirmiştir:

³⁰ *Ibid.*, ss. 64-66

“Eleştirel düşüncenin bütün döngüsünü çoktan tamamladık. Önceki kitaplarım hala tam anlamıyla eleştireldi. Ama Simgesel Değiş tokuş ve Ölüm'den bu yana, bu kitap içinde simgesel değiş tokuşa yönelik bir arzu olması bakımından hala önemli olsa da başka bir söylem içerisine girdim. Simülasyon hipotezi de, içinde Durumcu bir miras olması ve yabancılaşmanın varlığından kaynaklanması anlamında yine de eleştirel bir anlam ifade ediyordu. Fakat ondan sonra, artık gerçek anlamda başka bir düzen veya yıkım arzusu yoktur. Simgesel düzen aşıldı ve eleştirel bakış açısı bir kenara bırakıldı. Eleştiri, karşılaştırılmış herhangi bir niyetten değil, kendiliğinden kenara çekildi.”³¹

Bu eserden sonra Baudrillard, 1977 ve 1978 yıllarında yayınladığı *Beaubourg Etkisi* [L'Effet Beaubourg] ve *Sessiz Yığınların Gölgesinde* [A l'ombre des Majorités Silencieuses] adlı iki kısa kitapta, modern toplumun sembolik karşı hediyelerini ve toplumsal simülasyonlarını derinlemesine incelemeye devam eder. Bu eserlerde, kitlelerin potlatch benzeri davranışlarına dayanan başka sembolik karşı hediyeler geliştirir ve modern kültürün armağanlarını, eleştirel kitlelerini Beaubourg gibi mekanlara taşıyarak, göstergelerin patolojik manipülasyonu ve gösterişçi aşırı tüketimi yoluyla iade eder. Bu dönemde Baudrillard, ayrıca *Foucault'u Unutmak* [Oublier Foucault] (1977) adlı eserinde Michel Foucault'nun iktidar ve cinsellik analizlerine karşı sembolik tersine çevrilebilirlik ve iptal kavramlarını ortaya atarak eleştirel bir duruş sergiler. Sonrasında, 1979'da yayınladığı *Baştan Çıkarma Üzerine* [De la séduction] adlı eserinde, sembolik değiş tokuşa yeni bir boyut kazandırırken, baştan çıkarma ilkesini ilkel toplumların radikal başkılığına dair tüm özellikleri koruyarak yeniden işler. Baştan çıkarma, ilkel dünyayla kıyaslanamayacak bir evrende şekil değiştirmiş ve simüle edilmiş olmasına rağmen, günümüzde hâlâ geri kazanılabilir bir güç olarak karşımıza çıkar. Bu kavram, sembolik olarak etkilidir çünkü üretimin yerini alır ve sembolik anlaşmalar kuran 'ritüel göstergeler' aracılığıyla aşkın anlamlara bağlı 'temsili göstergelere' meydan okur. Baudrillard, soyut bir dijital kodun emirlerinden arınmış bu göstergelerin, kendilerini öylesine güçlü bir şekilde birbirlerine bağladıklarını ve 'anlamsız açılımları' anlama yer bırakmadıklarını vurgular. Genosko'nun da belirttiği üzere baştan çıkarma, agonistik, diyakritik olmayan, anti-semiyolojik bir ilke olarak, modern toplumda yeniden tanımlanır ve sembolizmin gücünü, üretim merkezli düşüncenin ötesine geçmenin önemini ortaya koymuştur.³²

³¹ *Ibid.*, s.95

³² Genosko, *Baudrillard and Signs: Signification Ablaze*, s. xvi

Bu eserlerle birlikte Baudrillard, modern kültürün ve toplumsal yapıların simülasyonlara dayalı bir evren yarattığını ve bu evrende gerçekliğin yerini göstergelerin aldığını savunmuştur. Ashley Woodward Baudrillard'ın çalışmalarının geneli için şu tanımlamayı yapar: “Baudrillard’ın tüm çalışmaları bir bakıma aşırı uçların keşfidir”³³. Bu uçlarda yaptığı keşifler, teorik üretkenliğini besleyerek düşünce dünyasını her defasında yeniden şekillendirmiş ve gerçekliğin sınırlarını zorlayan bu düşünceler, simülasyon ve hipergerçek kavramlarını geliştirmesine zemin hazırlamıştır.

1.1.4. Simülasyon ve Hipergerçekliğe İlk Bakış

“Şu gerçektir, dünya gerçektir, gerçek vardır (O'nunla karşılaştım) dersiniz kimse size gülmez. Bu bir simülakrdır, siz sadece bir simülasyon ürünüünüz, bu savaş bir simülasyon ürünüdür dersiniz herkes kıkırdar.”³⁴

Nihayetinde, 1981 yılına geldiğimizde, Baudrillard'ın entelektüel serüveninde bir dönüm noktası olarak kabul edilen *Simülakrlar ve Simülasyon* [Simulacres et Simulation] adlı eseri ortaya çıkar. Bu kitap, onun simülasyon ve hipergerçeklik kavramlarını sistematik bir biçimde ele aldığı ve postmodern toplumun temel dinamiklerini sorguladığı en önemli çalışmalardan biridir. Baudrillard, bu eserde gerçekliğin, simülakrlar aracılığıyla nasıl bozulduğunu ve nihayetinde ortadan kalktığını anlatır. Borges'in imparatorluğunun haritacıları üzerine yazdığı masalı, simülasyon kavramını açıklamak için kullanır ve bu masalı günümüze uyarlayarak, gerçekliğin artık tamamen kaybolduğu ve sadece simülakrların var olduğu bir dünyanın betimlemesini yapar. Bu masalda, haritacıların imparatorluğun topraklarını birebir yansıtan bir harita yapma çabası, sonunda haritanın imparatorluğun topraklarına birebir eşit boyutlara sahip bir belgeye dönüşmesine neden olur. Ancak, imparatorluk çöküp harita parçalanmaya başladığında, haritanın kalıntıları,

³³ Ashley Woodward, “Extremes”, **Baudrillard Dictionary**, Ed. Richard G. Smith, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2010, s.66

³⁴ Jean Baudrillard, **Kusursuz Cinayet**, Çev. Necmettin Sevil, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2012, s.20

ölde karşılaşılan paralar olarak karşımıza çıkar.³⁵ Baudrillard bu durumu řu řekilde ifade eder:

“Sonuçta bu harap olmuş soyut metafizik güzelliğın, imparatorluğın řanına yakışan bir görünüme sahip olduğı ve eskidike gereğıyle birbirine karıştıran sahtesi gibi İmparatorluğın da bir leş gibi çürüdüke özüne yani toprağı dönuştüğü görölmektedir. Bu güncelliğini yitirmiş masal ikinci basamak (*ordre*) simölakrların gizli çekiciliğine sahiptir. Günümüzdeki soyutlama biçimlerinin haritacılık, sűret çıkarma, aynadan yansıma ya da kavramla bir ilişkisi kalmamıştır. Simölasyon kavramının harita üzerindeki bir toprak parası, bir töz ya da referans sistemiyle hiçbir ilişkisi yoktur. Bir köken ya da bir gereklikten yoksun gereğın modeller aracılığıyla türetilmesine hipergerek yani simölasyon denilmektedir. Bir başka deyişle harita öncesinde ya da sonrasında bir toprak parası yoktur. Bundan böyle önce harita, sonra topraktan – *gereğın yerini alan simölakrlardan*– söz etmek gerekecektir.”³⁶

Artık harita, gereğın bir yansıması değıl, gereğın tamamen yerini alan bir şeydir. Borges'in masalını günümüze uyarladığımızda, Baudrillard'a göre, artık harita üzerinde lime lime olmuş toprak paralarıyla karşılaşmakta ve bu kalıntılar gereğın yerini alan simölakrların temsilcisi olmaktadır. Baudrillard, simölakrların ve simölasyonun, gerekliğın yerini aldığı bu yeni dünyayı tanımlarken, metafizik kavramının da ortadan kalktığını ve gereğın yerini işlemsel bir gerekliğın aldığını belirtir. Bu süreç, “gerekle gerek kavramına özgü bir ayna/yansıma”³⁷ ilişkisinin artık var olmadığı ve gereğın tamamen bir hipergereklik haline dönuştüğü bir dünyayı işaret eder. Bu hipergereklik, gereğın sonsuz sayıda yeniden üretimini mümkün kılan minyatürleştirilmiş hücreler, matrisler ve bellekler aracılığıyla üretilir: “Bu atmosferden yoksun bir hiperuzamda kombinatuvar modellere benzeyen, sentetik bir řekilde üretilmiş gerek, diğeri adıyla hipergerektir.”³⁸

Baudrillard’a göre, simölakrlar giderek kusursuz bir görünüm kazandıka, her şeyin yeniden canlandırma ve benzerliğın elinden kaçtığı bir durum ortaya çıkar. “Gerek diye bir şey yoktur ve üçüncü boyut denilen şey iki boyutlu dünyanın; dördüncü boyut ise üç boyutlu bir evrenin yarattığı düşsel bir şeydir.”³⁹ Bu, gereklik ve yanılsama arasındaki

³⁵ Baudrillard, **Simölakrlar ve Simölasyon**, s.13

³⁶ **Ibid.**, ss.13-14

³⁷ **Ibid.**, s.14

³⁸ **Ibid.**, s.15

³⁹ **Ibid.**, s.153

sınırların belirsizleştigi, hipergerçek bir dünya yaratır. Simülakrların art arda eklenen boyutları, gerçek üretiminde bir artışa neden olurken, aynı zamanda bu üretimin bir yanılsamadan ibaret olduğunu da gösterir.

Baudrillard, simülakrları üç ana gruba ayırır: İlk grup, doğalcı simülakrlar, Tanrı'nın yarattığı ideal doğayı taklit ederek gerçeğin bir yansımasını sunmaya çalışır ve ütopya üreten bir düşsellik içerir. İkinci grup, üretken simülakrlar, enerji, güç ve makineler üzerine kuruludur; sürekli genişleyen bir evrende bilimkurgu düşselliğini yansıtarak, modern üretim süreçlerinin abartılmış projeksiyonlarını sunar. Üçüncü grup ise simülasyon simülakrlarıdır; bilgi, modeller ve sibernetik oyunlardan oluşur ve hipergerçekliği hedefleyerek, gerçek ile simülasyon arasındaki tüm mesafeyi ortadan kaldırır. Bu grupta, gerçekliğin yerini tamamen işlemsellik alır ve anlamın yerini, işlevsellik üzerinden inşa edilen bir dünya alır. Baudrillard, bu üç grubun zamanla gerçeklikle düşsellik arasındaki mesafeyi daraltarak, sonunda gerçekliğin yerini simülasyonların aldığını vurgular.⁴⁰

Simülasyon kavramının kelime kökenine de değinecek olursak; Simülasyon, Latince'deki *simulate* fiilinden türetilmiş olup, “taklit etmek” anlamına gelir. Günümüzde ise bu kavram, özellikle görsel-işitsel medya teknolojileri bağlamında, bir şeyin yapay veya soyut bir modelini oluşturup onun etkilerini incelemek için kullanılan bir yöntemdir. Özellikle dijital medya ve teknolojinin yaygınlaşmasıyla, simülasyon, gerçekliğin yerini alan yapay deneyimlerin oluşturulmasında kritik bir rol oynar. Bu tür deneyimler, gerçekliği yalnızca kopyalamakla kalmaz, aynı zamanda kopya ile orijinal arasındaki farkı da ortadan kaldırarak, gerçeğin kendisini yok eder. Ancak Baudrillard'ın simülasyon kavramı, yalnızca bire bir kopyalar üretmekten çok daha fazlasını ifade eder. Simülasyon, gerçeğin tamamen yerini alan bir kopya üretir ve bu süreçte gerçek ile sahte arasındaki ayrımı da yok eder.⁴¹

⁴⁰ **Ibid.**, ss. 168-169

⁴¹ Andrew Wernick, “Simulation”, **Baudrillard Dictionary**, ss.199-203

Simülasyon ile dissimülasyon arasındaki ayrım da Baudrillard'ın teorisinde önemli bir yer tutar. Dissimülasyon, sahip olunan bir şeyi gizlemek anlamına gelirken, simülasyon sahip olunmayan bir şeyi varmış gibi gösterir. Ancak simülasyon, basit bir yanıltmadan ibaret değildir; bu süreçte gerçeklikle sahte arasındaki fark tamamen ortadan kalkar. Simülasyonun bu yapısı, modern toplumun gerçeklik anlayışını kökten sarsar. Artık dünya, bir kopyanın kopyası haline gelmiş ve otantiklik, hakikat gibi kavramlar anlamını yitirmiştir.⁴² Bu kavramların eksikliğini ise Baudrillard hipergerçeklik ile doldurmuştur...

Mike Gane'in de belirttiği üzere, Baudrillard, hipergerçekliği modern kültürlerin içeriye doğru patlayarak sınırları aşındırdığı bir aşama olarak ele alır. Bu, gerçeğin görüntüye yenik düştüğü, görüntünün gerçekliğin alanını emdiği bir durumdur. Baudrillard, bu durumu *gerçekten daha gerçek* olarak tanımlar ve bu sürecin modern sanat dünyasında, özellikle soyut sanat ve simülasyonculukta nasıl ortaya çıktığını inceler. Hipergerçeklik, sadece görüntünün gerçeğin yerini aldığı bir aşama değil, aynı zamanda illüzyonun ortadan kalktığı bir evreyi de ifade eder.⁴³

Baudrillard, hipergerçekliği popüler kültürün ve medyanın bir ürünü olarak görür. Disneyland örneği üzerinden, Amerikan yaşamının idealize edilmiş bir versiyonu olarak hipergerçekliğin nasıl işlediğini analiz eder. Disneyland, Amerika'nın *gerçek* bir ülke olduğu yalanını gizlemek için var olan bir yapı olarak değerlendirilir. Bu *tersine çevrilme*, gerçek dünya ile eğlence dünyası arasındaki ayrımın bulanıklaştığını ve gerçeğin artık gerçek olmadığını gizler. Baudrillard, bu süreci, kaybolan hayallerin ve illüzyonların yeniden icat edilip geri dönüştürülmesi olarak tanımlar. Hipergerçekliğin ortaya çıkışı, Baudrillard'a göre, klasik Marksist yabancılaşma teorilerinden farklı bir düzene işaret eder. Hipergerçeklik, öznenin emildiği, yakınlık ve şeffaflığın hâkim olduğu bir dünyayı ifade eder. Bu durumda, evrenin kendi dublörünü yutmuş olması ve gölgesini yitirmesiyle, gerçekliğin anlamı tamamen değişir. Sanatta, hipergerçeklik, gerçekliğin o kadar açık seçik hale gelmesiyle, artık 'görülecek hiçbir şeyin olmadığı' bir durum yaratır. Bu,

⁴² **Ibid.**

⁴³ Mike Gane, "Hyperreality", **Baudrillard Dictionary**, ss. 95-97

Baudrillard'ın hipergerçek kültüre doğru ilerleyişin tüm alanları, özellikle bilgiyi nasıl işgal ettiğini gösterir.⁴⁴

Hipergerçekliğin giriş niteliğindeki bu analizinden sonra, Baudrillard'ın hipergerçeklik anlayışını tam anlamıyla kavrayabilmek için, onun bu kavram etrafında geliştirdiği temel ilkeleri de incelememiz gerekir. Bu ilkeler, sadece gerçeğin simülasyonlar aracılığıyla nasıl dönüştüğünü değil, aynı zamanda bu dönüşümün ontolojik temelini de açıklar. Baudrillard, bu ilkelerle, modern toplumun dokusuna işleyen yeni bir gerçeklik anlayışının nasıl inşa edildiğini ve bu inşanın varlık düzeyinde ne anlama geldiğini ortaya koymaktadır.

1.2. Tanrı'ya Karşı Söylev

Çalışmamızın bu bölümünde, Jean Baudrillard'ın Tanrı kavramına yönelik eleştirilerini ve bu kavram etrafında geliştirdiği felsefi argümanları detaylı bir şekilde inceleyeceğiz. Baudrillard'ın düşüncesinde Tanrı kavramı, yalnızca teolojik bir varlık olarak değil, aynı zamanda modern toplumun ve onun simgesel yapı taşlarının merkezinde yer alan bir figür olarak ele alınır. Bu bağlamda Baudrillard, Tanrı'nın ölümünden bahsederken, aslında Batı düşüncesinin geleneksel referans noktalarının, özellikle de mutlak hakikat ve gerçeklik anlayışlarının çöküşünü kasteder. Baudrillard'a göre, Tanrı'nın ölümü, modern çağın bir kırılma noktasıdır ve bu ölüm, sadece dini anlamda değil, aynı zamanda toplumsal ve kültürel bağlamda da derin etkiler yaratır.

Bu bölümde, öncelikle Baudrillard'ın Tanrı'nın ölümüne dair geliştirdiği argümanları ele alacağız. Nietzsche'nin *Tanrı'nın Ölümü* kavramı, Baudrillard'ın düşüncesinde merkezi bir yer tutar ve onun felsefi serüveninin temel yapı taşlarından birini oluşturur. Ancak Baudrillard, bu kavramı yalnızca teolojik bir çerçevede ele almaz; aynı zamanda modern toplumun simgesel düzeninin çözülmesi ve bu çözülmenin toplum üzerindeki geniş kapsamlı etkileri bağlamında değerlendirir. Tanrı'nın ölümü, Batı kültüründe yalnızca

⁴⁴ Ibid.

mutlak hakikat iddialarının sona ermesini değil, aynı zamanda bu iddiaların toplumsal yapı üzerindeki etkilerinin de ortadan kalkmasını temsil eder. Bu süreç, toplumsal normların ve değerlerin yeniden tanımlanmasını ve modernite sonrası dönemin karakteristik özelliklerini beraberinde getirir.

Ardından, Tanrı'nın ölümünden sonra ortaya çıkan simülatif Tanrı kavramını derinlemesine inceleyeceğiz. Baudrillard'a göre, Tanrı'nın ölümünden sonra, modern toplumda gerçek Tanrı'nın yerini alan, onun bir simülakrası olarak işlev gören yeni bir simgesel yapı ortaya çıkar. Bu yeni yapı, gerçeğin yerini alan simülasyonlar dünyasında, Tanrı'nın artık bir gerçeklikten ziyade, simülatif bir varlık olarak var olduğunu gösterir. Bu dönüşüm, Tanrı kavramının, modern dünyada nasıl bir anlam kayması yaşadığını ve bu kaymanın toplumsal yapı üzerindeki etkilerini anlamamıza yardımcı olur. Bu bölümde, Baudrillard'ın simülatif Tanrı kavramı üzerinden, modern toplumun metafizik ve teolojik yapılarını nasıl yeniden tanımladığını ve bu kavramları nasıl eleştirel bir perspektifle değerlendirdiğini tartışacağız.

Bu analiz, Baudrillard'ın postmodern düşünce içerisindeki yerini ve onun geleneksel felsefi kavramlara getirdiği yenilikçi bakış açısını anlamak için kritik bir zemin oluşturacaktır. Tanrı kavramının simülatif bir yapıya dönüştüğü bu düşünsel süreci derinlemesine anlamak, Baudrillard'ın genel felsefi sistemi içerisinde nasıl bir kopuş ve yeniden inşa süreci yaşandığını daha iyi kavramamıza olanak sağlayacaktır. Aynı zamanda bu süreç, Baudrillard'ın çağdaş felsefi tartışmalar üzerindeki etkilerini ve onun, modernite sonrası dönemin şekillenmesinde oynadığı rolü daha net bir şekilde görmemizi sağlayacaktır.

1.2.1. Tanrı'nın Ölümü

“Und keiner Waffen braucht und keiner Listen, so lange, bis Gottes Fehle hilft.” Silahlara ve kurnazlığa ihtiyacı yok, Tanrı'nın yokluğu yardımına geldiği sürece.⁴⁵ Hölderlin⁴⁶

Baudrillard'ın Tanrı anlayışı, Hristiyan teolojik yorumlamalara karşı bir başkaldırı niteliğindedir. Bu başkaldırı, özellikle Hristiyanlığın Tanrı'sının varlık hakikati ve bu hakikatin gerçeklik varsayımı ile olan ilişkisi üzerine dikkat çeker. Aynı zamanda Baudrillard, bütün bunları koca bir Hristiyan külliyatına ve kutsal metnin (İncil'e) tahliline değinmeksizin, Nietzsche'yi takip ederek yapar. Baudrillard için Nietzsche, kendi deyimiyle bir referans kaynağı veya atıfta bulunabileceği bir kimseden ziyade onun içine işlenmiş bir ruh, bir dürtü veya esin kaynağıdır.⁴⁷ Dolayısıyla, her ne kadar Nietzsche'ye somut atıfta bulunmaya sıkça başvurmasa da onun düşüncesinin izlerini kendisinde net bir şekilde görebildiğimiz için, Baudrillard'ın XX. Yüzyıldaki, Nietzsche'nin en güçlü takipçilerinden olduğunu öne sürebiliriz. Baudrillard bu başkaldırısında Tanrı'nın ölümüyle ve bu ölüme duyduğu *hınçla* (ressentiment) felsefesini sürdürür. Burada Tanrı'nın, insanlığın düşünsel tarihinde esasen *hiçten* var olduğunu göstermeye çalışırcasına Tanrı'nın simülatif bir varlık olduğuna değinir.

Kısaca *ressentiment*'e bakacak olursak; Nietzsche'de bu kavram, kökenlerini Yahudi kininin -ki bu kin ona göre dünyada eşi benzeri olmayan en yüce ve en derin kindir-

⁴⁵ Friedrich Hölderlin, **Hyperion and Selected Poems**, Ed. by Eric L. Santner, New York, Continuum Publishing, 2002, s.156

⁴⁶ Jean Baudrillard, **Bir Parçadan Diğerine**, Çev.Yaşar Avunç, İstanbul, İnkılap Yayınevi, 2005, ss. 151-152: Baudrillard bu şiiri şu biçimde tefsir etmiştir: “*“Biss Gottes Fehle hilft” diyor Hölderlin; “Tanrı'nın yokluğu bize yardıma gelinceye kadar.” Tanrının ölümü gerçekten de bir şanstır. Bu, aşknlığın sonudur, başka bir dünya karşısında her türlü sorumluluktan kurtulmadır. Bundan böyle, dünya için olarak karşımızdadır, dünyanın tam bir gerçekliği vardır ve bu gerçeklik dayanılmazdır. Bu, bal gibi kötülüktür ve artık olası kurtarılma yoktur. Ya da daha doğrusu, kurtarılma anlam değiştiriyor: Artık insanın kurtarılması, günahından da kurtarılması değil, Tanrı'nın ölümünün kurtarılması söz konusudur. Bu ölümü, mutluluk adına zorlayıcı bir dünyayı değiştirmek çabasıyla geri almak gerekir. Her ne pahasına olursa olsun, dünyayı gerçekleştirerek ve kendimizi de tam olarak gerçekleştirerek (buradan bütünsel gerçeklik sorununa varıyoruz) onun kurtuluşunu sağlamak gerekir. O zaman hala hasım güçler olan, ama aşknlığa doğru yönelmede birbirine bağlı bulunan İyilik'le Kötülük en yüksek derecede bir tamamlanma, dünyanın İyilik ve Mutluluk koşulu içinde kesin biçimde gerçekleşmesi için, birbirinden ayrılacaktır. Oysa bunun, artık, İyilik'in ahlaksal özü ile ancak uzak bir ilişkisi vardır, çünkü Kötülük dünyadan kovulmuştur. Bu İyilik'in de artık ahlaksal bir yanı yoktur, çünkü mutluluğun başarısı için kendini tüketmektedir.”*

⁴⁷ Jean Baudrillard, **Baudrillard Live**, s. 203

ağacının gövdesinden çıkmıştır. Çıkışı da tıpkı Yahudi kininin benzersizliği gibi yeni bir sevgidir. Nietzsche'ye göre benzersiz bir sevgi, benzersiz bir kin/öçten doğar. Ancak ona göre bu sevgi⁴⁸, intikama susamışlığı reddetmez ve Yahudi kininin karşıtı da değildir. Bu, hınçtan doğan bir sevgidir. Nietzsche, bu anlayışını şu sözleriyle sürdürür:

“Nasıl ki o kin köklerini, derinlikli ve kötü olan her şeyin içine giderek daha esashıca ve ihtirasla saldı, bu sevgi de aynı şevkle, ışık ve yükseklik diyarında, o kinin hedeflerinin, zaferin, avın, ayartmanın peşine düştü. Şu ete kemiğe bürünmüş sevgi müjdesi Nasıralı İsa; yoksullara, hastalara, günahkarlara selameti ve zaferi getiren şu “kurtarıcı” -ayartmanın tam da en ürpertici ve en karşı konulamaz biçimi, Yahudi değerlerine ve Yahudilerin yenilediği ideallere götüren dolambaçlı bir yol ve ayartı değil miydi? İsrail tam da bu “kurtarıcı” üzerinden, İsrail'in bu sözde muhalifi ve yıkıcısı üzerinden erişmemiş midir yüce öç düşkünlüğünün son hedefine?”⁴⁹

Her ne kadar Scheler, Nietzsche'nin *ressentiment* olgusuna yaklaşımını “Hristiyan sevgi düşüncesini yanlış değerlendirme”⁵⁰ olarak görse de Baudrillard Nietzsche'nin hınç anlayışının takipçisi olmuştur. Baudrillard için bu hıncın Tanrı'nın bir simülakr olduğuna kanaat getirmesi üzerine şekillendiğini söyleyebiliriz. Dolayısıyla tıpkı bu hınç gibi simülakr Tanrı, kendi varoluşunun mitsel benzersizliğinin gövdesinden yine bu denli benzersiz bir şekilde ortaya çıkmış ve gerçekten daha gerçek olan simülatif Tanrı'ya dönüşmüştür.

Nietzsche'ci anlamda ise Tanrı ölümle felsefileştirilmiştir. Nietzsche, Tanrı'nın ölümünü şu şekilde duyurmuştur:

“Tanrı'yı gömen mezar kazıcılarının yaygarasından başka bir ses duyuyor muyuz? Tanrısal çürümeden -Tanrı'nın çürümesinden başka koku duyuyor muyuz? Tanrı'da çürüdü. Tanrı öldü! Tanrı ölü! O'nu öldüren de biziz! Bütün katillerin katili olan biz nasıl avunacağız? Dünyayı şimdiye dek elinde tutan, en kutsal, en güçlü olan bizim bıçaklarımızla kana bulandı. Kim temizleyecek bu kanı bizden? Hangi suyla arıtabiliriz? Nasıl bir kefalet törenini düzenlesek, hangi kutsal oyunu oynasak? Bu eylemin büyüklüğü bizim için fazla büyük değil mi? Bu ancak eylemi gerçekleştirene yaraşır sayıldığı için bizim Tanrı olmamız gerekmiyor mu?”⁵¹

⁴⁸ Max Scheler, **Hınç**, Çev. Abdullah Yılmaz, İstanbul, Kanat Kitap, 2004, s. 43: “Friedrich Nietzsche Hristiyan sevgi fikrini *ressentiment*'ın en nadide çiçeği olarak niteler. Nietzsche'nin kanaati odur ki, bu fikir yoluyla, bastırılmış ve aynı zamanda kindar, siyasal ve toplumsal olarak bağımsız olduğunda bile Tanrısı “intikam Tanrısı” olan bir milletin biriktirdiği *ressentiment*, bu milletin bilincinde haklı çıkarılmıştır.”

⁴⁹ Friedrich Nietzsche, **Ahlakın Soykütüğü**, Çev. Zeynep Alangoya, İstanbul, Kalcı, 2011, s. 27

⁵⁰ Scheler, **Ibid.**, s. 63

⁵¹ Friedrich Nietzsche, **Şen Bilim**, Çev. Levent Özşar, Bursa, Asa Kitabevi, 2003, s. 130

Nietzsche'nin madman'inin (kaçık adam) bu sorusuna cevap arayışında, örneğin Hearn-Branaman, gücün artık kime geçtiği konusunda Foucault'nun, Guy Debord'un ve Jeremy Bentham'ın iktidar, bilgi, gösteri ve gözetim üzerine kuramlarını ortaya koymuştur.⁵² Baudrillard'a göre ise bu güç insanlara veya sistemlere kalmamıştır; fakat yine de Tanrı tini fikrinin kendisi simülatif Tanrı olarak bütünsel gerçeklikte belirmiştir.

Nietzsche, Tanrı'nın ölümün böyle duyururken, Böyle Buyurdu Zerdüş adlı eserinde, Tanrı'nın neden öldüğüne dair bize şu ipucunu bırakmıştır: "Bir defasında şöyle demişti şeytan bana: 'Tanrının da var kendi cehennemi: insanlara duyduğu sevgi.' Ve geçenlerde şöyle dediğini işittim şeytanın: 'Tanrı öldü; insanlara duyduğu merhamet yüzünden öldü tanrı.' ”⁵³

Baudrillard buradan hareketle, Nietzsche'nin Tanrı anlayışını *ortadan kaybolma (disappearance)* şeklinde yorumlarken, bu yorumlamanın özü, sonrasında anlam-simülasyon ilişkisi ile netliğe kavuşur. Baudrillard'ın Ted Colless, David Kelly ve Alan Cholodenko'ya 1988'de verdiği röportaja göre Nietzsche, eğer sadece Tanrı yoktur deseydi bu saf ateizmin söylemi haline gelecekti; ancak Nietzsche, *Tanrı yoktur* veya *hiç var olmamıştır* demek yerine, *Tanrı ölmüştür* demeyi yeğlediğinde bu *Tanrı'nın ötesine geçmeye yönelik bir meydan okumaydı*. Baudrillard'a göre böylesi bir meydan okuma, *Ayartma* kitabındaki meydan okumayla yakın bir anlam taşımaktadır. Ona göre, meydan okuma; ortadan kaybolma eylemidir ve bu eylem Tanrı'nın sona erişinin göstergesi olmayıp her zaman kendisinin varlığını sorgulamayla beraber ayartma eyleminin içkinliğine karşı bir meydan okumadır.⁵⁴

⁵² Jesse Owen Hearn-Branaman, "Must we ourselves not become gods?" The Visual Theories of Foucault, Debord and Baudrillard in Explaining Contemporary Power Structures", **International Journal of Baudrillard Studies**, Vol 5. No 2, 2008, par. 5, (Çevrimiçi), https://www2.ubishops.ca/baudrillardstudies/vol-5_2/v5-2-jesse-owen-hearns-branaman.html, 18.04.2018

⁵³ Friedrich Nietzsche, **Böyle Söyledi Zerdüş**, Çev. Mustafa Tüzel, İstanbul, Türkiye İş Bankası Yayınları, 2013, s. 85

⁵⁴ Jean Baudrillard, "The Evil Demon of Images: Interview with Ted Colless, David Kelly and Alan Cholodenko", **Baudrillard Live : Selected Interviews**, Ed. by Mike Gane, New York, Routledge, 2003, ss.136-137

Ne var ki Baudrillard için hiçbir şey tamamen ortadan kaybolmaz, ortadan kaybolan tin, duyumsanan her varlıkta kendisine has izler bırakır. Ancak burada algıyı zorlayan şey, bu kayboluşun sonrasında geride kalan şeylerin ne'liğidir. Dolayısıyla bu durum Tanrı için düşünülecek olursa, Baudrillard'a göre Tanrı ortadan kaybolmasının sonrasında geride yalnızca yargısını/yasasını bırakmıştır ve Tanrı'nın ölüp ölmediği ya da ortadan kaybolduktan sonra yargısının ne işe yaradığı önemli değildir; burada önemli olan, geçmişte erk sahibi bir Tanrı figürünün insanı dehşet içerisinde varlığını kendi egemenliği altına alıp köleleştirirken, şimdi de Tanrısız bir Tanrısız yargılamanın hüküm sürdüğü bir evrende yaşamakta olduğumuzdur.⁵⁵ Bu, esasen Tanrı'dan ziyade Hristiyan öğretinin temel referans aldığı Baba'nın Yasası'nın sorgulanması anlamına gelmekle beraber, Nietzsche de aynı sorgulamayı ölüm yerine yasa ile uğraşmanın anlamsızlığını belirtircesine şöyle demektedir: "Buddha'nın ölümünden sonra, gölgesi yüzyıllarca bir mağarada göründü -koskocaman, ürkütücü bir gölge. Tanrı öldü: ne var ki, insanlığın tutumu yüzünden daha binlerce yıl gölgesinin görüldüğü mağarada olabilir. Biz onun gölgesini de alt etmeliyiz."⁵⁶

Bununla beraber Baudrillard, Tanrısız öz ile insani öz arasındaki perspektifin eleştirisini Feuerbach üzerinden yapmıştır. Feuerbach'a göre Hristiyan dini, insanın kendi özüne karşı başka bir özün tutumu gibi tutum almasıdır. Dolayısıyla Tanrısız öz, insani özün özdeşleşmesinden başka bir şey değildir. "Tanrısız özün bütün belirlenimleri bu yüzden insani özün belirlenimleridir."⁵⁷ Baudrillard, bu anlayışı eleştirir, zira Feuerbach, Baudrillard'a göre ilahi özle insani özün özdeşleşmesini, Tanrı'yı insanla birleyen bir mesafe olarak okumuştur. Bu mesafenin, diğer bir deyişle birleyen ile birlenen arasındaki mesafenin yok olması, insanın, insanlık dışı bir varlığa dönüşmesiyle neticelenecektir. Oysaki Baudrillard'a göre bu öğreti, insanın kendi değeri olarak farklılığının "kaçırılıp gasp edilmiş" bir hal aldığını göstermektedir. Tanrı ne kadar insani öze benzerse ve insan da bu özü kendinde görmeye başlarsa, insan hiçbir şeye benzemez hale gelecektir.

⁵⁵ Jean Baudrillard, **Neden Her Şey Hala Yok Olup Gitmedi**, Çev. Oğuz Adanır, İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2012, ss. 14-15

⁵⁶ Nietzsche, **Şen Bilim**, s. 119

⁵⁷ Ludwig Feuerbach, **Hristiyanlığın Özü**, Çev. Oğuz Özgül, İstanbul, Say Yayınları, 2008, s. 49

Baudrillard'a göre Feuerbach'ın burada söylemediği şey şudur: Tanrısal öze özdeşleşen insan, ötekileri dışlamak yoluyla tıpkı Tanrı gibi evrenselleşmesini mümkün hale getirmektedir. Aynı değer yargılarına mensup (Hristiyan aşkın öğretisini içselleştirmiş) kimselerin birbirine benzemeye başlaması, ötekilerin aynı/benzer olan türdeşlerine benzememesi ile sonuçlanır. Oysaki birbirine benzeyen kimseler, Tanrı gibi evrensel ve ideal bir konumda olduklarından tıpkı Tanrı gibi insanlık dışı bir yaratığa dönüşeceklerdir. Tanrı'nın bu sayede, kendi menfaatleri doğrultusunda kullandığı insanın özünü kendisi ile birleştirmesinin, esasen özleri kaçırıp gasp etme işleminin sonucunda kendi ölümüne sebep olacağını Feuerbach öngörememiştir. Dolayısıyla Tanrısal töz, hiçbir şeye benzemeyen insanlığın içerisinde gücünü yitirip gitmiştir.⁵⁸

Bu simgesel meydan okumayı esasen Baudrillard, Tanrı'nın varlığının güçlü bir savunucusu olan Pascal'dan hareketle sürdürerek Tanrı varlığının varsayımsal gerçekliği fikrini Pascal'a karşı kullanmıştır. Pascal, 1656-62 yılları arasında yazdığı Düşünceler (Pensées) adlı eserinde Tanrı'nın ne'liğini bil(e)mediğimiz halde onun sonsuz bir Tanrı olduğunu bildiğimizi iddia eder. Bunu savunurken belirli birtakım akıl yürütmelere başvurur; örneğin, bizzat hakikat olmadıkları halde birçok şeyin varlık görünümüne büründüklerinden dolayı var olduklarını söylememiz gibi. Ancak insan mevcudiyeti bağlamında sonludur ve zamana tabiidir. Sonsuzluk ise mevcudiyeti bilinen, doğası bilinmeyen ancak mukayyet bir doğaya tabi olmayan bir varlık alanıdır. Tanrı'nın varlığı ve doğası insan tarafından bilinemez, zira Tanrı uzamlı ve sınırlı değildir. Buna karşın, saf iman ile Tanrı'nın varlığı görünümsüz olarak bilinebilir ve sunduğu mutlu yaşam içerisinde Tanrı'nın doğası anlaşılabilir. Ancak Pascal, bir şeyin kendiliğine has tabiatını bilmeden de varlığın var oluşunu savunur. Tanrı'nın mevcudiyetini bilmek imkansızdır, çünkü Tanrı'nın sonsuz ama aklın sonlu oluşu insan idrakini aşar. Dolayısıyla ne varlığını ne de var olmadığını iddia etmek anlamsızdır. Ona göre Tanrı'nın varlığı ya da yokluğunu akıl tayin edemez; Tanrı'yı anlamlandıracak bir akıl ile Tanrı arasında bir kaos vardır. Bu sonsuz mesafeye özgü bir bahis oynanması gerekirse, Pascal'a göre akıl için bunlardan

⁵⁸ Jean Baudrillard, **Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm**, Çev. Oğuz Adanır, İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2016, ss. 219-220

birine iddiaya girmek için görünürde bir sebep bulunmamaktadır.⁵⁹ Pascal, sayfalarca Hristiyanlığa, Tanrı ve İsa'nın kutsiyetine ve apayrılığına methiyeler düzerken burada kendi içerisinde Baudrillard'ın da birazdan meselenin özüne getireceği yorum üzere Pascal'ın bir çelişki içerisinde olduğunu iddia ettiğini belirtmemiz gerekir. Pascal ise böyle bir iddia/bahse girmenin de zaruri olduğunu belirtir, zira bu durumda oyun ilkesi gereğince, bahiste çıkabilecek herhangi birine göre iman etme zorunluluğu doğacaktır.

Burada Pascal, bahse girmenin mecburiyetinin bile insanın menfaatinin yanında olduğu müddetçe bahisten bir kazanç sağlayacağını savunur. Oyunda kaybedildiği takdirde ise *hakikat* (gerçek-lik) ve *iyi* yok olacaktır. Bahiste ortaya sürülecek dört olgu (*akıl, bilgi, mutluluk ve irade*) vardır; buna karşın bu bahiste sakınılması gereken iki şey ise *hata* ve *zavallılıktır*. Artık bahis oyununda olunduğuna göre akıl bunlardan birini seçerken, öbürünü seçmediği için pişman olmayacaktır. Ancak mutluluk/saadet sorunu bahis sonunda kazanımın niteliğini belirleyecek şey olduğu için, oldukça riskli bir oyuna girilmiştir. Pascal'a göre Tanrı'nın varlığı üzerine bahse girilirse tıpkı yukarıda betimlenen gibi sonuçta bir kazanç ve kayıp gerçekleşecektir. Buna göre kazanıldığı takdirde yukarıda sayılan dört unsur kazanılacak; kaybedildiği takdirde yine bu dört unsur kaybedilecektir. Şu hâlde, bahse doğrudan *Tanrı'nın varlığının hakikat olduğu* üzere girmek, kişinin menfaati gereğidir. Her ne kadar bahse yatırılan yatırım en değerli şeyler olsa da bu bahse, sonundaki mutluluk için girilmeye değerdir. Aynı zamanda kaybetme ile kazanma şartları ve şansları eşit olduğuna göre bu dünyanın karşılığında öte dünyada ebedi saadet ya da ebedi azap vardır. Bu ise bahsin, bahis dışı armağanı olarak Tanrısal bir lütuftur. Bahisteki *sonlu* rastlantıda kaybetme ihtimaline karşı *sonsuz* bir kazanma ihtimali, ayrıca bir hayata karşı iki hayat kazanımı, bahse yatırım yapılan *sonlu* öğelere karşı fazlasıyla avantajlıdır. Ama bunun tersi olarak bu bahisten çekilme ya da risk almama basiretsizliktir. Bu form, Pascal'a göre bahsin nesnesinin sonsuz varlığının kanıtını gösterirken, kazanma olasılığına karşı *sonsuz* kere kaybetme olasılığının olmadığı bir oyun olduğu için, tüm bahis, yatırımların üzerindedir. Dolayısıyla insan, her şeyini

⁵⁹ Blaise Pascal, **Düşünceler**, Çev. Devrim Çetinkasap, İstanbul, Türkiye İş Bankası Yayınları, 2017, ss. 110-111

kurban/feda etmelidir.⁶⁰ Bu nedenle bu oyunu oynama mecburiyetinin yanı sıra bu dünyada kaybedilecek şeylerin sonluluğu, sonsuz kazanç için değersiz olduğu için; oyun bize yaşamımızı riske atmayı değil, yaşamımızı korumayı öğretir. Bu yüzden akılcı formdan vazgeçmeliyiz. Zira oyunu kazanıp kazanamamanın belirsiz yörüngesi veya göze aldığımız risklerin gerçek yaşamdaki karşılığının mutlak ilkeleri hakikati göstermez. Bununla beraber risk aldığımız şeylerin gerçekliği ile kazanma olasılığında ortaya çıkacak olan şeyin sonsuz oluşundan kaynaklanan *fark*, bahse konu olan *sonlu* öğelerin iyiyi temsil ettikleri, kazanma olasılığında ortaya çıkacak olan *sonsuz* iyunin eş değerde olduğunu söylemek de anlamsızdır. Zira Pascal’a göre bu böyle tanımlanamaz. Oyuna dahil olan oyuncular, belirsiz bir kazanım karşılığında tecrübe edilebilir olan yukarıdaki öğelerden birini seçer, ancak buna karşın belirsiz olmayan *sonlu* kazanım uğruna, aklı devre dışı bırakmadan *belirli* ve *sonlu* riski göze alırlar. Pascal’a göre riski göze alınan ve sonucunda belirsiz bir kazanç ile öncesinde kesin olan ilkelerin riske edilmesi arasında bir *farkın* olduğu yanlış bir varsayımdır. Rastlantısal bir oyun olduğu için, kazanma ile kaybetme arasındaki kazanımın kesinliği diğer bir deyişle aralarındaki *fark sonsuzdur*. Bir farkla ki, kazanamamanın belirsiz oluşu, göze alınan riskin gerçekliği ile eş değerdir. Bu nedenle her oyuncu eşit şartlarda oyunu sürdürür, kazanıp kaybetmede eşit yükümlülöklere sahip olur. Dolayısıyla kazanma ile kaybetme arasında *sonsuz fark* mevcut değildir. Öyleyse Tanrı’nın varlığının kesinliğine ulaştıracak bu yol/oyun *sonsuz* niteliktedir.⁶¹ Son olarak Pascal, bir diyalog şeklinde bu oyunu, kurgusal bir oyuncu ile tartışarak çözüme kavuşturmaktadır:

“Bunu itiraf ve kabul ediyorum, ama yine de, kartlarda ne olduğunu görmenin hiç yolu yok mu?” Var, Kutsal Yazılar ve diğerleri vs. “Evet, ama ellerim bağlı ve ağzım mühürlü; bahse girmeye mecbur bırakılıyorum, özgür değilim. Serbest bırakılmış değilim ve inanmamın mümkün olmayacağı şekilde yapılmışım. Bu durumda, benden ne yapmamı istiyorsunuz?” Doğru. Fakat hiç değilse inanmaktaki yeteneksizliğinizin tutkularınızdan geldiğini anlayın, çünkü aklınız sizi bu noktaya kadar getiriyor, ama buna rağmen, tutkularınız yüzünden inanamıyorsunuz. Öyleyse kendinizi iknaya çalışın, ama bunu Tanrı’yla ilgili daha çok ispat arayarak değil, tutkularınızı yatıştırarak yapın. İmana erişmek istiyor fakat gideceğiniz yolu bilmiyor musunuz? İnançsızlıktan kurtulup ıslah olmak istiyor, çare mi arıyorsunuz? Sizin gibi tutkularının esiri olmuş, fakat şimdi

⁶⁰ *Ibid.*, s. 112

⁶¹ *Ibid.*, s. 113

tüm sahip olduklarını bahse yatıranlardan ders alın. Bu insanlar sizin takip etmek istediğiniz yolu bilen, tedavi olmak istediğiniz hastalıktan kurtulmuş insanlardır.”⁶²

Pascal, burada Tanrı’nın varlığının hakikat oluşuna dair rastlantısal bir bahis/oyun oynamayı vaaz ederken, Baudrillard ise Pascal’ın böylesi bir Tanrı varsayımının evrende iyilik ve mutluluk dolu bir yaşam sürmenin olanağının doğruluğunu kısmen kabullense de kötülük varsayımıyla ya da bahsiyle Tanrı anlayışını çok daha başka bir boyuta taşımıştır. Bu ise, oyunda kazanmaya yatırım yapılacak dört ögenin temsil ettiği gerçeklik varsayımının/yatırımının ancak Tanrı’nın varlığının olasılığı kadar gerçek olabilirliğidir. Dolayısıyla burada kendisi tarafından gerçeklik anlayışının oluşturulduğu; akıl, irade, bilgi ve mutluluğun ne gerçeklikle ne de Tanrıyla doğrudan bir bağının olmadığı ortaya çıkmaktadır. Ancak radikal illüzyon varsayımından hareket edildiğinde Tanrı kurmacasının tarih boyunca gerçeklik kurmacası tarafından inşa edildiği ve bu kurmacanın ayakta kalabilmesi için de Tanrı’nın varlığının, insanın sonsuz yaşama istencine yani çıkarlarına uygun düşmesine koşut olarak benimsendiği çıkarsanabilir.⁶³

Burada Baudrillard, esasen saf gerçekliğin imkanını, diğer bir deyişle bahsini tartışmaya açmıştır; bahse girmeden, gerçekliğe inanma istenci dolaylı olarak Tanrı’nın varlığına inanıp onu sevip yüceltmenin karşılığında öte dünyada mutlak gerçeğin-kendisi-olan Tanrı’nın sonsuz yaşam yeri cennetinde sonsuz olabilmek için şart konulmuştur. Ancak gerçeklik diye bir şey yoksa aldatılmış bir aptal olarak ölüp gidilecektir. Bu durum *hata* ve *zavallılık/sefillik* olarak Pascal’ın belirttiği yanlış yapılmaması gereken öğelerin, zaten en başından beri içinde olduğumuzu ortaya çıkartmaktadır. Yine gerçekliğe inanmamakla beraber, gerçekliğin hiçbir zaman mevcut olmadığına inanmak (bahiste risk almamak; dolaylı olarak kazancı reddetmek) Baudrillard için her bakımdan kârlı olmak anlamına gelmektedir. Zira oyunun sonunda gerçekliğin varlığının ispatı tıpkı kendi-içkinliği-olan Tanrı’nın ispatı kadar muhaldir. Bu noktada Baudrillard, Pascal’ın Tanrı varsayımını

⁶² **Ibid.**, ss. 113-114

⁶³ Jean Baudrillard, **Şeytana Satılan Ruh Ya Da Kötülüğün Egemenliği**, Çev. Oğuz Adanır, Ankara, Doğu Batı Yayınları, 2015, s.150

tersine çevrilebilirlik olarak ele almakta, üstelik kendi varsayımının Pascal'inkinden pek de farklı olmadığını iddia etmektedir⁶⁴.

"Pascal, "Tanrı olmadan da kuşkusuz işin içinden çıkılabilir, ama tersine bahse girerseniz bu çok daha ilginçtir," diyor ve nedenini açıklıyor. Bizim için de aynı şey söz konusu, gerçek dünya ile, gerçeklik ilkesiyle yaşanabilir, yaşam sürdürülebilir, bu bir bakıma bizim yaptığımız şey, ama gerçekliğin var olmadığına bahse girmek çok daha eğlenceli! Eğer gerçekliğin var olmadığı varsayımı yürütülürse, o zaman her şey değişir, bu fantastik bir şey olur. Pascal'ın Tanrı'nın var olduğu konusunda bahse girdiği doğrudur, oysa burada daha çok tersine bahis, köklü yanılsama bahsi söz konusudur. Bahis tersinedir, ama şekil aynıdır: Gerçeklikle sözleşme yerine, gerçekliğe meydan okuma şekli söz konusudur"⁶⁵

Bu fantastik tersine çevirme, Baudrillard'ın düşüncesinin derinliklerinde Nietzsche'yi takip ettiğinin göstergesidir. Öyle ki Nietzsche'ye göre Tanrı, kendisinin varlığını sorgulamak ya da düşünmeksizin zaten bir varsayımdır. Nietzsche'nin beklentisi, bu varsayımın yalnızca düşünülebilirlikle sınırlı kalmasıdır. Diğer bir deyişle bahse girmeye lüzum yoktur, zira insanın yaratıcı edimini sınırlayan bu düşüncenin aranması, Üstün insanın yaratılmasına engeldir. Tanrı varsayımını gerçeğe dökmektense, Nietzsche'ye göre insan, kendisini ve atalarını Üstün insan biçiminde yaratarak en iyi yaratımı gerçekleştirmiş olacaktır. Ona göre Tanrıdan elde edilecek hakikat istemi bahis ile değil, insanın görebildiği, duyumsayabildiği ve düşünebildiği şeyler ile sınırlandırılmalıdır. Bu sayede duyular, kavranılmaz olanın ötesine geçmenin hakikat dışı bir şey olduğunu kavrayacaktır.⁶⁶

Baudrillard ise Tanrı hakkında bütün bu hakikati öğrenme isteminin kökeninde Şeytan'ın ayartmasının olduğunu düşünmenin manasız olduğunu belirtir, zira ona göre Şeytan zaten Tanrı'nın pis işlerini yapan bir maşasıdır. Yine de bu düşüncelerle Tanrı'ya karşı isyan edilmesine olanak sağlayan ve hakikatin ortaya çıkmasına vesile olan Şeytan, tıpkı

⁶⁴ **Ibid.**, s. 151

⁶⁵ Baudrillard, **Bir Parçadan Diğerine**, s. 62

⁶⁶ Nietzsche, **Böyle Söyledi Zerdüşt**, ss. 80-81

Mefisto⁶⁷ gibi kötülük yapayım derken iyilik yapmıştır.⁶⁸ Bu nedenle Baudrillard, Tanrı'nın insan ile nasıl hakikat oyunu oynadığını ve bu oyunun galibinin de aslında Kötülük anlayışının geçirdiği metamorfoz süreci olduğunu dile getirmiştir. Daha sonra bu Kötülük anlayışı, Tanrı'nın insana duyduğu bir hınç olarak şeffaflık kazanacaktır. Baudrillard kötülüğün Tanrı ile olan ilişkisinin temellerine yerleştirdiği Kabala'daki bir efsaneyi Tanrı'nın hınç ve oyun düzenine göre yorumlamaktadır. Efsaneye göre Tanrı, Adem'i ve dünyayı yarattıktan sonra aynı Adem'i yarattığı gibi yine topraktan bir kadın yaratır ve ona Lilith adını verir, Fakat Lilith Tanrı'nın emirlerine uymaz ve Ademi terk eder.⁶⁹ Bunun üzerine Tanrı, Adem'in kalça kemiğinden Havva'yı yaratır, zira Adem'in yalnız kalmasını istemez. Bununla beraber kendisinin de yalnız kalmasını doğru bulmaz ve kendisine de Saekina isimli bir kadın seçer. Saekina ise Tanrı'nın yeryüzündeki gölgesidir. Baudrillard bu durumu dehşet verici olarak karşılar; zira Tanrı kendi kendisiyle evlenmiştir. Nihayetinde Saekina, Tanrı'nın (MS. 586'da Babillilerce Yahudilerin isyanına karşı yıkılan) Kudüs mabedinin yıkılmasına göz yumması ve Yahudilere yapılan katliamı durdurulmaması üzerine, Tanrı'nın Yahudilerden korktuğunu düşünür ve Tanrı'nın yanından kaçır. Dünya'ya iner ve bundan böyle sadece *iyilik* yapmaya kendini adar. Bunun üzerine Tanrı, *kötülük* ilkesinin sembolü haline gelmiş olan Lilith'le yaşamaya

⁶⁷ Jeffrey Burton Russel, **Mephistopheles**, Çev. Nuri Plümer, İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 2001 s. 79: Resmi metin olarak ilk defa 1587 tarihinde Goethe'nin Faust eserinde karşımıza çıkan Mephistopheles etimolojik olarak değil anlamında ki -Me-, Işık anlamındaki -Phos- ve Seven anlamında ki -Philos- ögelerinden oluşmaktadır. Bu da "ışığı sevmeyen" anlamını ortaya koyar ki Jeffrey Burton, bunun ışık taşıyan anlamındaki Lucifer (Baş Şeytan'ın Tasviri)'in "ironik bir parodisi" olarak yorumlar. Dolayısıyla Lucifer ile suç ortaklığı yapan bir şeytan olarak karşımıza çıkar.

⁶⁸ Baudrillard, **Şeytana Satılan Ruh Ya Da Kötülüğün Egemenliği**, s.151

⁶⁹ Joseph Dan, "Samael, Lilith, and the Concept of Evil in Early Kabbalah", **AJS Review**, Vol 5, 1980, s. 21. Lilith'i Adem'e götördüklerinde, Adem ile Lilith cinsel ilişkide kimin altta olacağına dair tartışmaya başlamışlardır: Lilith 'Sen aşağıda olmalısın, çünkü Sen de ben de topraktan yaratıldık, bu nedenle eşitiz' demiştir. Aralarındaki cinsel iktidar/güç anlaşmazlığı büyüyünce Lilith, bir takım kutsal isimleri anarak, Cennet'ten ayrılmıştır. Bunun üzerine Adem, Tanrı'ya Lilith'i şikayet etmiş ve demiştir ki 'Ey Alemlerin Rabbi, görmüyor musun, bana verdiğin kadın şimdiden kaçtı' demiştir. Bunun üzerine Tanrı üç tane melek göndermiş ve onlara 'Gidin ve Lilith'i getirin, eğer gelmek istemezse zorla getirin' demiştir. Bu üç melek, sonrasında (dünyada; Musa'nın asası ile ikiye yarıldığı) Kızıldeniz'de Lilith'i bulup 'Eğer bizimle gelmeyi kabul etmezsen seni denizde boğacağız' demişlerdir. Bunun üzerine Lilith de meleklerle şöyle demiştir: - Tanrı beni, bebekler sekiz günlük olana kadar, onlara ölümcül hastalıklarla eziyet vermem için yarattı. Erkek bebekler için sekiz gün kız bebekler için ise on iki gün boyunca bana bu hak tanıdı.- Melekler yine de onu bırakmamışlardır, ta ki Lilith Tanrı'nın üzerine yemin ederek bu üç meleğin ismini ve tılsımını gördüğünde bebeklere zarar vermeyeceğine söyleyene kadar. Bunun üzerine melekler onu serbest bırakmışlardır.

başlar, bir nevi onu metres edinmiştir, zira hâlâ Saekina'yı boşamamıştır. Aslında Tanrı'nın emirlerine isyan edip, Adem'i bırakarak Tanrı'yı aldatan Lilith iken yine de Tanrı, yeryüzündeki gölge-varlığı olan Saekina'ya *kötülük/dişilik* sembolü olan ilk yarattığının eşi ile ihanet etmiş olur. Fakat Lilith, Havva gibi Adem'den yaratılmış bir varlık değildir; bu durumda Tanrı, "*principio suo- kötülük ilkesi*" olan Lilith'le beraber olarak bundan böyle insan türüne ve hatta kendi doğasına karşı gelerek Kötülükle iş birliği içinde hüküm sürmeye başlamıştır.⁷⁰

Baudrillard, bu durum üzerine şöyle bir şerh getirir: Nietzscheci anlamda, yani *Tanrı'nın Ölümü*'nün ilan edilmediği zamanlarda, Tanrı kendi-içkinliği üzere iyiliği sembolize etmekteydi; ne var ki bu özelliğini özellikle kendi aşkınlığı içerisinde tekvin ve doğa üzerinde kullandı. Tanrı kendiliği gereği iyiydi; buna karşın insanlar da Tanrı'nın yolundan çıkmadığı (sapma) müddetçe iyi addediliyordu. Dolayısıyla dünyayı kusursuz/bütünsel bir hale getirmeye ihtiyaç yoktu; kaldı ki *kötülük* de rastlantısal bir 'oluş'tu. Tanrı, öldükten sonra ise *iyilik ve kötülüğün* yaşandığı dünyanın kaderi ile ilgilenmek insana düşmüştür. Tanrı'nın varlığı, başka bir dünyada ispatlanamayacağına göre bu duruma bir çözüm bulmak gerekmiştir. Bu aşamada artık simülakr bir Tanrı anlayışının varlığı devreye girmektedir. Bu ise ideal bir dünyanın aşkınlığından ziyade oluşturulan Tanrısız ve rastlantısal dünyanın içkinliğinin teknik olarak gerçekleştirilmesidir. Böylelikle Tanrı fikri sapkınlığın ta kendisi olmaya başlamıştır.⁷¹

"Dünya bize verildi. Verilmiş olanı iade edebilmek gerekir. Bir zamanlar şükran duyulabiliyordu ya da lütuf karşısında kurban sunarak cevap verilebiliyordu. Artık şükran duyabileceğimiz kimseler kalmadı ve bize verilen dünya karşılığında verebileceğimiz hiçbir şey yoksa, onu kabul edemeyiz. O halde bize verilen dünyayı tasfiye etmemiz gerekecek. Onun yerine, akla gelebilecek çeşitli parçalardan oluşmuş yapay bir dünya koyarak onu yok etmemiz gerekecek; böylelikle, hiç kimseye verilecek hesabımız kalmayacak. Bütün yolları kullanarak doğal dünyayı bertaraf etmeye yönelik bu devasa teknik girişim de işte buradan çıktı."⁷²

Burada Baudrillard, Tanrı'nın ölümünün sonucunun tahlilini metafizik arzuya indirgeyerek, insan ile Tanrı arasındaki ilişkisel süreci teknik ve tinsel dönüşümde

⁷⁰ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh Ya Da Kötülüğün Egemenliği*, ss.152-153

⁷¹ Jean Baudrillard, *İmkânsız Takas*, Çev. Ayşegül Sönmezay, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2012, s.19

⁷² *Ibid.*

görmektedir. Diğer bir deyişle, insan da tıpkı Tanrı gibi dünyada yoktur ama kuşatıcı görüş yeteneğine (söz gelişi ruhsal duyumsamaya) devam etmektedir. Baudrillard, aslında bütün bu felsefi soruşturmaya gerek kalmadan Tanrı'nın zaten başından itibaren varlığının olmadığını söylemektedir. Zira Tanrı'nın dünyada varlık olarak düşünülmesini olanaklı kılanın, kendisinin yokluğu içerisinde gıyaben düşünülerek dünyaya katılabilmesinin imkanının olmasıdır. Bu ise tersine çevrilebilirliğin, dünyanın teknik anlamda bütünselliğini yeniden oluşturulmasının/düşünülmesinin gereğidir. Ne logos ne de pathos böylesi bir olasılığı tahayyül edebilmektedir. Ancak nihayetinde yok oluştan meydana gelmiş cisimsiz bir aşırı gerçekliğe meydan okuyan ve haz duyulacak yerin ta kendisi olan dünya, yokluğunun ötesinde görülebilen ve ölümsüzlük diyarı olan mekân haline gelmiştir. Baudrillard, bu savının devamında insanın da kendi varoluşunu ve bu varoluşun kökenlerini kanıtlayamadığını öne sürer. Zira varoluş, gerçeklik varsayımının ürettiği bir olanaksızlıktır. Bu durumda Tanrı'nın kendisinin ve insan varoluşu üzerindeki yasaasının metafizik anlamda sorgulaması yapılmadan, insanın da varlığının gerçekliği doğrulanamamaktadır.⁷³ Benzer bir anlayış, Jeffrey Burton'un dikkat çektiği üzere Sartre'da da mevcuttur. Ona göre;

“Varoluşçuluğun boşluğu, Jean Paul Sartre'in (1905-1980) eserlerinde daha da açık biçimde kendisini göstermektedir. Sartre'in oyunu *Le diable et le bon Dieu* [1951, Şeytan ve İyi Tanrı], Tanrı ile Şeytan'ı karşı karşıya getirir ve ikisinin de gerçek olmadığı ve anlamsız bir dünyaya herhangi bir anlam atfetmenin insanın seçimine bağlı olduğu sonucuna varır.”⁷⁴

Baudrillard, yukarıda bahsettiğimiz anlayışını, insanlığın esasen agnostik (bilinemezci) oluşunda konumlandırır. Buna göre eski çağlarda Tanrı tanrı ve tanımazlar olarak varlık sürenler şimdi gerçekliğe inananlar ve inanmayanlar olarak oluşmuştur. Bunların yanısıra Tanrı'nın varlığının gerçekliğine inanan ancak iman etmeyen kimseler olan gerçeklik agnostikleri bu aşamaya dahil edilmiştir. Bu paradoks gibi görünen itikat biçiminin temelinde sistem tarafından fetişleştirilmiş hakikatin kendine ait göstergelerinin tuzağına düşen *gerçekliği* reddetme istenci vardır. Agnostik anlayış böylelikle hem dünya ve içindeki gerçekliğe inanmamakta hem de gerçekliği saf bir varsayım olarak görmektedir.

⁷³ Baudrillard, **Kusursuz Cinayet**, ss.55-56

⁷⁴ Jeffrey Burton Russel, **Mephistopheles**, Çev. Nuri Plümer, İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 2001 s.390

Bu sayede gerçekliğin ortadan kaybolduğunu gösterecek göstergelerin varlığına inanma durumu oluşur. Bu göstergelerin varlığı da zamanla varsayım üzerine inşa edildiklerinden dolayı kendi kendilerini de yok ederek inanç biçimini ortadan kaldırırılar. Baudrillard, böylesi hiçbir şeyi temsil etmeyen göstergelerle belirsiz oyun kurmayı, nesnel gerçeklik göstergelerine inanıp, oyun kurmaya yeğlediğini dile getirir.⁷⁵

“Eğer Tanrı’ya inanıyorsanız o artık yüce bir makam olarak değil bir inanç konusu olarak vardır. İlle de kendisine inanılmasını isteyen bir Tanrı artık inanabilir değildir. Gerçeklik için de aynı şey söylenebilir. Eğer gerçekliğe inanıyorsanız o artık objektif gerçeklik olarak değil bir inanç konusu olarak vardır. Kendisine inanılmasını isteyen bir gerçeklik bu dünyaya layık değildir. Dolayısıyla, gerçeklik vardır (belki), ama ben ona inanmıyorum. Bilinemezci görüş şöyledir: Tanrı’nın varlığına ilişkin hiçbir kanıtımız yok, gerçekliğin varlığına ilişkin hiçbir kanıtımız da olmadığı gibi. Bu böyle ve buna boş inancı eklemenin yararı yok.”⁷⁶

Baudrillard’ın bu derin sorgulaması, sadece Tanrı’nın varlığına dair bir şüpheyi değil, aynı zamanda insanın kendi varoluşuna dair de temel bir belirsizliği ortaya koyar. Varoluş, Baudrillard’a göre, sadece bir gerçeklik varsayımına dayandırılan bir olasılıktır; bu nedenle, insanın kendini kanıtlama çabası da aynı belirsizlikle kuşatılmıştır. Sartre’ın varoluşçu felsefesiyle paralel olarak, Baudrillard, insanın kendi varoluşunu anlamlandırma çabasında ne kadar yalnız ve çaresiz olduğunu vurgular.

1.2.2. Ölen Tanrı’dan Simülatif Tanrı’ya

“Tanrı vaatlerini yerine getirmek vs. zorundadır. Gönderdiği dini kabul etmek ise insanların Tanrı’ya borcudur. Hataya sevk etmemek Tanrı’nın insanlara borcudur.”⁷⁷ Blaise Pascal

Pascal’ın bu sözü Baudrillard’a göre Tanrı’nın hataya sevk etmemesi için kurguladığı müthiş bir borç oyununun düzeneğine dairdir. Baudrillard’a göre Tanrı, dünyayı yaratırken insanlara borçlanmış ve bu borcun bedelini insanlara ödetmeye kalkmıştır. Bundan dolayı insan sonsuza kadar Tanrı’ya karşı hem borçlu hem de suçludur ve bu

⁷⁵ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh Ya Da Kötülüğün Egemenliği*, ss.82-83

⁷⁶ Jean Baudrillard, *Cool Anılar III-IV (1990-2000)*, Çev. Yaşar Avunç, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2002, s.201

⁷⁷ Blaise Pascal, *Düşünceler*, s. 421

yüzden Tanrı'nın aşağılamasını hak etmişlerdir.⁷⁸ Bu anlayışın kökeni Nietzsche'nin *Ahlakın Soykütüğü* adlı eserine dayanır. Nietzsche'ye göre Tanrı'ya borçlu kalma duygusu, dünyada Tanrı mefhumu ve inancının terakki ettiği ölçüde artmasına sebep olan bir içsel deneyimdir. Nietzsche bu anlayışın, antik Yunan Tanrılarında bu yana Hristiyanlığın Tanrısına gelene değin en son aşamadaki Tanrı anlayışı olduğunu savunur. Bu aşamadaki Tanrı'nın belirmesi, evrende son aşamaya gelmiş bir borçluluk duygusunun da peyda olmasına sebep olmuştur. Fakat Nietzsche artık tersi bir bengi dönüş (sonsuz döngü) üzere hareket ettiğimizi varsaymış ve Hristiyanlığın Tanrısına olan inanç da bu minvalde azalmaya başlamıştır. Dolayısıyla artık bu borçluluk duygusu da gerilemeye başlamıştır. Bu gerilemenin nedenlerinden biri olarak da ateizmi gösteren Nietzsche, ateizmin zaferinin, bu bengi dönüşle beraber insanlığın *causa prima*'sına duyduğu borcunun da bittiğini savunur.⁷⁹ Bu borç duygusunun temelinde Nietzsche'ye göre vicdan rahatsızlığı yatar, zira o sonradan kazanılan bir hastalıktır. Bu hastalığı anlayabilmek için, borçlu ve alacaklı arasındaki ilişkiyi, diğer bir deyişle medeni hukuka dayalı ilişkiye değin gelinen durumu anlamak gerekir, ancak bu durum modern anlayış ile beraber en anlaşılabilir bir ilişki biçimine evrilmiştir.

Diğer bir deyişle, yaşayan insanlar ile ataları arasındaki ilişkiyi anlamak ve anlam bağlantısı kurma zorunluluğu, borç mantığını anlamada sıkıntılı bir sürecin doğumuna indirgenmiştir. Nietzsche'ye göre ilkçağlarda yaşayanlar, kendinden önceki yaşayan nesle, bilhassa da *soy-kurucu* ilk nesle karşı hukuki bir sorumluluk bilinci ile yaşar. Bu yalnızca duygusal bir borç değildir. Eğer bir soy, varoluşunu sürdürebiliyorsa soy-kurucularının fedakarlıkları ve kazandıkları zaferler sayesinde. Dolayısıyla belirli soy grubuna ait kimseler, bu kurucu nesle ve soylarına karşı geri ödenmesi gereken iki borca doğuştan girmişlerdir; bunlar fedakârlık ve başarılarıdır. Bu ödev yerine getirildiğinde borç da ödenmiş olacaktır. Aynı zamanda yine bu sayede atalar, evrensel tin olma yolunda varlıklarını sürdüreceklerdir. Öyle ki ataların tinleri, soylarından gelenlere karşı bir takım fiziki ve metafizik anlamda yararlar da sağlayacaktır; dolayısıyla, bu borç bitimsiz bir

⁷⁸ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh Ya Da Kötülüğün Egemenliği*, ss.151-152

⁷⁹ Nietzsche, *Ahlakın Soykütüğü*, s. 88-89

şekilde artmaya devam edecektir. Bunun karşılığında soydaşlar, ataları için *kurban verme* yükümlülüğünü de geliştireceklerdir.⁸⁰ Bunlar kısaca; canlı sunaklar, itaatkarlık ve bunun göstergesi olarak tapınaklar, bu tapınaklara bağışlanan hediyeler, şölenler gibi mefhumlardır. Bütün bunlar sonunda atalardan kalma bir yadigâr olarak, kendisinden sonraki nesli de aynı yükümlülükleri yapma ödevi altına sokacaktır. Fakat yine de bütün bu *kurbanlar* yetmeyecek, nihayetinde *alacaklıya* insan kanının (yeni doğan bebeklerin kanının) kurban edilmesi gerekecektir. Soy-kurucu ataların tinlerine ödenmesi gereken bu kurbanlar, onlara karşı olan korkunun ve bu borç duygusunun artmasına ve onların iktidarının ezeli olmasına yönelik girişimlerdir. Soy ise, giderek özgür, başarılı ve özellikle korkutucu olmaya başladığı ölçüde bu borç bilinci artacaktır. Ancak Nietzsche'ye göre bunun tersi olan durumda, diğer bir deyişle, soyun başarısızlığı ve diğer tüm şansız gelişmeler sonunda ataların tinine karşı duyulan korku azalır, zekalarına duyulan inanç sarsılır, kendi zamanlarındaki gücünün yaşayan nesli zamanına nazaran daha bir aşağısında olduğu görüşü ortaya çıkar. Bu efsanevi mantık, Nietzsche'ye göre sonunda ilk soy-kurucu olarak Tanrı'ya değin devam eder. Nietzsche'ye göre Tanrıların kökeni bu hürmet ve korku anlayışına dayanır.⁸¹ İşte bu borç gerek Nietzsche ve gerekse de Baudrillard için kan bağına dayalı soy topluluklarının bitişinden sonra da hiçbir şekilde bitmemiştir.

Nietzsche'ye göre borç ve yükümlülüğe duyulan inanç (birazdan Baudrillard'da da göstereceğimiz üzere), vicdan rahatsızlığı aracılığıyla varlığını sürdürebilmektedir. Nietzsche'ye göre artık vicdan rahatsızlığını tersine çevirebilmek ve dolayısıyla özgür kalabilmek için, *borcu ödeyerek hesabı sonlandırma* ümidinin sonsuza değin ve karamsarca bitirilmesi gerekir. Ona göre bizatihi vicdan, artık bu borcun ödenmesinin olanaksız olduğunu bilmelidir. Aynı zamanda bu alacaklının da bilmesi gereken bir husustur. Nietzsche'ye göre insan, bundan böyle *causa prima'sını* (ilk neden), kendi türünün bidayetini, diğer bir deyişle Tanrı tarafından lanete müstahak kılınmış Adem'i

⁸⁰ **Ibid.**, s. 86

⁸¹ Nietzsche, **Ahlakın Soykütüğü**, s. 87

(ilk günah sebebiyle), kendisi tarafından doğurulan doğayı, tekil anlamda “*değersiz bir şey olarak arta kalan varoluşu*”nu düşünmesi gerekir.⁸²

Sonunda Hristiyanlığın Tanrısı kendisini alacaklı konumunda tutup, yine kendisinden - kendisi- olan İsa’yı yeryüzüne gönderip, alacağını yine kendi kendine ödeyene dek, bu düşünülmelidir. Tanrı bu sayede, insanın bir ömür boyu ödeyemeyeceği borcu, ödeyen olarak ortaya çıkacaktır. Nietzsche’ye göre güya Tanrı’nın bunu yapmasının sebebi, her ne kadar inanılmaması gerekse de Tanrı’nın insana duyduğu sevgisidir. Tanrı, bu bağlamda insan için *kendi kendini kurban eden alacaklı* konumundadır. İşte Baudrillard’a göre bu borcun ödenmesi ya da herhangi bir şeyle takas edilmesi imkansızdır. Zira kendi kendini sırf insanı sevdiği için kurban eden bir Tanrı’ya karşı *bağışlanmanın* eş değeri bir takas nesnesi yoktur.⁸³ Baudrillard’a göre insan, Tanrı’nın böylesi meydan okuyuşuna karşı *potlaç* anlayışı ile karşılık veremediği için Tanrı huzurunda zelil olmak ve bağışlanmak zorunda kalmıştır. Dolayısıyla artık zorunlu olarak insan, Tanrı’nın kulu olma ve onu sevip yüceltme prangalarından kurtulamaz. Nietzsche’nin anlattığı bu olguyu Baudrillard’ın okuması İsa-Tanrı inancındaki çarmıha gerilme hikayesi üzerinedir: Tanrı kendinden olan ve aynı zamanda oğlu olan İsa’yı insanların içerisine göndererek çarmıha gerdirmiş, bu borcun ortadan yok olmasına bizzat kendi çaba göstermiştir. Ancak Baba’nın Oğlu ve hatta Tanrı olan İsa’nın bu aşağılanması, diğer bir deyişle borcun alacaklı tarafından kurban edilerek ödenmesi, Baudrillard’a göre Tanrı’nın kulları üzerindeki gücünü göstermektedir, zira insanlar bu sayede asıl aşağılanan kimseler ve güçsüz yaratıklar olduklarını anlayacaklardır.⁸⁴ Baudrillard’a göre bu da Tanrı’nın kulları üzerine ikinci bir borç yükleme şeklinde bütünselleştirilir. İsa’nın çarmıha geriliş aşkınlığından sonra ise insanlar Kıyamet Günü ve öncesinde Tanrı’dan yeniden bağışlanma dilemeye tabi tutulmuşlardır. Buysa Tanrı’nın kullarını kendisine borçlu kılmak için uyguladığı aşkın bir güdüleme yöntemidir. Ancak bu güdüleme, nihayetinde Tanrı’nın amacından sapmış, Baudrillard’a göre Tanrı’nın ölümüne, hatta

⁸² **Ibid.**, s. 90

⁸³ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh Ya Da Kötülüğün Egemenliği*, s.151

⁸⁴ **Ibid.**

ötesine geçmeyi başarmıştır. Bununla beraber bir de Tanrı'nın ölümünden duyulan pişmanlık duygusu da insanın omuzlarına bir borç olarak yüklenmiştir. Baudrillard'a göre bu sadece Tanrı'nın hiç bitmeyen oyunlarından biri olup, asıl vahim olanın Tanrı'nın bize oynadığı aşğılama komedisini bizim de kendi üzerimizde oynamamızdır. Diğer bir deyişle, devamlı içkinliğimizden fedakârlık yaparak, aşkın bir biçimde kendimizi ona kurban etmemizdir. İtiraf edilemeyen bu borç, Baudrillard'a göre oldukça saçma bir parodidir.⁸⁵

Baudrillard'a göre Nietzsche'nin yukarıda anlattığı bu borcun ödenmesi çözümü, vicdan rahatsızlığının karamsarca birtakım gerçekleri bilmesi kanaatini taşıyordu. Oysaki aslında Baudrillard'a göre Nietzsche'nin, bu bağlamdan kastettiğı daha da derinlerdeki bir oyunun kurgulandığı olgusudur. Onu da, Baudrillard'a göre Nietzsche şöyle çözmüştür: Tanrı, Oğlu olan İsa'yı kurban ederek insanı borçtan azade kılmakla, borçluyu bu borcu ödeyemez bir hale getirmiştir. Bu sayede Tanrı, ebediyen bu borcu yürürlükte tutmuş, yasası (kutsal kitap) ile korumuş ve insan da bu kurban edilişin hatasını kendi omuzlarına yükleyerek, sonsuza değin Tanrı'ya bağışlanma borcu içinde kalmıştır. Bu ise Tanrı'nın insana oynadığı bir oyundur. Baudrillard, bu meselenin özünün Gerçek ve Sanal için de geçerli olduğunu savunur. Sanal'ın sonsuza kadar varoluşunu insanlar içerisinde sürdürmesi, Gerçeğı imkânsız takas nesnesi haline getirmiştir. Esasen bütün mesele Hiç'in mevcudiyetsizliğinden kaynaklanmaktadır. Dolayısıyla devamlı meydan okumamız gereken bu Hiç, bizi ne ile yüzleşeceğimizi görmemiz için elimizdeki en iyi enstrümandır.⁸⁶ Söz konusu bu borcun dolaşımı ve meydan okuma durumu, Baudrillard'ın hiçlik anlayışı üzerinden geliştirdiğı *imkânsız takas* anlayışı ile bütünsel bir gerçeklik formu alır. Buna göre değış-tokuş edilebilecek (potlaç) herhangi bir şeyin gidebileceğı en uç nokta "İmkânsız Takas Duvarı"nda son bulur. Dünya ve içindeki şeylere ilişkin tüm değer yargılarımız her ne kadar anlamlandırma biçimi altında yeniden üretilse de sonucunda bu duvardan öteye geçemez. Dolayısıyla imkânsız bir değış-tokuşa karşılık gelen ne varsa bu minvalde hızlıca üreyip dururlar. Zira Baudrillard'a göre *hiçin* kendi

⁸⁵ **Ibid.**, s.152

⁸⁶ Baudrillard, **İmkânsız Takas**, Çev. Ayşegöl Sönmezay, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2012, ss. 13-14

yörüngesinde dolaşan bu duvar, kendisine ulaşanlara amaçlarının gerçekliğini gösteremez; bu bir anlamlandırma ve değer problemidir. Böylesi bir problem, bu duvara gelenlerin yanlarında getirdikleri şeyleri ancak *hiç* ile takas edilmesiyle çözüme kavuşur. Baudrillard’a göre bu, ne ahlaki ne de felsefi bir düşünmeye tabii kılınabilir, zira bu oluşların ve değerlerin ötesinde olan nihilizmin hakiki formülüdür. Dolayısıyla bu durum Tanrı’nın dolaşıma soktuğu borç yüzünden insanın kaderine yazılı bir senaryodur. Bu ise *bağışlanmanın* takasının imkânsız oluşundan dolayı sonsuza kadar Tanrı’ya borçlu olan insanın, aynı zamanda sonsuza değin bu ayartıcı imkânsız takas duvarından öteye (aşkınlığa/metafiziğe) geçemeyeceği anlamını taşır.

Gerçekliğin varlığı problemi ise (ilksel olarak) bu minvalde ortaya çıktığı için, kendisinin sorgulamaya açıldığı her yerde kendisini temsil edebilen somut bir ögeye ihtiyaç duymaktadır. Bundan dolayı temsil edildiği şeyin somut gerçekliğinin imkansızlığı her ne kadar görünür düzeyde olsa da (duyumsanabilir-algı) Tanrı’nın varlığının kanıtlanması için, (birinci varlığı gösteren anlamda) *gerçekliğin* doğrulanması gerekecektir, bu ise temsil edilecek olan herhangi bir şeyin takasının temsil edilen göstergesi (*bağışlanma*) ile mümkün olmaktadır. Ancak temsil edilenin takasının altında, yalnızca *hiç*’in takası yatmaktadır.⁸⁷ Bu durum Baudrillard tarafından şöyle izah edilir: “ ‘Tanrı yoktur’ sözü Tanrı’nın var olmadığı anlamına gelmez, varlığının olayların akışı üstünde kesin etkisi olmadığı anlamına gelir.”⁸⁸

Baudrillard için bu, bir varlık problemi olmanın ötesinde bir varoluşsal tuzak problemidir. Diğer bir deyişle, gerçeklik probleminden yola çıkıldığı için bu tuzak Tanrı’nın *olması gereken forma* bürünmesini engellemektedir. Dolayısıyla salt görünüm biçiminde gerçeklik dolaşımı üzerinden, Tanrı gerçekliğin ayrıntılarıyla her yerde dolaşabilmektedir.⁸⁹ Zira, bunu mümkün kılan varlığının kanıtlanmış hali değil, kendisine karşı önsezi ile bilinme zorunluluğudur. Tanrı’nın bu önsezinin arkasına yaslanarak kendisini göstermeme keyfiyeti, varlık sorunsalının üzerini örtmüştür. Baudrillard için

⁸⁷ *Ibid.*, ss. 12-13

⁸⁸ Baudrillard, *Cool Anılar III-IV (1990-2000)*, s. 213

⁸⁹ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh Ya Da Kötülüğün Egemenliği*, s.203

Tanrı'nın bu önseziyi bizzat kendisinin insanlara vermiş olmasındaki amacı, insanları ikilemde bırakarak gerçek varlığının, diğer bir deyişle olmayan varlığının ötesine geçilmesini arzuladığı içindir. Bu sayede Tanrı, kendisini göstererek kanıtlayacağı varlığının yerine, önsezi ile ortaya sürdüğü varlık sorunu ile gerçekliğe inanma zorunluluğunu eş tutarak insanları kendisine inanmanın ötesine geçirmiştir.⁹⁰ Sade'in şu söylemi esasen yukarıda söylenmeye çalışılanın bir başka formudur:

“Varsan göster kendini! Benim gibi zavallı bir yaratık sana hakaret etmeye cüret etti, sana meydan okudu, seni hiçe saydı diye, senin mucizelerini inkâra kalkıştı ve varlığını alaya aldı diye acı çekmeye kalkma sakın, sözde mucizelerin beş para etmez uydurukçusu! Var olduğunu bize kanıtlamak için bir mucize göster! Göster kendini; ama iyi kalpli Musa'ya görüldüğün söylendiği gibi, alev alev yanan çalılık halinde değil; senin oğlun olduğunu söyleyen beş para etmez cüzzamlıya görüldüğün dağın tepesinden de değil, insanları aydınlatsın diye yararlandığın yıldızın yakınından görün.”⁹¹

Sade'in bu söyleminin berisinde yukarıdan beri Baudrillard'ın öne sürdüğü tezin konusu, Tanrı'nın varoluşu ya da İsa'nın çarmıha gerilişinin tarihsel gerçekliğini sorgulamak değil, Tanrı'nın ölümü anlayışının insanın omuzlarına yüklenen büyük bir borcun bedelinin hakikat anlayışı üzerinden ödenmesi sorunsalıdır. Baudrillard amaç her ne kadar yöntemsel olarak Hristiyan din anlayışından hareket etse de bunu yapmasındaki maksadı teolojik Tanrı'nın esasen varsayımsal olduğunu gösterebilmektir. Kaldı ki Baudrillard, bazı düşünürler haricinde hemen hemen hiçbir teolog veya filozofa referans vermeden böylesi bir anlayışı saf felsefe yaparak geliştirme amacından uzak durmuş, söz konusu durumu hakikat anlayışının bir borç gibi simülasyonla ödenmesine dikkat çekmeye çalışmıştır:

“İnsan, yalnızca sahte hakikat düşüncesiyle yaşayabilir. Yaşamını hakikatle sürdürmenin tek yolu budur. Diğerine tahammül edilmesi mümkün değildir (çünkü, aslında hakikat yoktur). Görünümleri (imgelerin baştan çıkarıcılığı) tasfiye etmeyi istememek gerekir. Böylesi bir girişim başarısızlığa uğramalıdır ki, hakikatin yokluğu belli olmasın. Ya da Tanrının yokluğu.”⁹²

⁹⁰ Baudrillard, **Cool Anılar III-IV (1990-2000)**, s.27

⁹¹ Marquis de Sade, **Tanrıya Karşı Söylev**, Çev. Işık Ergüden, İstanbul, Versus Kitap, 2012, s.19

⁹² Jean Baudrillard, **Baştan Çıkarma Üzerine**, Çev. Ayşegül Sönmezay, İstanbul, Ayrıntı Yayınları. 2014, s.76

Bu minvalde Baudrillard, Nietzsche'nin şu sözüne atıfta bulunmaktadır: "Hakikatin örtüsü kaldırıldığında, onun hakikat olarak kalacağını sanmıyoruz." ⁹³ Nietzsche aynı zamanda şöyle de demiştir: " 'Neyi biliyor bugün tüm dünya?' diye sordu Zerdüşt. 'Yoksa bir zamanlar tüm dünyanın inandığı eski tanrının artık yaşamadığını mı?' " ⁹⁴ Tanrı'nın ölmesi ya da ortadan kaybolması gerçekliğin hakikatini sorgulamaya sebep olmuştur. "Peki ya gerçeklik de ortadan kaybolursa o zaman ne yapacağız?" ⁹⁵

Baudrillard'a göre, tıpkı Tanrı'nın varlığını duyusal anlamda kanıtlayamamamız gibi nesnel gerçekliği kanıtlayacak duyusal imkânlardan da mahrumuzdur. Ancak yukarıda da bahsedildiği üzere tüm bunlar inanç bağlamında olumlanır. Fakat bu inanç nesnesi olan gerçeklik olgusu, Tanrı'ya inanıldığı anda ortadan kaybolmaktadır. Bundan dolayı düşsel anlama çevrilen gerçeklik ortadan kaybolurken, geriye bize sadece inanma zorunluluğu bırakılmıştır. Oysaki inanma zorunluluğu, gerçekliğin nesnesini arzulamayı da yok etmiştir. ⁹⁶ Dolayısıyla artık inanma zorunluluğunun nesnesi olan Tanrı, saf ölümle ya da bir tür ortadan kaybolarak sırra bürünmesiyle mevcudiyetsizliğini göstermemektedir. Aksine transparan (şeffaflık) bir biçimde gerçeklik anlayışı içerisinde metastaza uğrayarak *simülatif bir varlık* kazanmıştır. Böylesi bir varlık gerçeği temsil edecek (gerçekten daha gerçek olan) temsili bir varoluş olarak simülasyon evresi içerisinde ikinci kez yok olmakta ya da ortadan kaybolmaktadır. Baudrillard, böylesi bir kaybolma biçimine "fraktal bir dağılma biçimi" adını vermiştir. ⁹⁷

Baudrillard'a göre Tanrı'nın aşkınlık üzerinden bu meydan okuyuşunun temelinde iman etmenin baştan çıkarıcılığı vardır. Her ne kadar varoluş ve Tanrı'nın varlığı düşüncesi Baudrillard'a göre teologların düşünsel tortuları olsa da iman etmenin amacı Tanrısal bir amaç olup, varlığının kesinliğini gösteren bir deneyimdir. Oysaki Baudrillard'a göre bu içsel tecrübeyle edinilecek olan iman en başından beri Tanrı'nın varlığına karşı bir meydan okumadır; tıpkı varlığın var olduğunu gösterebilmemiz için bir şeylerin ortadan

⁹³ **Ibid.**

⁹⁴ Nietzsche, **Böyle Söyledi Zerdüşt**, s. 262

⁹⁵ Baudrillard, **Şeytana Satılan Ruh Ya Da Kötülüğün Egemenliği**, s.17

⁹⁶ **Ibid.**, s.15

⁹⁷ Baudrillard, **Kötülüğün Şeffaflığı**, s.11

yok olması ve geriye kalacak şeyin asıl varlığın kendisi oluşu gibi. Dolayısıyla Tanrı'nın bağışlamasına erebilmek ve onun hükümsüz varlığını ona gösterebilmemiz için onu baştan çıkarabilmemiz gerekir, bu da iman sayesinde olabilmektedir. Ancak Tanrı'ya yöneltilen bu baştan çıkarıcı imana karşılık Tanrı'nın da insana karşı meydan okuması zorunlu hale gelmektedir. Özellikle nimetleriyle tenezzül ederek meydan okur Tanrı; bu ise Tanrı'nın imana karşılık fazlasıyla hediyelere boğduğu bir bağıştır. Tanrı'nın bu tersinme oyunu, toplumda zorunluluklar ritüelini dolaşıma sokmaktadır. Şu hâlde Tanrı yalnızca insanın kendisini baştan çıkarttığı bu imanla, meydan okuyuşuna karşın yalnızca vererek karşılıklı bir iletişime geçebilir. Diğer bir deyişle Tanrı, insan tarafından bir şeyler vermeye mecbur bırakılır. Ne var ki hiçbir zaman Tanrı'nın bu bağış zorunluluğu, varlığının zorunluluğuyla eş değer değildir. Ancak Tanrı bu bağış oyunu ile varlığının zorunluluğunu gösterecek gerçekliğe meydan okumaması için insanı böylesi bir tuzığa itmiştir. İnsan Tanrı'ya iman ederek baştan çıkartacağını düşünürken, Tanrı, insana kendi varoluşunun kanıtını ancak Tanrı'ya iman ile gösterebileceğini düşündürmüştür (tabii ki vahiy veya mucizelerle değil; geleneksel teolojik düşünme biçimlerinin mizansenleriyle). İnsan ise Tanrı'nın bu meydan okuyuşuna karşılık ikinci bir şey vererek baştan çıkartacağını düşünür: İnsan son kez Tanrı'ya ölüm ile meydan okuyarak, kendi ölümü karşılığında Tanrı'nın da ölmesini arzular.⁹⁸ Nietzsche de *bağışlama* için “en güçlü olanın ayrıcalığı, daha doğrusu onun hukuk ötesi alanı”⁹⁹ diyerek Tanrı'nın bağış metaforunu, kendi kutsal metafiziği içerisinde sınırlandırarak, insanın bu metafizik ötesine geçmesine Tanrı'nın izin vermediğini göstermiştir.

Bunun aksine Baudrillard, “*simülasyonun kökten metafiziği*” anlayışını getirerek meydan okuma diyalektiğini sürdürür. Buna göre, insan-Tanrı arasındaki bu oyun, yapay bir rekabet evreninde gerçekleşir ve insanın bilinç düzeyinde geliştirdiği bu gerçeklik oyununun gerçekten daha gerçek bir hal alabilmesi için meydan okuyuşun olması şarttır. Meydan okuyuşun olmadığı herhangi bir olgu, şey natürel/saf bir varlığı temsil edemez. Buna göre her şey kendi varlığını soru-cevap bağlamında karşılık aldığı ve verdiği

⁹⁸ Baudrillard, **Baştan Çıkarma Üzerine**, s.177

⁹⁹ Nietzsche, **Ahlakın Soykütüğü**, s.68

müddetçe meydan okumaya râm ettirilmiştir. Dolayısıyla “Tanrılar da içinde olmak üzere dünyanın sahip olduğu güçleri tekrar tekrar ortaya çıkarmanın yolu meydan okumaktır; onları defetmenin, baştan çıkarmanın, elde etmenin, oyunu ve oyunun kuralını yeniden ortaya çıkarmanın yolu da meydan okumaktır.”¹⁰⁰

Baudrillard’a göre simülasyon evreninde yalnızca gerçeklik anlayışına meydan okuyan dünya ortadan kaybolmadı; dünyanın varlığına dair düşünömsel bir yeti ya da soru da anlamını yitirerek ortadan kayboldu. Baudrillard, bu söylediğinin ne demeye geldiğini anlamamız için Bizans’ın ikonkırıcılığı hareketini düşünmemizi istemektedir. Baudrillard “*Estetik Yanılsama ve Yanılsama Kaybı*” adlı makalesinde Tanrı’yla iletişim kurmaya vesile olan ikonların zamanla tapınılan hale geldiklerini ve bu tapınılan nesnelerin ise Tanrı’nın bir tür yerine-geçeni olarak Tanrıyı temsil ettiklerini dile getirmiştir. Baudrillard’a göre Hristiyanlık itikadı üzerinden ikonatanlar Tanrı’nın yokluğunu bilen, Tanrı-İsa-Meryem ve diğer azizlerin imgeleriyle Tanrı’nın varlığını görünür hale getiren (*simuler*) fakat aynı zamanda onun varlığına dair gerçeklik sorununun üzerini örten (*dissimuler*) kurnaz kimselerdir. Her ikon ve yansıttığı imgesi Tanrı’nın varlığını düşünmekten kaçınmaya vesile olduklarından dolayı Baudrillard, her imgenin özünün Tanrı’nın kayboluşuyla ilintili olduğu varsayımına ulaşmıştır. Ona göre bu durumda Tanrı, tam da Nietzscheci anlamda ölmüştür; yani esasen ölmemiştir ve fakat kaybolmuştur. Diğer bir deyişle, imgenin tecessüm etmiş hali olan ikon, Tanrı’nın varlığının sorusuna bile ihtiyaç duyurtmamıştır.¹⁰¹ Bu makalede Baudrillard sonuç olarak şunu dile getirmiştir:

“Tanrı’nın varlığı ya da yokluğu sorunu simülasyonla halledilmişti. Ama insan, kaybolmanın, üstelik tam da imgelerin ardında kaybolmanın, bizatihi Tanrı’nın stratejisi olduğunu düşünebilir. Tanrı kaybolmak için imgeleri kullanır, böylece iz bırakmama itkisine riayet eder. Kehanet böylelikle gerçekleşir: Bizler bir simülasyon dünyasında yaşıyoruz, göstergenin en büyük işlevinin gerçekliği kayboluşa itmek ve bu yolla onun kayboluşunun üzerini örtmek olduğu bir dünyada. Sanat başka bir şey yapmıyor. Günümüz medyası başka bir şey yapmıyor. Bu yüzden ikisi de aynı kadere mahkûm.”¹⁰²

¹⁰⁰ Baudrillard, **Baştan Çıkarma Üzerine**, ss.113-114

¹⁰¹ Jean Baudrillard, “Estetik Yanılsama ve Yanılsama Kaybı”, **Sanat Komplosu**, Çev. Elçin Gen, Işık Ergüden, İstanbul, İletişim Yayınları, 2014, s.36

¹⁰² **Ibid.**

Tanrı'nın kendisini temsil eden imgelerin arkasına saklanıp, imgeler aracılığıyla ortadan kaybolması da Baudrillard için bir tuzaktır. Bu tuzak sayesinde, görünümünün üzerini örten Tanrı, kaybolmanın da ötesine geçmiştir. Diğer bir deyişle ikonoklastlar, Baudrillard için esasen ikon ve imgeyi yok etmeye çabalamadılar, dahası Tanrı'yı yok etmek için uğraş verdiler. Günümüz dünyasında ise imgelerin kendi içerisinde yansıttığı hakikat olan varlık ya da şey, Tanrı değil insanlardır:

“Günümüzdeyse imgelerin gerisinde yok olup giden varlık Tanrı değil bizleriz. Artık imgemizin çalınması ve sırrımızı ifşa etmeye zorlanmak gibi şeyler söz konusu değil, çünkü artık böyle bir şeyden söz edebilmek olanaksız.”¹⁰³

Zira “bütünsel gerçeklik” diğer bir deyişle gerçekliğimizi, varlık sorusuna indirgemeksizin, gerçek bir varlıkmişçesine üzerimizi örten bir hakikat kalmamıştır.¹⁰⁴ Bütün bunların sonucunda Baudrillard'a göre Tanrı'nın varlığı anlayışının ortadan kaybolması, insanları gerçeklik/hakikat anlayışını yeniden düşünmeye sevk etmiştir. Bu ise peşi sıra içinde yaşadığımız dünyayı dönüştürmeye değin varmıştır. Dolayısıyla artık insanlar dünyayı ait olduğu temsili gerçekliğine, diğer bir deyişle teknik ve bütünsel gerçekliğine geri dönüştürmek için çaba sarf etmişlerdir. Ancak düşsel gerçekliği kendisinden koparılmış olan, yani sanal olabilme ayrıcalığı kendisinden koparılmış olan dünyaya, böylesi bütünsel bir gerçeklik hâkim olamaz. Dolayısıyla içinde yaşadığımız felsefi düşünce sisteminde kavramlar, dil ve göstergeler üzerinden gerçekliğe has bir dünya teşekkül etmenin karmaşası içinde yaşadığımızı belirten Baudrillard, dünyayı gerçeğe ne kadar dönüştürsek o kadar gerçeklikten koptuğumuzu belirtmektedir. Diğer bir deyişle: “Gerçekleştiği an ortadan kaybolmaya başlayan bir gerçeklik evreni içinde yaşıyoruz.”¹⁰⁵ Sonuç olarak hiper-gerçekliğin ontolojik statüsü bölümünde de göstereceğimiz üzere, bütünsel gerçekliğin kendine has mevcudiyetini kazanabilmesi için yaratılan gerçeklik ve düşselliğin (içinde yaşadığımız dünya ve kavram, insan, dil,

¹⁰³ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh Ya Da Kötülüğün Egemenliği*, s.90

¹⁰⁴ *Ibid.*

¹⁰⁵ *Ibid.*, s.13

gösterge gibi) ve bu gerçekliğin temsili uzantılarıyla “ortadan kaybolması gerekmektedir.”¹⁰⁶

Bu karmaşık bir yapıda matris biçimini alan öğretinin sonu yine Baudrillard’da Tanrı’nın varlık sorusunda sonuç bulmaktadır. Zira içinde yaşadığımız şimdiki zamanda dünyanın varlığının gerçekliğinin kanıtlanması bir yanılsamadır. Bu yanılsamanın gerçeklik anlayışı tarafından çözümü, kendine dair olasılıkları yok etmektedir. Bu olasılıkları yok eden gerçeklik/akılcı anlayış ise çözüm olarak dünyanın bir simülakr olarak yeniden inşasını başlatmaktadır. Bu inşanın arka yüzü olan, yönetici Tanrı, sanal gerçekliği, gerçeklik anlayışı aracılığıyla diriltmekte, oysaki insanlar gerçek dünyanın çözümüne ulaşmış bir bilimsellik anlayışını (ki bu da bir simülasyon oyunudur) istemeden de olsa savunmaktadır. Zira, gerçeklik anlayışı ile gerçekleştirilen/diriltelen dünya, tıpkı gerçeklik gibi sonun başlangıcı haline dönmekte, diğer bir deyişle yanılsamasını bu sefer de simülakr olarak göstermektedir. İşte bu yüzden Baudrillard’a göre Tanrı, her zaman sonda yer alır, asla başlangıcı temsil etmez. Zira son, başlangıcı olmayan şeyin yeniden başlangıca dönmek için başlatılan bir görünüm yeridir, oyunudur.¹⁰⁷ Bu sayede bu bengi dönüş içerisindeki bir sonraki simülasyon dünyasının başında, yani sonunda yer alır Tanrı. Her ne kadar bu son arzu edilmeyen bir son olsa da Baudrillard, insan için bu sonun tarafında yer almanın daha doğru olduğunu belirtir. Dolayısıyla Baudrillard, insanlık serüvenimizin geçmişinin aslında bir simülakr olan Tanrı tarafından yönetildiğini savunur. Ancak tekniğin imkânı ile bu sentetik Tanrı’nın yerini artık insan almıştır. Bundan böyle insan da dahil olmak üzere birçok tür kendilerinin yeniden canlandır(ıl)masını (varlığının içkinliğindeki aşkınlığı görünümü) ve dolayısıyla geçmişten gelen tecrübe ile beraber geleceğin de sanal gerçekliği haline bürünmesini insana borçludur. Buna karşın Tanrı’nın yerine geçeni olarak simülakr Tanrı-İnsan artık gerçeklik ile simülatif olanın farkına varamamaktadır.¹⁰⁸

“Bizim için Adem’in göbeği (Adem bir kadından doğmadığına göre göbeğinin varolması gerekmiyordu, ama ilk eylemin ilahi keyfiliğinin gizlenmesi için resimlerde betimlenmesi

¹⁰⁶ **Ibid.**, s.14

¹⁰⁷ Baudrillard, **Kusursuz Cinayet**, s.22

¹⁰⁸ **Ibid.**, s.36

gerekiyordu), sorunu artık gündeme bile gelmemektedir: Bizleri gerçek dünyaya bağlayacak hiçbir göbek bağı izinin bulunmaması ölçüsünde, tüm insan türünü göz aldatması hilesiyle bir göbekte süslemek gerekmektedir. Bizler bir kadın tarafından -bakalım daha ne kadar sürecek bu- doğuruluruz; ama yakın bir gelecekte, in vitro kuşağıyla Âdem'in «göbeksizlik» koşullarına geri döneceğiz: Geleceğin «insanları»nın göbeği olmayacak. Eğretilmeli olarak, daha şimdiden «belirsizliklerin göbeğindeyiz». Yalnızca geçmişimizin izleri sanallaşmakla kalmamış, şimdimiz de simülasyona bırakılmıştır.”¹⁰⁹

Sonuç olarak Baudrillard’a göre şayet gerçekliğin gerçekliği var ise bu da simülakr olan bir Tanrı’nın meydan okumasıdır. İnsan bu meydan okumaya karşın, son olarak karşılık vereceği ölümü deneyimlemeden kurtulamaz. Diğer bir deyişle; tıpkı ikonoklastların ikonlara yaptığı yok etme eylemi gibi, biz de kendi imgelerimizin tümünü ortadan kayboluncaya dek Tanrı’ya meydan okuyarak karşılık vermek durumundayız. Tanrı ise bu durumda, ikonatapanların yanında yer alacağından dolayı, bize karşılık veremeyecektir, zira biz Tanrı’nın simülakrını yücelten ama Tanrı varlığı sorusundan bihaber olan ikonataparlar konumunda olmadığımızdan dolayı ve de imgenin arkasındaki Tanrı’nın yok olmasını sorgulamadığımızdan dolayıdır ki Tanrı bizim tarafımızda olmayacaktır. Bunun sebebi ise Tanrı’nın varlığını sorgulatmamak için meydan okuduğu *gerçeklik* varsayımının ötesine geçmiş olmamızdır.¹¹⁰ Zaten imge de gerçeklik kuralına ihanet edecektir, bu ise kendisine bel bağlanacak kadar kesin, mutlak ve güvenli olmadığının kanıtıdır.¹¹¹

1.3. Kötülük İlkesi

“Ben burada Şeytanın avukatlığını yapıyorum...”¹¹²

Bu bölüm Baudrillard’ın düşünce evresindeki ikilik öğretisini ve özellikle Doğu Akdeniz’de 3. yüzyılda ortaya çıkan ve ikilik üzerinden hem Zerdüştlük, hem Budizm, hem de Hristiyanlıkla çok yakın bir ilişki kuran Maniciliğe yaptığı referansları ele almaktadır. Baudrillard’ın “Evren İyilikle Kötülük, yani birbirine kesinlikle karşıt olan iki

¹⁰⁹ *Ibid.*, s.37

¹¹⁰ Baudrillard, *Cool Anılar I-II (1980-1990)*, s.177

¹¹¹ Baudrillard, *Bir Parçadan Diğerine*, s. 135

¹¹² Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh Ya Da Kötülüğün Egemenliği*, s.150

düzene boyun eğmektedir. Her şeyin belirsiz olduğu bu evrende aynı zamanda her şey karşıttır”¹¹³, “Manici, heretik ve Gnostik olarak adlandırılmakta bir beis görmüyorum”¹¹⁴ ve “İkilik ne unutulabilir ne de yok edilebilir. Oyunun kuralı ikiliktir. O bir tür şeylerin kesinlikle tersine çevrilmesini sağlayan karşı çıkılması olanaksız sözleşme kuralıdır”¹¹⁵ iddialarını onun benimsediği *agoge* (öğreti, sistem, okul) olarak okuduğumuz bu bölüm, Baudrillard’ın ontolojik anlamda hiper-gerçekliği nasıl bir yöntemle oluşturduğunu, radikal ya da heretik ikilik algısını, iyilik ve kötülük üzerinden incelemektedir. Bununla beraber, Baudrillard’ın kötülüğün şeffaflığı üzerinden ürettiği saf görünüm olan *Terörizm metafiziği* incelenerek iyilik ve kötülük ilkesinin aynı zamanda hipergerçek görünüme bürünen ve saf hali olan terörizm ile olan bağlantısı irdelenecek (11 Eylül hadisesi ve küreselleşme olgusu) ve yine Baudrillard’ın Batı ahlakı ve metafiziği eleştirisi üzerinden Srebrenitsa katliamı doğu-batı ilişkisi bağlamında deşifre edilecektir.

Burada kısa bir hatırlatma yapmak gerekirse; genellikle Baudrillard, kötülük ilkesini düalist ve simgesel anlamda kullandığı zamanlarda büyük harfle yazmıştır; biz de Baudrillard’ın bu gösterimini takip edeceğiz. Ancak simgesel boyutun içkinliğindeki karşıtlığı, diğer bir deyişle ahlaki karşıtlığa referans olarak kötülük belirtildiğinde, küçük harf ile gösterilecektir.

1.3.1. Manicilik ve Kötülük

*“Kötülüğe söz anlatmak imkânsız, çünkü o hem ilke, hem harekete geçiren güç hem de erek.”*¹¹⁶

Manicilik, kısaca özetlemek gerekirse, ışık (İyilik) ve karanlık (Kötülük) öğretisi üzerine kurulmuş, düalist bir din ya da sistemdir. Bu öğretiye göre, bu iki ilke devamlı birbiriyle

¹¹³ Jean Baudrillard, **Çaresiz Stratejiler**, Çev. Oğuz Adanır, Aslı Karamollaoğlu, İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2011, s.211

¹¹⁴ Jean Baudrillard, “The Great Game”, **Paroxysm: Interviews with Philippe Petit**, Çev. Chris Turner, Verso, 1998, s.46

¹¹⁵ Jean Baudrillard, **Neden Her Şey Hâlâ Yok Olup Gitmedi**, Çev. Oğuz Adanır, İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2012, s.35

¹¹⁶ Baudrillard, **İmkânsız Takas**, s.93

savaş halindedir. Bunun sonucunda iyilik insanın ruhuna, kötülük ise bu ruhun içinde hapsolan bedene gönderme yapmaktadır. Kozmogonik anlamda Işık, yaratılış sürecinde karanlığa karışmıştır, ancak bu karışıklıktan kurtulması gerekmektedir. Bu ise iki ilkenin devamlı kavgası anlamına gelmektedir. Sonucunda bu kavga ne kadar sürerse sürsün öğretiyeye göre iyilik ilkesi kazanacaktır; diğer bir deyişle evren iyiliği sembolize edecektir.¹¹⁷ Bununla beraber Mani, dinini Roma İmparatorluğu'nun gerilemesi ve yıkılması sırasında geliştirmiş ve yaymıştır. Kendisini bir filozof olmaktan çok Gnostik Teosof ve peygamber olarak gören Mani, “yaşadığı dönemde Doğu'nun dinsel geleneğini insanın kurtuluşunu vurgulayan evrensel bir dinle birleştirmek...amacıyla, gnostik kurtuluş öğretisi olma pratik amacını gözetten...son derece güçlü bir mitolojik sistem”¹¹⁸ oluşturmuştur. Manicilik, Suriye, Filistin, Anadolu ve Ermenistan'a ve sonrasında Avrupa'ya kadar yayılmıştır. Öyle ki, İtiraflar'ın yazarı St. Augustine (M.S. 354-430) dahi Manicileri hedef almadan önce bir müddet Mani'nin öğretilerini içselleştirmiştir.¹¹⁹ 4. Yüzyıla gelindiğinde ise Roma, Dalmaçya, Fransa ve İspanya'da Mani müritlerinin varlığı kanıtlanmıştır.¹²⁰

Baudrillard da Amerika'da gerçekleştirilen 11 Eylül terör saldırılarından sonra Der Spiegel ile yaptığı röportajda olduğu gibi birçok defa kendini Manici olarak nitelendirmiştir:

“Remain Leick: Batı'nın Tanrı aracılığıyla kurtuluşa olan inancını yitirmesine üzülüyor musunuz?

Jean Baudrillard: Biliyor musunuz, aslında bütün bu tartışmayı baş aşağı çevirmek lazım. Asıl heyecan verici soru, neden Kötünün var olduğu değil. Doğal olarak Kötülük ta baştan beri var. Ama İyilik neden var? Asıl mucize bu işte.

R. L.: Siz bunu Tanrı'ya başvurmadan açıklayabiliyor musunuz?

¹¹⁷ Hayrettin Rayman, **Eski Türklerde Üç Din**, Ankara, Karınca Kitap, 2016, s. 228

¹¹⁸ Kurt Rudolph, “Maniheizm”, Gazi Üniversitesi Çorum İlahiyat Fakültesi Dergisi, Çev. Mustafa Bıyık, 2002/I, s.385

¹¹⁹ Augustinus, **İtiraflar**, Çev. Çiğdem Dürüşken, İstanbul, Kabalcı Yayınevi, s. 96

¹²⁰ Kurt Rudolph, Ibid., s.382.

J.B: Açıklamayı deneyenler oldu. On sekizinci yüzyılda Rousseau ve diğerleri. Ama pek ikna edici olmadı. Gerçekten de en iyi ve kolay varsayım, Tanrı'nın varlığına inanmaktır. Tanrı'da demokrasi gibi: En az kötü olan çözüm ve bu yüzden bütün çözümlerin en iyisi.

R.L.: Sizi dinleyince, adeta Ortaçağ'da Katharcılara katıldığınız hissini ediniyoruz.

J.B.: A evet, ben Katharcıların dünyasını çok severim, çünkü Maniciyim.

R.L.: Yani Işık ve Karanlık, İyilik ve Kötülük arasındaki ezeli ve ebedi karşıtlığa inanıyorsunuz, öyle mi?

J.B.: Evet, Katharcılar maddesel dünyayı, Şeytan'ın yarattığı bir Kötülük olarak görürdü. Aynı zamanda İyilik ve Mükemmeliyete ulaşmanın yolu olarak Tanrı'ya inanırlardı. Bu, Kötülüğün sadece İyiliğin gitgide sönen bir uydusu olduğunu düşünmekten çok daha radikal bir görüştür.”¹²¹

Aktardığımız bu röportajdan anlaşılacağı üzere Baudrillard, Katharcı ya da Manici olduğunu itiraf etmiştir. Esasen Baudrillard Katharların (*saf olanların, arınmış*) çağdaş sözcülüğünü yapmıştır. Katharlar, Fransız Mani müritlerine verilen bir addır ve aynı zamanda bu müritler Albigeni olarak da anılmışlardır. Katharlar, bir görüşe göre tarikat, bir görüşe göre heretik bir mezhep, bir görüşe göre öğreti ya da dinsel bir doktrindir. Güney Fransa'da ortaya çıkmış olan, Gerçek Hristiyanlık yaşam biçimini kendilerinin yaşadığını savunan eğitilmiş bir topluluktur. Buna karşın Katolik Kilisesi, Kathar öğretilerini “heretik”, yani sapkın ilan etmiştir. Öyle ki, Katharların öğretilerinin yayılması ve Kuzey Fransa'da gelişmesi üzerine, Papa III. Innocentius'un emriyle, Katharların Fransa'dan çıkarılmaları için 1209'da “Albi Haçlı Seferi” olarak da bilinen Albigeois Haçlı Seferi başlatılmıştır.¹²² Fransa'nın güneyindeki Albigeniyan Haçlı Seferi'nde (1208-1255) yüzlerce insan sapkınlıkla itham edilerek diri diri yakılmıştır. Avrupa tarihinde *ilk soykırım* olarak tarihe geçen bu katliam dahilinde örneğin, Béziers'te Albigeniyan kalesi 1209'da düştüğünde, erkek-kadın ve çocuk olmak üzere toplam 15 bin kişiden fazla kimse katledilmiştir. Katharları Katoliklerden ayırt etmekte zorlanan askerlere Papanın sefirinin “hepsini öldürün, Tanrı kendisine ait olanları bilecektir (*Neca*

¹²¹ Jean Baudrillard, “This is the Fourth World War”, **Jean Baudrillard: The Disappearance of Culture Uncollected Interviews**, Der. Richard G. Smith, David B. Clarke, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2017, s.177-178 (Çeviri: Dilek Zaptçioğlu)

¹²² Uğur Eskier, “Katharizm Nedir? Katharlar kimdir?” 23 Ekim 2017, (Çevrimiçi) <https://www.makaleler.com/katharizm-nedir-katharlar-kimdir>, 29 Temmuz 2021.

eos omnes. Deus suos agnoset)”¹²³ sözü bu soykırımın acımasızlığını gözler önüne sermektedir.

Baudrillard’ın, tarihsel gelişimine kısaca yer verdiğimiz Katharlar ve Manicilik anlayışı ile olan bağlantısı, esasen felsefi anlamda kötülük ilkesinin ilk çıkış noktası olarak görünmektedir. Nitekim, Baudrillard’a göre:

“En zoru Kötülük’ü düşünmek, Kötülük varsayımını kurmaktır. Böyle bir varsayım kuranlar yalnızca sapkınlar olmuştur -maniciler ve Katharlar-; birbirine eşit ve ebedi olan, hem birbirinden ayrılamayan hem de birbiriyle uyuşamayan iki kozmik ilkenin, İyilik ile Kötülük’ün uzlaşmaz biraradalığına inanıyorlardı. Bu bakış açısına göre ikilik birincildi, ilk biçimdi -kötülük varsayımı kadar düşünmesi zor bir varsayım.”¹²⁴

Benzer şekilde Baudrillard, Caroline Bayard ve Graham Knight ile yaptığı bir röportajda kendisine zaman zaman albigenci gibi konuştuğu söylenince o da “bir Albigenci, kötülüğün şeffaflığında bir Manici” gibi konuştuğunu kabul etmiştir.¹²⁵ Böylesi bir söylevinden dolayı Mike Gane, Baudrillard’a ‘postmodernizmin başrahibi’ yakıştırılması hakkında sorduğunda “bunun yersiz bir atıf olduğunu” söylemiştir. Ayrıca “Postmodernizmin veya postmodernin bir anlamının olup olmadığını sorgulamamız gerekir, bana sorarsanız bir anlamı yoktur. Bu ifade, insanların kullandığı fakat hiçbir şey ifade etmeyen bir kelimedir”¹²⁶ der. Buna rağmen Smith’e göre Baudrillard, terörizmin ışığında Nihilizmi ya da kökten şüpheciliği Simülasyon ve Simülakrlar kitabında postmodernizm ile bağdaştırmıştır. Buysa, Baudrillard’ın kendisine yakıştırılan bu yaftayı akla getirdiğini öne sürmektedir. Smith’e göre eğer postmodern felsefe şüpheciliğin çağdaş bir formu olarak tasvir edilirse, o halde Baudrillard tartışmaya da açık bir şekilde “başrahip” veya böylesi bir düşüncenin en ilham veren kaynağıdır. Özellikle Gnostisizm ve Şüpheciliği bir Gnostik Nihilizm biçimiyle cüretli bir şekilde harman etmesi hasebiyle ilham kaynağı olarak görülebilir. Gerçi Smith, bu cüretkâr harmanın Baudrillard’ın

¹²³ Kathleen McGowan, **Beklenen**, Çev. Perran Fügen Özülkü, İstanbul, İthaki Yayınları, 2006, s. 169-170

¹²⁴ Baudrillard, **İmkânsız Takas**, s. 92-93

¹²⁵ Jean Baudrillard, **From Hyperreality to Disappearance: Uncollected Interviews**, s. 90.

¹²⁶ Jean Baudrillard, “I Don’t Belong To The Club, To The Seraglio”, **Baudrillard Live**, Interview with Mike Gane and Monique Arnaud, Ed. by Mike Gane, London, Routledge, 2003, s. 21

“terörizm” felsefesini harekete geçirdiğini fakat onu büyük ölçüde seküler olan postmodern alanından ayrı koyduğunu da söyler.¹²⁷

Bununla beraber Dyakov, Baudrillard’ın özellikle Kötülüğün varlığını, dünyanın yaratıcı bir ilkesi olarak kabul ettiğini savunur.¹²⁸ Bir anlamda Kötülük, Baudrillard’ın düşünce dünyasında, simülasyonun yapıtaşlarından biri olan illüzyon kavramıyla da yakın ilişki içerisinde. Zira Kötülük, yaşamsal bir yanılsamanın harekete geçiricisidir. Dolayısıyla İyilik tarafından yok edilemez ya da İyiliğin hükümlerine sürülemez. Sembolik, metaforik ya da mitsel form bağlamında İyilik ve Kötülük birbirlerini ortadan kaldırmayı hedeflemez; aksine şeffaf ve diyalektik olmaları sebebiyle İyilik ve Kötülüğün ahlaki kategorilerini oluştururlar. Bu ahlaki kategoriler, kendisini var eden Kötülüğü yok etmeye çalıştıkça Kötülük İyilikle olan gizli suç ortaklığı sebebiyle galip gelecektir. Zira yenildiği varsayılan Kötülük her defasında eski dinamizmini İyiliğin düzenini sarsmak için geri getirecektir.

Modernlik simgesel takasları yapı sökümüne uğratmaya çalıştıkça özellikle ikilikleri yok sayıp Kötülüğü vahşice ortadan kaldırmaya çalıştıkça Kötülük simgesel düzen içerisinde bir gizlenme yerinde sinsice puslu kuracaktır.¹²⁹ Baudrillard’ın simülasyon kavramıyla Kötülük ve Manicilik arasındaki ilişkiye Jonathan Smith de dikkat çekmiş ve “Dünyanın, şeytanın bir yapay nesnesi ve aynı zamanda bu dünyada gerçekleşmiş kusursuzluğun yapay nesnesi olduğu anlayışı, Katharların iki temel kavramıdır”¹³⁰ ifadesini illüzyon olgusuyla ilişkilendirmiştir.¹³¹

Baudrillard simülasyondan bağımsız biçimde ilk defa kötülük teorisini *Kötülüğün Şeffaflığı* (1990) kitabında ele almıştır. Hegarty’e göre bu durumda kötülük, simülasyon

¹²⁷ Jonathan Smith, “The Gnostic Baudrillard: A Philosophy of Terrorism Seeking Pure Appearance”, **International Journal of Baudrillard Studies**, Volume 1, Number 2, 2004, par. 15,

¹²⁸ Alexandr V. Dyakov, “Baudrillard, Gnosticism, and the Beginning of Simulation”, **International Journal of Baudrillard Studies**, par. 10

¹²⁹ William Pawlett, “Baudrillard’s Duality: Manichaeism and The Principle of Evil”, **International Journal of Baudrillard Studies**, Volume 11, Number 1, 2014, par. 45

¹³⁰ Baudrillard, **Kusursuz Cinayet**, s.105

¹³¹ Smith, **Ibid.**, par. 10

sistemi dışında olan, ahlaki olmayan yapısal bir kavramdır¹³². Öyle ki daha 1983'te kaleme aldığı *Çaresiz Stratejiler*'de Baudrillard, İyilik ve Kötülük ilkesini iki ayrı ilke olarak ele almış ve bu ilkeleri bir araya getirmenin anlamsızlığından bahsetmiştir.¹³³ *Çaresiz Stratejiler* aynı zamanda Maniciliğin mit ve Kötülük tartışmaları bağlamında belirgin bir şekilde ortaya çıktığı bir çalışmadır.¹³⁴ Pawlett'e göre Baudrillard'ın düşüncesindeki Kötülük, değişim veya ardılığın ikili ilişkisinden doğmuş ve aynı zamanda sosyal, ahlaki, ekonomik ve teknolojik sistemlerin içindeki tersine çevrilebilirlik ve uçuculukta ortaya çıkmıştır.¹³⁵ Nitekim Baudrillard şu söylemde bulunmaktadır:

“Tüm düzenlerin yalnızca karşı gelinmek, saldırılmak, değiştirilmek ve yıkılmak üzere var olması gerektiğini söyleyen Kötülük ilkesine, İyilik ilkesiyle karşı çıkmanın bir anlamı yoktur. İnsanların ikiye bölünmüşlüğüne gösterebilmek için, Manicilik ve bütün mitolojilerde karşımıza çıkan evrensel Kötülük ilkesinin uyandırılması gerekiyor.”¹³⁶

Baudrillard'da *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm* 'den itibaren Manici izlekleri net bir şekilde görebilmekteyiz. Bu eserinde Baudrillard, Freudyen Eros ve Thanatos ikiliğini Manici İyilik Kötülük ikiliğine benzetmiştir:

“Bir başka deyişle ölüm Eros ve Tanatos adlı indirgenmesi olanaksız iki içtepinin sonucudur ki, bu yaklaşım sonsuza dek sürüp gidecek iyi ve kötü gibi iki karşıt ilke üstüne oturtulan dünyanın eski Manici açıklamalarını anımsatmaktadır. Bu, arkaik kültürden günümüze süregelen, kötülük ve ölümün özgün bir temel içgüdüye benzedikleri çok güçlü bir bakıştır. Kilise, tahammül edemediği bu bakış açısını yok edip, İyilik (Tanrı) ilkesinin önceliğini dayatabilmek için yüzyıllar boyunca mücadele etmiştir. Kilise kötülük ve ölümü diyalektik anlamda diğerinin (Şeytan'ın) emri altına vererek olumsuz bir ilkeye dönüştürmüştür. Ne var ki her zaman özerk bir konuma sahip olan kötülük meleği Lucifer gibi bir karabasanla birlikte yaşamıştır; çünkü nasıl bir görünüme sahip olurlarsa olsunlar sapkın ve batıl popüler inançlar, hemen her zaman, kötülük ilkesini somut bir varlık gibi kabul etmişler, bu yüzden de kara büyü ve Jansenist kurama kadar giden bir kötülük kültü oluşturmuşlardır. Bu arada Katarları saymıyoruz. Kötülük meleği Lucifer gece gündüz Kilisenin peşini bırakmamıştır. Kesin bir ölüm düşüncesine, yani ikici ve Manici bir düşünceye, kurumsallaştırdığı bir kuram ve caydırma silahı olan diyalektikle karşı çıkmıştır.”¹³⁷

¹³² Paul Hegarty, “Evil”, **The Baudrillard Dictionary**, Ed. Richard G. Smith, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2010, s. 63.

¹³³ Baudrillard, *Çaresiz Stratejiler*, s. 100.

¹³⁴ Pawlett, *Ibid.*, par. 20

¹³⁵ Pawlett, *Ibid.*, par. 2.

¹³⁶ Jean Baudrillard, *Ibid.*, ss. 99-100.

¹³⁷ Baudrillard, *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*, s. 265.

Smith, bu pasaj içerisindeki Manici ilkenin önemine işaret etmiştir. Zira, Baudrillard'ın Marksist evresinden Smith'in tabiriyle Gnostik-Manici evreye geçişin izleğini bu metin açıkça göstermektedir. Ona göre, Baudrillard'ın düşüncesi diyalektik olmaktan çok düalliteyle ilintilidir. Bu ikisi arasında fark olduğunu belirten Smith, Baudrillard'ın diyalektik senteze karşı direndiğini öne sürmüştür. Baudrillard'daki ikilik içerisinde Kötülük diyalektik olarak İyiliğe bağlı değildir ve bu ikisi birbirine galip gelemeyen ebedi hasımlardır.¹³⁸ Gerçekten de Baudrillard, yazarın bu analizini şu sözleriyle doğrulamaktadır: “Evrenin diyalektik bir açıklaması yapılamaz; zira evren dengede kalmaya değil aşırı uçlar arasında gidip gelmeye mahkûm edilmiştir. Kötülük ilkesi için de benzer şeyler söylenebilir.”¹³⁹ Baudrillard'ın sistemsiz de olsa Manicilik öğretisini savunduğu aşıkardır. Ancak burada esas soru Maniciliğin Baudrillard'ın düşüncesi ile olan paralelliğidir. Manicilik de Baudrillard için sadece kavramsal olarak referans verdiği patafizik ya da Marksizm'den çok farklı değildir. Ancak özellikle çalışmasını bu yönde yapan Smith'in de öne sürdüğü üzere Baudrillard'ın Manici ilkelerle özel olarak alâkalı olduğu görülebilir: “Bunlara örnek olarak; Baudrillard'ın sonraki çalışmalarında Kötülük hakkındaki kapsamlı çalışmaları, illüzyon konusundaki uzun süredir devam eden vurguları, sırrın/gizin önemine sıkça atıfta bulunması ve radikal ötekilik üzerine yazdığı yazılar verilebilir.”¹⁴⁰ Yine Baudrillard'a göre, *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*'de Maniciler “Kilisenin temellerini sarsabilecek iyi-kötü ilkelerinin karşıtlığı üzerine oturtulmuş ve dünyayı, yaşanan dünya ve aşağılık dünya şeklinde yorumlayan büyük sapkın inançlarda [Manicilerde]¹⁴¹ da durum farklı değildir. Bu sonuncular dünyayı cehenneme dönüştürmüşlerdir ki, bu da, en az gökyüzünü yeryüzüne indirmek kadar dinsizce bir şeydir.”¹⁴² Dyakov, Baudrillard'ın bu sözünden hareketle, Manicilerin böyle

¹³⁸ Jonathan Smith, *Ibid.*, par. 22

¹³⁹ Baudrillard, *Çaresiz Stratejiler*, s.7

¹⁴⁰ Pawlett, *Ibid.*, par. 45

¹⁴¹ Oğuz Adanır, burada orijinal metindeki *Maniciler* ifadesini *sapkın inançlar* olarak çevirse de bunu Maniciler olarak anlamak ya da kabul etmek daha doğru olacaktır.

¹⁴² Baudrillard, *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm.*, ss. 99-100.

yaparak aslında Baudrillard'ın kendisini de cezbedici bir tür düalizm amaçlamakta olduklarını savunmaktadır.¹⁴³

Örneklerle izah ettiğimiz Baudrillard'ın bu Manici yönü kimi yazarlara göre onun çok fazla açık etmek istemediği bir yöndü. Nitekim Jonathan Smith, Baudrillard'la ilgili şöyle bir anısını aktarmıştır:

“Ona Manici izleğini sorduğumda onun “çok önemli” olduğunu söylemiş fakat hemen konuyu değiştirmişti. Daha sonra kendisine Manicilik çalışmamdan bahsedince Nicholas Zurburgg’a dönerek “Bu adam tehlikeli” demişti. Sonra Manici mekanizmasını sorduğumda “Sen yap” dedi ve konu hakkında görüş bildirmeyi reddetti.”¹⁴⁴

Baudrillard'ın bu gizemli yanına Mike Gane de dikkat çekmiş ama öncelikle Baudrillard'ın “Lehte bile olsa herhangi bir yorum karşısında duyulan kaygı, dolapta kadvralar varmış gibi anlaşılması güç bir bilinçlenmeden, insanın bunların ortaya çıktığını görüp ansızın kendisini sahtekâr ya da katil gibi görmesinden kaynaklanıyor.”¹⁴⁵ sözüne atıfta bulunarak “hâlâ hakkında aydınlatılmamış sırlar vardır”¹⁴⁶ demiştir. Her ne kadar Mike Gane bu gizemi Manicilikte aramasa da Jonathan Smith gibi düşünürler Manicilik yönünü ön planda tutmuşlardır.

1.3.2. İyiliğin Tersine Çevrilmesi Olarak Kötülüğün Şeffaflığı

Baudrillard'a göre İyilik, İyilik ve Kötülük diyalektiğine dayanır. Kötülük ise bu diyalektiği yok saymaya ama kendisinin ilke oluşundan hareketle İyilik ile Kötülüğün radikal ayrılığına, doğal olarak da Kötülüğün özerkliğine dayanır. Bu bağlamda İyilik, Kötülükle suç ortaklığı içinde olduğunu bilirken, Kötülük İyilikle uyuşamadığından dolayı kendi-kendisini fenomen hale getirir. Sonuç olarak bu diyalektik oyununun kurucusu Kötülüktür ve ebedi kavganın egemenliği Kötülüğe aittir.¹⁴⁷ Dolayısıyla İyi ve

¹⁴³ Dyakov, **Ibid**, par. 9

¹⁴⁴ Jonathan Smith, **Ibid.**, par. 19

¹⁴⁵ Baudrillard, **Cool Anılar III-IV (1990-2000)**, s. 78

¹⁴⁶ Mike Gane, **Radikal Belirsizlik**, Çev. Ali Utku, Serhat Toker, Ankara, De Ki Felsefe Yayınları, 2008, s. 28

¹⁴⁷ Jean Baudrillard, **Kötülüğün Şeffaflığı**, Çev. Işık Ergüden, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2000, s. 131

Kötü için bir uzlaşma düşünülemez. Bu uzlaşma arayışını oluşturmak için Baudrillard, hümanizm anlayışından vazgeçerek karşılığında Manici olmak tercihini kabullenmemizi ister. Böylelikle Baudrillard, Kötülük ilkesini tersine çevrilebilir bir oyuna dönüştürerek yeni bir oyun kurmayı hedefler. Baudrillard’a göre bu oyun en azından farklı kimliklerin/ötekilerin homojen bir dünyada çatışmasız bir araya gelebileceğini savunan İyilik krallığı düşüncesinden daha ehvendir. Oysa bu İyiliğin bir araya getireceği anlayışını savunmak, Kötülüğün apansız görünüm haline büründüğünü kanıtlamaktadır. Baudrillard, evrensel olarak en çağdışı insan hakları ihlallerinin yine insan haklarının savunulduğu yerlerde ortaya çıktığını savunur. Sonuç olarak Baudrillard’a göre İyiliğin izinden gitmek, insanları sapkın neticelerle karşı karşıya getirmektedir ve bu neticeler de yine Kötüdür. Fakat bu önermenin yanı sıra Baudrillard için Kötülükten bahsetmek, kötü olarak nitelendirilen bir şeyi Kötülüğe mahkûm etmek anlamını taşımaz. Zira Kötü, bir bakıma kendisinden kaçılması olanaksız anlamını taşımaktadır. Dolayısıyla bu bir yazgıdır ve bir yazgı mutlak surette kötü olmak zorunda değildir, iynin yasası da olabilir.¹⁴⁸

Aslında bu anlayışın kökeni yine Nietzsche’den gelmektedir. *Ahlakın Soykütüğü’nde* “iyi” yargısının üretilmesi kendilerine iyi sıfatının atfolunduğu kimselerden değil, bizatihi “iyi” olanların kendilerinden kaynaklandığı öne sürülmüştür. Bu sayede Baudrillard’ın dediği gibi, en akıl almaz olaylarda, en adi ruhlu, bayağı kimseler kendilerini ve edimlerini “iyi” olarak kabul etmişlerdir. Bu esasen iyi ile kötü arasında kurulmaya çalışılan mesafe tutkusudur; bu tutku ise, tutku sahiplerini iynin yeniden değerler bağlamında üretilmesine itmiştir.¹⁴⁹ “İyi” değer yargısına ilişkin Nietzsche’nin bu saptaması tarihsel açıdan kendi içerisinde bir tutarsızlığı göstermek için öne sürülmüştür. Ona göre *ben*’in tahakkümü altında gerçekleştirilmeyen eylemlerin faydalılığı, bu eylemlerin övülmesine neden olsa da daha sonra övülmeye sebep olan bu “neden” unutulmuş olacaktır. Oysaki Nietzsche, bu eylemlerin yararlılığının hiçbir zaman sona ermediğini işaret etmiş ve hatta bu

¹⁴⁸ Jean Baudrillard, **Anahtar Sözcükler**, Çev. Oğuz Adanır, Leyla Yıldırım, Ankara, Paragraf Yayınevi, 2005, ss. 45-46

¹⁴⁹ Nietzsche, **Ahlakın Soykütüğü**, s.18

eylemlerin faydalı oluşundan ziyade tarihsel anlamda bireyin “gündelik yaşam deneyimini” oluşturduğunu öne sürmüştür. Dolayısıyla bu “iyi” değer yargısının tarih boyunca imlenmesi, bilince unutulmamacasına işlenmeye çalışılan bir şeydir.¹⁵⁰ Burada Baudrillard’ın dikkat çektiği şey, tarihsel açıdan *kötülüğün şeffaflaştırılması* olgusudur. Tarihsel anlamda İyi değer yargısının karşısında kötü değer yargısının bastırılması işlemi esasen Kötünün lehine işlerlik göstermiştir. Ona göre Kötülük, İyilik değer yargısının içerisinde her bulduğu açıkta kendisini aşıkâr etmiş, bununla beraber bir de İyiliğin üzerinde transparan bir etki oluşturmuştur. Yani şeffaflaştırmıştır; “Tıpkı kusursuz cinayet olayında en büyük suçun kusursuzluk olması gibi”.¹⁵¹

Baudrillard’ın L’Yvonnet’e verdiği röportajda bu anlayışı daha da belirgin bir şekilde görmekteyiz. Baudrillard, “iyi değer evreninin” görünmez kısımlarında her zaman Kötülüğün dolaştığını öne sürer. Bir değer olarak değiş-tokuş edildiği her alanda Kötülük hiçlik ile takas edilir. Bu esasen değiş-tokuş mantığının hiçliğidir. Bundan dolayı hiçlik, bir öğretiyi ya da metafor olmaktan öteye geçip yığın olan kitlelerin sürekliliğini anımsatır. Ona göre bu takas işleminin sonucunda İyilik, Kötülüğün şeffaflaştığı yere konumlanır. Özellikle bugün tarihsel anlamda miras alınan ideolojilerin, İyilik-Kötülük, dolaylı olarak mutluluk-mutsuzluk karşıtlığı içerisinde birbirleriyle suç ortaklığı içerisinde oluşunu, insanın tarihsel açıdan hiçbir zaman özgür olmadığını savunan Baudrillard, *özgürlükten* ziyade özgürlük *ideasının* daha basit ve daha kabul edilebilir olduğunu öne sürer. Bu şu anlama gelmektedir; her değer yargısının takası hiçlik ile sonuçlanacağına göre kötülüğün şeffaflaştığı İyilik yeri üzerinden, İyiliği kurtarıcı bir değer olarak görmek, büyük bir gaflettir. Zira bu gösterge insanı Kötülüğün elinden özgür kılmayacak, aksine uzlaşamaz ve anlaşılması da bir o kadar zor olan Kötülüğün eline düşürecektir. O zaman da insan iyiliğin tuzağı olan mutsuzluğa düşecektir.¹⁵² Dolayısıyla Baudrillard, Kötülük ilkesinin, nesnel ironiyi ürettiği bir strateji anlamına geldiğini söyler. Bu ironi ona göre her dönemde, yani özellikle Maniciler, Heretikler, Katharlar gibi içinde Kötülüğün

¹⁵⁰ **Ibid.**, s. 19

¹⁵¹ Baudrillard, **Ibid.**, s. 52

¹⁵² Jean Baudrillard, **Bir Parçadan Diğerine François L’Yonnet ile Söyleşi**, Çev. Yaşar Avunç, İstanbul, İnkilap Yayınevi, 2005, ss. 57-58

metafizik öğretilerini bulunduran her dönemde caridir. Özellikle bu öğretiler hiçliğin kendisinden meydana geldiği dünyanın kimi zaman anlamsız, irrasyonel ve fantazmagorik bir mekân olduğunu iddia ederek hakikatte Kötülük ilkesinin *kendisi-için-varlık* olduğunu kanıtlamışlardır. Bu ise, kendi metafizik anlayışlarının neticesi olarak İyilik adına aşağılanmalarını ve yakılmalarını gerektirmiştir. Baudrillard’a göre, bu işin temelinde gerçeklik (réalité) düşüncesinden yoksun toplumların, yani üstte belirtilen cemaatlerin, dünyaya dair metafizik görüşlerinin irrasyonel olması ve bunun neticesinde kaçınılmaz olarak düşünce güçlerinin büyük olması yatmaktadır. Bu düşünce gücünün büyüklüğü kendilerini tarihsiz kılmamakla beraber, gerçeği bütüncül anlamda yadsıdıkları için, diğer bir deyişle cisimlerin varlığının gerçeklik anlayışına dair kafa tutabildikleri için, metafizikleri var olagelmıştır. Baudrillard’a göre gerçeği yadsıyan hatta ona meydan okuyan her öğreti kesinlikle ontik anlamda evrensel ve çok basit bir şekilde düşsel bağıntılar kurabilir.¹⁵³

Baudrillard bu Batı metafiziği düşüncesi eleştirisindeki yönelimini daha çok Manicilik sentezi üzerinden okuyarak Descartes’a da bir nevi meydan okumuştur. 12 Ağustos 1984’te Sydney’deki Bondi Hotel’de Cholodenko, Colless ve Kelly ile beraber röportaj yaparken, Manici geleneği “ilk ayartma metafiziği” bağlamında okuyarak Descartes’a karşı bir duruş sergilemiştir. Descartes (1596-1650) ünlü düşünce denemesi olan *İlk Felsefe Üzerine Meditasyonlar*’da, Katharcı ya da Manici Heretizmi çürütmek için Septisizm üzerinden rasyonalite ilkesini (*cogito ergo sum; düşünüyorum öyleyse varım*) getirdiyse eğer, Baudrillard’ın ona cevabı hususi bir önem teşkil edecektir:

“Kötülük, Kötülük meleği (evil demon) vb. ilkelerini anımsattığımda, amacım belirli bir Manicilik ile daha yakından ilişkilidir. Bu nedenle Descartes’in önündedir ve temel olarak irrasyoneldir. Aslında iki ilke söz konusudur: bir yandan (Descartes’in) rasyonel ilkesi ya da rasyonelite ilkesi - kuşku ya da başka bir şey aracılığıyla dünyayı rasyonelleştirme üzerine temel bir girişimdir- ve diğer yanda ise örneğin; Hristiyanlık tarihi boyunca “Heretikler” tarafından benimsenen terslik ilkesidir. Bu *Kötülük ilkesinin* ta kendisidir. Heretiklerin ortaya koyduğu şey, dünyanın yaratılışının, dolayısıyla dünyanın gerçekliğinin, Kötülük meleğinin varlığının sonucuydu. O zaman, Tanrı’nın işlevi, bu Kötülük hayaletini reddetmeye çalışmaktı. Bu, Tanrı’nın her zaman var olma zorunluluğunun asıl sebebiydi. Dolayısıyla bu durumda, bu bir kuşkulu olup olmama meselesi

¹⁵³ Baudrillard, *Çaresiz Stratejiler*, ss. 103-104

veya bir kimsenin kuşku duyması gerekip gerekmemesi veya bu kuşkunun bizim dünyanın varlığını reddetmemize veya kabul etmemize sebep olacağı meselesi değildir. Bundan ziyade, bu durumda anımsamamız gereken şey bir kez daha *ayartma* ilkesidir; Maniciliğe göre dünyanın gerçekliği bütünüyle bir illüzyondur; ta en başından beri kusurlu bir şeydir; ezelden beri bir çeşit irreel bir ilke tarafından ayartıl原因lmıştır. ... Yine de herkes gerçekliğin illüzyonunu tanımak zorundadır; ve bu illüzyonu kendisi ve onun uyguladığı güç üzerinde oynamalıdır. Benim çalışmalarıma Manici unsurun dahil olduğu yer burasıdır... Tüm düşüncenin anahtar noktası budur: Buradaki düşünce, dünyanın “yanılsaması”nı dünyanın “gerçekliği” ile bağdaştırmanın hiçbir ihtimalinin olmadığı, en temel ve radikal düşmanlıktır [radikal antagonizm]... Benim için dünyanın gerçekliği ayartılmıştır ve benim çalışmalarımda temelde Manici olan şey buydu. Tıpkı Maniciler gibi ben de dünyanın herhangi bir rasyonel veya materyalist ilke aracılığıyla “*gerçek-leştirme*” ihtimaline inanmıyorum. Benim çalışmalarım ile Descartes’de olduğu gibi radikal kuşkuyu dilemek arasındaki temel farklılık budur.”¹⁵⁴

Bu uzun pasaja yer vermemizin sebebi Smith’in, Baudrillard’ın bu düşüncesini septisizmin kurucusu olan Pyrro ile Mani’nin isimlerinden türettiği PyyroMania ile okumasıdır. Ona göre Baudrillard, rasyonellik ile gerçeklik arasında uzlaşma yaparak dünyanın hakikatini elde edemeyeceğimiz gerçeğini savunmaktadır. Baudrillard bu metinde post-Marksist çalışma bağlamında, modern Batı felsefesindeki şüpheciliğin ilk metafiziğini özetlemektedir. Zira şeytan mantık ve realiteyi yaratırken bu ikisini ayartmış, onları uzlaşmaz kılmıştı. Böylece gerçekliğin hakikatini anlamamız olanaksızlaşmıştır ve bu yüzden “bilincin arabulucuğu nedeniyle kusurlu rasyonelliğimiz ile dünyanın gizemleri arasında bir yanılsama veya bir gerçeklik oyununu deneyimleriz.”¹⁵⁵ Baudrillard’a göre gerçeklik oyununu deneyimlediğimiz bu dünyayı böylesi kötü ve hiçlik üzerinden anlamlandırın perspektif, esasen İyiliğe referans yapar.¹⁵⁶Nitekim:

“Bütün bu karmaşanın kökeninde Kötülük ve mutsuzluğun birbirine karıştırılması yatmaktadır. Kötülük, özetle, geçmişten günümüze mevcut dünyanın kendisidir. Bunda anlaşılmayacak bir şey yoktur. Mutsuzluksa asla bürünmemesi gereken bir görünüme bürünmüş olan dünyadır. Peki neden böyle olmaması gerekirdi? Olması gereken şey adına tabii, Tanrı adına ya da aşkın bir ideal, tanımlamakta zorlanacağınız bir İyilik adına bu görünüme bürünmemesi gerekirdi.”¹⁵⁷

¹⁵⁴ Baudrillard, “An Interview with Jean Baudrillard”, **The Evil Demon of Images**, Çev. P.Tanguy, Sydney, Power Institute Publications, 2017, ss. 40-42.

¹⁵⁵ Smith, **Ibid.**, par. 25

¹⁵⁶ Baudrillard, **Şeytana Satılan Ruh Ya Da Kötülüğün Egemenliği**, s. 138

¹⁵⁷ **Ibid.**, s. 139

İyilik adına olan bu simgesel ayartma, Baudrillard’a göre zihinsel bir şantajdır ve tüm dünya bu şantaja boyun eğmiştir. Baudrillard, sırf mutsuz olmamak için mutlu olmanın bir suç sayılmadığı komplo düzenine kendimizi inandırmaya çalıştığımızı, sonrasında ise mutluluk üzerinden maddi kazançlar sağladığımızı öne sürmektedir; zira, mutsuzluk sermayeye dönüştürülebilecek simgesel bir takas unsuruna dönüşmüştür. Mutsuzluk mutluluktan daha fazla para kazandırmaya başlayınca bitimsiz bir rant kaynağı haline gelmiştir. Dolayısıyla Baudrillard, mutsuzluğun Kötülük problemini nihayete erdirebilecek ideal bir çözüm olduğunu öne sürmüştür.¹⁵⁸ Pawlett, Baudrillard’ın bu anlayışını Batı’nın değerleri üzerinden okumuş ve değerleri yayma taktiğini de Baudrillard’ın bu anlayışına atfetmiştir: “Üçüncü dünya ülkeleri”ne yardımda bulunmak, hatta yoksulluk seviyesinin dünya çapında yükselişini tanımak, herhangi bir bireyi yahut hükümeti her türlü suçtan temize çıkarabilir.”¹⁵⁹ Dolayısıyla Baudrillard’a göre pesimist olan şey, Kötülüğün kendiliğinden ziyade mutsuzluğun Kötülüğü harekete geçirici oluşudur. Sonunda mutluluk mutsuzluktan, mutsuzluk da Kötülükten nemalanır; ama bunlarla suç ortağı olan İyilik hiçbir zaman Kötülük gibi şeffaf değildir. Bütün bunlara rağmen *Kötülük’ün egemenliği* kendi içinde Manici öğretiyeye karşı bir isyan niteliği de taşır. Öyle ki:

“Kötülük düşüncesini, özellikle, herhangi bir nesnel Kötülük olayıyla karıştırmamak gerekiyor. Çünkü Gerçeklik ne kadar anlamlı bir şeyse Kötülük de o kadar anlamlı bir şeydir. Kötülük manikeist bir ahlaki ve metafizik illüzyondan ibarettir. İnsan böyle bir Kötülük düşüncesine sahip olmak isteyebilir. Kötülük yapmak ya da Kötülüğü ifşa edip onunla savaşmak isteyebilir.”¹⁶⁰

Daha ziyade Kötülük, İyiliğin egemen olduğu düşünülen her şeyin tersine çevrilmesinde belirir. “Habis kuvvet ya da öz olarak ahlaki kötülük, her zaman başkanın kötülüğünün kaynağı ya da sebebi olarak yorumlandığı ‘fantazmik bir projeksiyon’dur.”¹⁶¹ Dolayısıyla Kötülüğe özgü nesnel bir gerçeklik arayışı abestir. Zira Kötülük zaten, şeyleri tersine çevrilebilir bir anlamda bengi dönüşün içerisine yerleştirmesiyle devamlılığını sağlamaktadır. Baudrillard bu minvalde yukarıda söylediğinin tersine, aslında insanın

¹⁵⁸ *Ibid.*, 139-140

¹⁵⁹ Pawlett, *Ibid.*, par. 29

¹⁶⁰ Baudrillard, *Ibid.*, s. 154

¹⁶¹ Pawlett, *Ibid.*, par. 59

kötü olmak isteyemeyeceğini, zira insanın güncel kötü ile Kötülüğün simgesel anlamını karıştırdığını dile getirir. Çünkü insan illüzyon görüyorken kötü düşüncesini ilkesel olarak okuyamaz. Genel anlamda insan şiddet ve ölüm ile tersine çevrilebilir olan Kötülüğü karıştırmaktadır. Buna mukabil Baudrillard, kasıtlı bir şekilde kötülük yapan kimselerin dahi Kötülük yapabilecek zekaya sahip olmadıklarını söyler. Zira yapılan kötülükler, kötülük yapma bilincini taşıyan öznenin kendi varlığını zorunlu hale getirirken, Kötülük, tersine çevrilebilir bir formda olduğu için yapılan edimden bağımsızdır. Dolayısıyla Baudrillard, Kötülüğü bir form olarak görür. Esas kötülüğü yapanınsa zeki olmadığını, form olan Kötülüğün zeki olduğunu söyler: “Kötülüğün egemenliği dediğimiz zaman burada zeki olanın Kötülük olduğunu ve bizi -Kötülük gerçekleştirdiğimiz her edimin içinde otomatik bir şekilde yer almaktadır- onun biçimlendirdiğini anlamak durumundayız.”¹⁶² Bu bakımdan yaptığımız tüm edimler, ikilik içerisinde. Kötülük metamorfozda bir anlam bulur. Dolayısıyla ikili bir yaşam içerisinde oluşumuzdan dolayı hiçbir teleolojik ya da nesnel gerçeklik bu yaşamı engelleyemez. Burada açıkça Nietzsche’nin öğretisinin izlerini görmekteyiz:

“‘İnsan kötüdür’ -böyle söylüyor en bilge kişiler beni avutmak için. Ah, keşke bugün hala doğru olsa bu! Çünkü kötülük insanın en iyi kudretidir. ‘İnsan daha iyi ve daha kötü olmalı’ -böyle öğretiyorum ben. En kötü, Üstüninsanın [*Übermensch*] iyiliği için gereklidir.”¹⁶³

Gerçekten de Baudrillard, Kötülüğü Nietzsche’den bağımsız düşünmez. Yukarıda da bahsettiğimiz üzere bir “*değer*” bağlamında ele almıştır kötülüğü Nietzsche. 1988’de Philippe Petit’e verdiği bir röportajda Baudrillard, ‘Kötülüğü dile getirmeyi’, “*yerleştirilebilir bir nesne*” olarak görmediğini söyler, bir değer sistemine başvurmak gerekliliğinden bahseder. Oysaki ona göre, şimdi Nietzsche’den sonra Kötülük, bir değerden fazla bir formdur. Kötülüğü ne ahlâki ne de ahlâksız bir anlamda tanımlamadığını da belirtir, zira ona göre Kötülük, antagonistik bir ilkedir. Yine de Kötülüğün dinsel metafizik perspektifinden ‘olumsuzlama’, ‘illüzyon’ ve ‘yıkım’ düşüncesinin anlaşıldığını belirtir. Dolayısıyla çözücü ilkedir. Buna karşın İyilik de, İyilik

¹⁶² Baudrillard, *Ibid.*, s. 154-155

¹⁶³ Nietzsche, *Böyle Söyledi Zerdüş*, s. 292

ile Kötülüğün diyalektiğinde görünür hale gelirken, Kötülük ise İyilik ile Kötülüğün arasında bir ayrımın olmadığı yerde görünür hale gelir.¹⁶⁴ Röportajın devamında Baudrillard, İyilikle Kötülüğün birbirlerini karşılıklı takas nesnesi haline getirebildiği ve birinin diğere diyalektik anlamda teslim olduğu zaman İyiliğin evrenine girdiğimizi öne sürer. Diğer bir ifadeyle; İyilik buzdağının görünen parçasıyken, Kötülük suyun altındaki parçasıdır. Dolayısıyla aralarındaki tek fark *görünürlük (appearance)* ve *saydamlık (transparency)* farkıdır.¹⁶⁵

“Aslında İyilik ve Kötülük arasında gerçek anlamda bir mücadele yoktur. Bunun daha çok saydamlıkla ilişkisi vardır. İyilik saydamdır. Bir tarafından bakınca öteki tarafı görürsünüz. Kötülükse daha çok bir *ekrandan* yansır gibidir. *Ekrandan* yansiyansa Kötülüğün kendisidir.”¹⁶⁶

Baudrillard, Kötülüğün ahlaksızca bir şey olduğunu ancak bu ahlaksızlığı da normlar tarafından engellenen bir suça özgü olmayıp biçimsel bir ahlaksızlık olarak görmemiz gerektiğini söyler. Dolayısıyla Kötülüğün egemenliğinin ahlaksızca olduğunu, egemenliğin ahlaki değerlerinin olmadığını, Kötülüğün herhangi bir şey yapmaktan ziyade buyurucu oluşunu, şeytani ve uğursuz bir güç olduğunu, evreni iradesiyle tekil olarak sapkın bir boyuta dönüştürmek istediğini ve Kötülüğün bizatihi kendisinden kurtulmanın neredeyse olanaksız bir inanç (batıl) olduğunu söyler.¹⁶⁷ Bu esasen yukarıdaki anlatımına karşı paradoks içerir. Yine de İyilik egemenliğini tesis ettiğinde ve hakikatin ne’liği İyilik üzerinden anlamaya çalışıldığında, altından mutlaka Kötülük çıkmaktadır.¹⁶⁸

Baudrillard aynı zamanda Kötülük ilkesini radikal başkalık öğretisi üzerinden ilişkilendirmiştir. “Geçerli Kötülük varsayımı şöyledir: İnsanın doğasında İyilik yoktur, ancak bunun nedeni kötü olması değil mevcut haliyle kusursuz bir varlık olmasıdır.”¹⁶⁹ Bundan dolayı esas sorumsuz olan insan gibi “kendi kötülük meleğinin altında olan bir

¹⁶⁴ Jean Baudrillard, “A World Too Many”, **Paroxysm: Interviews with Philippe Petit**, Verso, 1998, ss.25.

¹⁶⁵ **Ibid.**, s.25-26

¹⁶⁶ Baudrillard, **Ibid.**, s. 136

¹⁶⁷ **Ibid.**, s. 155

¹⁶⁸ Jean Baudrillard, **Karnaval ve Yamyam**, Çev. Oğuz Adanır, İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2012, s. 43

¹⁶⁹ **Ibid.**, s. 134

Kötülük de kusursuzdur”¹⁷⁰ diyerek böylesi bir kusursuzluğun olmayışının esas kusurlu oluşuna dikkat çeker. Maniciliğin transandantal ve ilahi başkalığı Baudrillard’da sorumsuz ve bencil insanın ilahileşmesiyle beraber radikal anlamda içkin bir hal alır. Yani insan, Kötülüğün egemenliğiyle suç ortaklığı yaptığı için ilahidir. Bu yüzden “‘Sapkınlığımıza’, kötülük meleğimize sahip çıkalım ve başımıza gelen trajik olayların sorumluluğunu üstlenelim”¹⁷¹ demektedir.

Sonuç olarak modern düşünce, İyiliğin Egemenliğini kurmak için Kötülüğü saf dışı etmektedir. Bu imparatorlukta mutlu olması beklenen kimselerin mutsuzluğu şansızlıklarındandır. Şayet modernite, İyilikten Kötülüğü defetmek için İyilik ve Kötülüğün ayrılmasını istemişse, “hipermodernite de kötülüğün ortadan kaldırılmasını veya yok edilmesini ister, ta ki İyilik ve Kötülük arasındaki ayrım ortadan kaybolsun.”¹⁷²

Özetle, İyilik ile Kötülük diyalektiğinde radikal bir ayrım yoktur. Birbirinden bağımsız varoluş göstermezler. Dolayısıyla ayrılamazlar. İyilik, kötülüğü kendi içerisinde soğurdukça, Kötülük de tüm gücüyle İyiliği içkinliği üzerinden fethedebilme kudretine sahiptir. Baudrillard, İyiliği Kötülükten ayırmaya çalışanlara açıkça meydan okumaktadır. Fakat Baudrillard, İyilik hakkında simgesel açıklamalara, Kötülük hakkında olduğu kadar yer vermez. Bunun sebebi belki de simgesel bir forma giremeyeceği içindir...Yine de İyiliğin yok edilmesinin tıpkı Kötülüğün yok edilmesi kadar tehlikeli olduğunu öne sürer. Ancak Baudrillard’a baktığımızda, İyiliği içinde yaşadığımız sistemin tehlikeli bir oyuncağı ya da sistemin kendini korumak adına kurguladığı kontrol mekanizması olarak görmektediriz. Bu yüzden Baudrillard, İyiliğin sistemin canavarı haline dönüşmemesi için, Kötülük cephesinden İyiliğe meydan okunması gerekliliğini savunur. Baudrillard’ın Manicilik üzerinden geliştirdiği bu felsefe, içinde yaşadığımız dünyanın rasyonel bir boyut almaya çalıştıkça daha da anlamsız, kötü, kontrol edilemez bir hal aldığını

¹⁷⁰ **Ibid.**, s. 135

¹⁷¹ **Ibid.**, s. 147

¹⁷² Pawlett, **Ibid.**, par. 33

göstermektedir. Kontrolü sağlamak için geliştirilen hümanistik ideolojilerin başarısız olmasının sebebi İyiliğin Kötülük olarak kullanılmasından kaynaklanmaktadır.

“Dünyayı İyilik ile homojenleştirmek ve Kötülük’ü hayali bir müzeye hapsetmek istiyoruz. [İyilikle Kötülük arasında] Böyle bir uzlaşmaz denge olmasaydı, bizlerde İyilik kuvvetlerinin merhametine kalırdık. Bu anlamda Kötülük, mutluluğun otomatik olarak çoğalmasıyla oluşacak en kötü durumdan koruyor bizi...Bizler, geleneksel olarak, ‘Kötülük Kuvvetleri’nin iyiliği tehdit etmesi karşısında duyarlıyız, oysa dünyamızın geleceği karşısında asıl ölümcül tehdit, İyilik kuvvetlerinin yönelttiği tehdittir.. Çünkü, Kötülük, İyilik’i aşırılığa ve düzensizliğe sürüklüyor ve İyilik’in çoğalması da en berbat olanın açığa çıkmasına yol açıyor. İyilik’in kayıtsız şartsız gerçekleşmesi için kullandığımız teknikler, mutlak Kötülük’ün biçimlenmesine yol açıyor.”¹⁷³

Dolayısıyla Baudrillard’ı ilgilendiren şey Heretizmin ve ikiliğin meydan okumasıdır. Bu ise bir sonraki başlığımızda daha da açıklığa kavuşacaktır. Smith’in verdiği bilgiler ışığında, bu kaynaklar ve koşullar göz önünde bulundurulduğunda, okuyucular Baudrillard’ın erken dönemine ait büyük çalışmalarında Manici fikirler bulmayı bekleyebilirlerdi. Nitekim Smith’e göre Baudrillard’ın ilk dört kitabında (*Nesneler Sistemi; Tüketim Toplumu; Gösterge Ekonomi Politikası Hakkında Bir Eleştiri; Üretimin Aynası*) işaret edilen maddi dünyaya ait bazı sorunlar açıkça ortadadır. Bununla beraber Baudrillard’ın Manici düalizmi tercih ettiğini açıklaması altı yıl sonradır. (Smith, Baudrillard’ın bu tercihinin *Simgesel Değiş-Tokuş* kitabında yer bulduğunu belirtmektedir. Yukarıda da bahsedildiği üzere orada Baudrillard, Freudyen Eros ve Thanatos ikiliğini Manici İyilik ve Kötülük ikiliğine benzetmiştir) Smith’e göre daha sonra Baudrillard, ‘İyilik’ ve ‘Kötülük’ gibi karşıt terimlerinin ‘ayırıcı zıtlıklar’ olarak görülmemesi gerektiğini *Ayartma* kitabında vurgulamış, hatta bu iki kavramı inanılmaz bir tersine çevrilebilirlik çerçevesinde esrareniz bir düelloya tabi tutmuştur. Tüm bunlara karşın ona göre Baudrillard, *Çaresiz Stratejiler*’e kadar beklemiş, ancak orada açık konuşmuştur. Smith’in, Baudrillard’ın açık konuştuğunu ve buraya kadar Manici açıklamayı beklettiğini ima ettiği cümle ise şudur: “ ‘Kötülüğün’ sahip olduğu tüm güçlerle donanmış bir iyiliğin adı Tanrı olacaktır; ama bunun, dünyayı, bir meydan okuma sonucunda yaratan ve sonra da onu kendi kendini yok etmeye zorlayan ahlaksız bir Tanrı

¹⁷³ Baudrillard, *İmkânsız Takas*, s. 94

olduğu söylenebilir.”¹⁷⁴ Fakat Smith’in bu ifadeden yola çıkarak getirdiği yorum son derece yersizdir, zira bu cümle Baudrillard’ın kendisinin Manici olduğunun bir ilanı olmadığı gibi, açıktan Tanrı’ya karşı meydan okuduğu hiçlik takas zincirinin bir görünümüdür; Nietzsche’nin ‘Kaçık Adam’ının’ ilan ettiği ve birinci bölümde gösterdiğimiz Tanrı’nın Ölümü’ne karşı Hiç’in takas zincirini ima etmektedir. Smith, getirdiği diğer bir yorumda da, Baudrillard’ın Hume’un nedensellik eleştirisini yoğunlaştırmak için Manici izleği seçtiğini ileri sürmüştür. Yine Smith’in verdiği bilgilere göre üstü örtük de olsa *Simülasyon ve Simülakrlar* kitabında Manicilik ve Septisizm görülmektedir. Aynı zamanda Baudrillard’ın Sorbonne’da doktora için yaptığı çalışmaları yayınlanana kadar, Baudrillard’ın açık bir şekilde Manici metafizikçi olarak anıldığı belirtilmektedir.¹⁷⁵

1.3.2.1. Baudrillard’da Düalizm

“Dünya kurulduğu günden bu yana sorulan bir soru varsa
o da Kötülüğün kökeniyle ilgili olandır. Oysa bu sorunun
bir yanıtı yoktur ve hiç olmayacaktır...”¹⁷⁶

Baudrillard’ın eserleri arasındaki düşünce sisteminin çelişkilerine ya da düşüncesinin bütünselleşebilmesi için anahtar kavramlarının derinliğine bakıldığında zaman, kendisinin teoloji ile saf felsefe yapmanın imkansızlığı karşısında ne kadar çaresizliğe düştüğünü görebiliriz. Zira Baudrillard’a göre Hegel’ci anlamda *mutlak* terimini, dünyanın değişen sistemi içerisinde değerlendiremeyiz. Diğer bir deyişle, mesuliyetlerimiz hiçbir değer ya da eylemin diğerinden daha iyi ya da daha kötü olduğunu gösteremez. Yukarıda da bahsedildiği üzere İyilik ve Kötülük, kendi kaynakları ya da potansiyelleri varmış gibi

¹⁷⁴ Baudrillard, *Çaresiz Stratejiler*, s. 11

¹⁷⁵ Jonathan Smith, “Manichaeism”, *The Baudrillard Dictionary*, Ed. Richard G. Smith, Edinburgh University Press, pp., 2010, ss. 115-117

¹⁷⁶ Jean Baudrillard, *Can Çekişen Küresel Güç*, Çev. Oğuz Adanır, Ankara, Doğubatı Yayınları, 2017, s.42

görülmezler. Zira Baudrillard, “Kötülük yalnızca Kötülük tarafından açıklanabilir, başka bir deyişle Kötülük karnından konuşur”¹⁷⁷ diye yazmaktadır. Zira; “Kötülük bir güç, bir gerçeklik, bir köken ve kaynağa sahip olsaydı, stratejik açıdan İyiliğin sahip olduğu bütün güçleri karşısına koyabilmek mümkün olabilirdi... Kötülüğü açıklamak demek İyilik ve Kötülüğün sürekli yer değiştirmeleri anlamına gelebilecek bu yazgısal ve paradoksal durumu açıklamak demektir.”¹⁷⁸

Baudrillard düalizm ve Gnostisizm karmaşasına geçmeden önce günümüz dünyasındaki iyilik ve kötülüğün karmaşık analizi ile ilgilenmiş, tüm bu analizlerini ise hiper-gerçekliğin ilkelerinin dünyamızdaki ahlaki yargıyı nasıl şekillendirdiğine dair temel varsayımlarıyla öne sürmüştür. İşte bu bölümde, Baudrillard’ın iyilik ve kötülüğün olağandışı tanımlamaları, günümüz dünyasında kendisini ortaya koyan düalist çatışma çerçevesinde incelenerek, Gnostisizm ile olan bağlantılarını ortaya koymak hedeflenmektedir. Woodward’a göre düalite, Baudrillard’ın simgesel değiş-tokuş ve baştan çıkarma gibi kapitalist ve semiyotik değişim alternatiflerini teorileştirme girişimlerinin altında yatan temel ilişki biçimidir. Baudrillard’ın *Simgesel Değiş-Tokuş* anlayışındaki terimleri, eşdeğer, ikame edilebilir ve temel bir yasa tarafından yönetilirken, düalite anlayışındaki terimler asimetric, tersine çevrilebilir ve keyfi fakat karşılıklı olarak birbirine bağlanan kurallar tarafından yönetilen bir meydan okuma ve güç üstünlüğü kurmayla uğraşırlar. Woodward, düalitenin esasen agnostik bir ilişkiyi içerdiğini, Baudrillard’ın hem “ikili” hem de “düello” anlamına gelen *duel* Fransızca teriminde var olan belirsizlikle oynadığını, dolayısıyla da böylesi bir agnostik ilişkiye atıfta bulunduğunu iddia eder. Yine Woodward’ın iddiasına göre Baudrillard için değiş-tokuş, her şeyin anlaşıldığı ve homojenleştirildiği rasyonel evrende faaliyet gösterirken, düalite, radikal ötekiliğin kaçınılmaz olarak devam ettiği dinamik ilişkilerin simgesel evrenini yönetir.¹⁷⁹

¹⁷⁷ *Ibid.*, s.54

¹⁷⁸ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh Ya Da Kötülüğün Egemenliği*, s. 157

¹⁷⁹ Ashley Woodward, “Duality”, *The Baudrillard Dictionary*, Der. Richard G. Smith, Edinburgh University Press, 2010, s. 62

Baudrillard’ın benzerlik/aynılık, farklılık ve karşıtlıklar gibi kavramları, onun tüm felsefi ve sosyolojik düşünce serüveni içerisinde ele aldığı çalışmalar açısından hayati öneme sahiptir. Örneğin; simgesel değiş-tokuş, yaşam ve ölüm, gösteren ve gösterilen, iyilik ve kötülük gibi kavramlar birbirlerinin karşıtından doğar. Baudrillard, böylesi karşıtlıkların, düşüncede birbirleri arasındaki simgesel ilişkileri ortadan kaldırdığını öne sürer. Bundan dolayı yaşam ve ölüm arasındaki karşıtlık, tersine çevrilebilir bir biçimde simgesel form olarak ölümü sürgün eder. Aynı şekilde nesne ve özne arasındaki karşıtlık da simgesel ve tersine çevrilebilir bağlamda, yani ikilik çerçevesinde nesneyi sürgün eder. Yine maskülen/feminen karşıtlığı da simgesel, ayartıcı ve tersine çevrilebilir enerji olarak femineni sürgün eder. Yine de Baudrillard’ın ikilik perspektifi özellikle geç dönem yazılarındaki İyilik ve Kötülük arasındaki karşıt ilişkide daha da belirgindir. Gerçekten de, Baudrillard’ın böylesi ikiliği, Gnostik ve Manici düşüncenin öz boyutlarına yakın olması sebebiyle düalistik olarak görülebilir.¹⁸⁰

Genel olarak akademik dilde kullanıldığı formda ‘düalizm’¹⁸¹ kavramı, ‘ikiye bölünmüş hakikat’ ve ‘iki hakikat’ arasında bir ayrıma gitmediği için Baudrillard’ın da *İkilik* (*duality*) anlayışını ele alırken beraberinde birçok sapmaların olduğunu görmezden gelemeyiz. Smith’e göre “Baudrillard, Gnostik Nihilizm’ini, “İkilik İlkesi, Teklik İlkesi, Karşıtlık İlkesi” ile *İmkânsız Takas* (*Impossible Exchange*) örneğinde yirmi birinci yüzyıla taşımıştır.”¹⁸²

“Her şey İkilğin oyununda. Ötekinin ikiliğinde; bize asla dokunmadan sıyrılıp geçen Ötekinin evreninin ikiliğinde...Nihai yönelimi İyilik’in dışında olan her tür düşünce, çözümleme sahnesinden silindi. İyilik düşüncesi tek hakiki düşünce halini aldı ve Kötülük bu dünyada, zekanın

¹⁸⁰ Pawlett, **Ibid.**, par. 4-5

¹⁸¹ Ahmet Cevizci, **Felsefeye Giriş**, İstanbul, Say Yayınları, 2016, ss. 68-69 “Modern töz metafiziğinde, karşımıza ya materyalizm ya da idealizm olarak ortaya çıkan monizmin karşıtı, *düalizm*dir. Zira düalizm, monizmin söylediği gibi dünyada tek bir tözün değil de, iki ayrı tözün var olduğunu öne sürer. Birbirlerine indirgenemedikleri gibi birbirlerinden türetilmeyen bu iki töz de sırasıyla madde ve zihindir. Düalizm, her tözün kendisini belirleyen bir özü, onu olduğu şey yapan belirleyici bir özelliği olduğunu kabul eder. Tözün diğer bütün özelliklerinin kendisinden çıktığı bu öz, madde söz konusu olduğunda “yer kaplama”, zihin açısından da “düşünme”dir. Buna göre, maddi tözün hareket benzeri diğer bütün özellikleri, onun yer kaplayan, yani zaman ve mekân içinde bir yer işgal eden bir varlık olması olgusundan çıkar. Aynı şekilde zihnin isteme, algılama, hayal etme benzeri bütün özellikleri, onun düşünen bir varlık olmasının sonucu olarak gündeme gelir.”

¹⁸² Jonathan Smith, **Ibid.**, par. 33

figüranlığıyla yetinmek ve düşüncede sürgün olarak yaşamak zorunda bırakıldı; ta ki olaylarda bıraktığı kökler sökülünceye kadar. Ancak yine de Kötülük ilkesinin zarar görmediği, radikal tutumundan vazgeçirilemeyeceği ve en azından bizim dünyamızda önde olduğu söylenebilir. Filozoflar asla şu soruyu kendilerine sormuyorlar: Neden İyi değil de Kötülük? Kötülük gerçekliğine tanrıbilimcilerden fazla inanmadıkları kesin. Ya da daha doğrusu İyi ile Kötülük'ün ikiliğine inanmıyorlar. Sırf nihai bir uzlaşmada, diyalektik bir sentezde soğurmak için Kötülük'ü ele alıyorlar. Kötülük hep gerçektir, hep İyi'nin hizmetinde -aslında o da bir alegori. Kötülük yalnızca kendisinden doğuyor ve ebediyen kendi esrarı içinde varoluyor. Dünya, madde ve yaratılmış her şey onun içinden çıkıyor. Demek ki, Kötülük'ün kesin hükmüne dayanan bir dünyada, İyi onun alegorisi oluyor.”¹⁸³

Görüldüğü üzere Baudrillard'ın sözde İkilik teması üzerinden ele aldığı Kötülük ilkesinin dahi İkilik'in bizzat kendisini oluşturması ve yine karşısında esasen kendi kendisini konumlandırması bakımından, iç içe geçmiş bir felsefi İkilik ile karşılaşmaktayız. Bu uzlaşmaz tek ilke olan Kötülük düşünülmezsizin Baudrillard'ın İkilik anlayışı anlaşılammamaktadır. Düalite, Kötülük ilkesini merkeze alarak düşünceyi manipüle eder ve yönetir. Ancak Woodward'ın da dikkat çektiği üzere Baudrillard'ın en temel fikirlerinden biri olan düalitenin Kötülük dışında diğer birçok kavram ile de birleşik bir ilişkisi vardır. Örneğin; *tersine çevrilebilirlik (reversibility)* pratik bir dualite formudur, *ayartma (seduction)* daima ikili bir ilişki içerisinde kendisini gösterir, dualite *imkânsız takasta (Impossible Exchange)* takasın yerine geçendir, *düşünce (idea)* dünyayla ikilik içerisinde vb. Dolayısıyla Baudrillard için her şey düalite ile oyun oynamaktadır. “Düalite, dünyanın işleyişini yöneten temel bir metafizik ilkedir. Bu ilkeyi, din ve felsefi düşüncenin tarihinde egemen olan ve bugün düşünceyi sürdürmeye devam eden metafizik ilkesinin aksine geliştirir.”¹⁸⁴

Baudrillard'da İkilik ilkesinin, tam da modern düşüncede yerini bulan düalizmin, iki kavramın birbirine karşı olduğu ve diyalektik bir ilişki içinde var olduğu sürece bir birlik ilkesinde kendisini göstereceğini iddia eden Woodward, Baudrillard'ın iki kavramdan birine metafiziksel ve ahlaki bir ayrıcalık verdiğini öne sürer ve kavramın diğer karşısı olan kavramı kendi içinde absorbe ettiğini dile getirir. Ona göre Baudrillard her ne kadar iki kavramı öne sürse de biri diğerinin nihai olarak dahil edildiği üniter prensibini temsil

¹⁸³ Baudrillard, *İmkânsız Takas*, ss. 92-93

¹⁸⁴ Ashley Woodward, *Ibid.*, s. 62

eder. Dolayısıyla Baudrillard, ona göre radikal bir ötekilikle ilişkisi olan terimleri düalliteye tabii kılar. Yani başlangıçta antagonistik olmaları veya sonunda uzlaşabilecek olmalarını sağlayacak bir ortaklığı paylaşamazlar. Bununla beraber, mevcut iki terim de dinamik, uzlaşmaz bir ilişki içinde bulunmak zorundadır, yani ortak kaderleri birbirini açmaktadır.¹⁸⁵

Rus yazar Dyakov'a göre de Manicilik ve Gnostisizm'in Baudrillard hakkındaki yazılarda bulandırılması söz konusudur ve Dyakov bu tutumdan rahatsızlık duymaktadır. Ona göre Manicilik metafizik düalizm üzerine kurulmuşken, Gnostisizm monizm ve etik düalizmi birleştirmektedir. Bu yüzden bu iki benzer görünen fakat nihai olarak farklı doktrinleri ayırt etmek gerektiğini vurgular. Ona göre tıpkı Smith'in ilan ettiği gibi Baudrillard, Manici olmaktan ziyade Gnostiktir. Hatta ona göre Baudrillard'ın kendisi de Gnostisizm ve Manicilik arasındaki farklılığın göz ardı edilmesinin kurbanıdır. Dyakov, bu söylediğini ispatlamak için *Bir Parçadan Diğerine*'de Baudrillard'ın "Işık Parçaları" anlayışının hakikatini Valentinius'un klasik Gnostik düşüncesi gibi okuduğunu öne sürer.¹⁸⁶

"Aslında, dünyanın bir bölümünü kavrayan biz değiliz, biz yalnızca üstünde ışığın durduğu engeliz. Özneden bağımsız bir düşüncenin var olduğu anlayışı her zaman vardır: Dünyayı düşünüyoruz, ama dünya da bizi düşünüyor. Bu işte hiçbir gizemli yan yok, çok büyük bir süreç var ve -biz ki bunun bir kıvılcımı, bir parçasıyız- bunu dünyaya getirdiğimizi ileri süremeyiz. Düşünce de ışık da yalnızca bu sürecin bir evresidir. Kozmosta iki büyük değişim vardır: Işık ortaya çıkacak biçimde kozmosun bölündüğü, dünyanın, daha önce olmadığı gibi kendi kendine görünür olduğu değişim. Düşünce ise öteki büyük değişim ki böylece tür ve dünya ancak anlamakla kavranabilir olmaktan çok, birbirine yansıyabilir oluyor... Dünyanın yalnızca parçalarıyız, ama aynı zamanda çok önemli bir rolümüz var, bu dünyada olmak, ışığın üstünde durmak, düşüncenin üstünde durmak gibi."¹⁸⁷

Kısacası Dyakov'a göre Kötülük veya Karanlığın güçlerine karşı olan muhalefet, Maniciliğin merkezi bir odak noktasıdır. Her ne olursa olsun Dyakov'a göre Baudrillard,

¹⁸⁵ **Ibid.**, s. 61

¹⁸⁶ Dyakov, **Ibid.**, par. 17-18

¹⁸⁷ Jean Baudrillard, **Bir Parçadan Diğerine** François L'Yonnet ile Söyleşi, ss. 146-147

Manici metinleri esas alarak felsefesini ilişkilendirse de kurnazlık yapmıştır. Ona göre Baudrillard her ne kadar “Ben Maniciyim” dese de Gnostiktir.¹⁸⁸

Baudrillard’ın, yukarıda alıntıladığımız metindeki düşüncelerini devamlı İyi ve Kötülüğün metafizik ve kısmen de ahlaki ikiliğiyle geliştirir. Felsefe ve teolojinin konvansiyonel biçimlerinde, İyi hakikatin temel ilkesi olarak görülürken, Kötülük, İyiyle diyalektik ilişkiye indirgenen bir konuma sahiptir. Baudrillard için geleneksel bağlamdaki Kötülük kavramı, İyiyle esasen aynı terazide yer alan iki kefe biçimidir. Bu iki kavram, daima birbirleriyle hem çatışmak hem de birliktelik sergilemek zorundadır. Ancak burada sözü edilen rölatif bir Kötülüktür. Oysaki ona göre günümüzde bu rölatiflik yerini Mutlak Kötülüğe bırakmıştır. Bunu üreten ise hiper İyidir. Diğer bir deyişle sınırsız bir teknik ilerleme ve totaliter bir ahlak anlayışı evrensel bir İyi’nin (niyetlilik) yaygınlaşmasına sebep olmuştur. Dolayısıyla karşıtı gibi olan bu Mutlak İyi, kendi karşıtına (Kötülük’e) dönüşmüştür. Yine de Baudrillard, felsefi, ahlaki ve teolojik geleneğe ait Kötülük ilkesinin kendi başına bir öze, bir kökene ait olmadığını belirtir. Aslında Kötülüğü bir illüzyona benzetir ve İyiliğin ise ideal noktada bir amaçlı oluşluluğundan bahseder; İyiliğin hiper ideal amaçlılığı günümüzde İyiliği felakete dönüştürür.¹⁸⁹

Dolayısıyla Baudrillard’a göre dünya Kötülük prensibini sürdürürken, İyiliğin bir biçimi şeklinde hareket eder; ne var ki İyiliğin mutlak birliğine (hiper-Bir’liğine) geri dönmek zorundadır. Burada Baudrillard düalistik bir hipotez varsayımı geliştirir: İyi ve Kötülük daima antagonistik bir ilişkide varolacak olan ezeli ve ebedi ilkelerdir. Özellikle kendisine Heretik yaftasını yapıştıran kişilere karşı Manicilik üzerinden bu düalistik hipotezin örneklerine işaret eder. Çelişkili de olsa İyi ve Kötülüğün birincil olarak düşünülmesi gerektiğinde ısrar eder ve fakat birincil olan düalitenin bizzat kendisidir. Öte yandan

¹⁸⁸ Dyakov, *Ibid.*, par. 50-51.

¹⁸⁹ Jean Baudrillard, *Can Çekişen Küresel Güç*, s.18

düalitenin kendisinin de Kötülüğün kendisi olduğunu öne sürer; zira İyilik kendisini Birlik üzerine kurgular.¹⁹⁰

Baudrillard, Georges Bataille'ın *Visions of Excess* (1897-1962) ve Antonin Artaud'un *Vahşet Tiyatrosu* (1896-1948) ve sonra 1930 ve 1945 yıllarında Mısır'daki keşifleri takiben diğer yazıtlar arasında Manici İlahiler kitabı (MS 350) ve Philip'in Valentinian Gospel (MS 250) adlı eserleriyle, Gnostisizm hakkında bilgi sahibi olmuştur. Smith şöyle söylemektedir: “Örneğin; Baudrillard'ın L'Ange de Stuc'taki (1978) ‘gübrelenmiş topraklarda, kış mevsiminin bizim için önceliği vardır’ sözü Philip İncili'nden yararlanılmış gibi görünmektedir: ‘kış dünyadır... eğer herhangi bir kışın hasad ederse .. onun arazisi çoraktır’.”¹⁹¹ Smith, Baudrillard'ın Gnostik düşüncelerinin elli yıl boyunca yaptığı çalışmalarda hüküm sürdüğünü ancak daha çok Manici düalizm ve bazen de Valentinianus monizmi olarak tezahür ettiğini söyler. Bu düşüncelerin sistemli bir şekilde Baudrillard'daki önemini anlamak için Baudrillard'dan miras kalan düalist geleneği ve kullandığı Gnostik farklılıkları bilmemiz gerektiğini de söyler. Ona göre Valentinus gibi monistler, her şeyin orijinal bir ilkenin yaratıcı olma arzusuna bölünmesiyle (ki düalizm de buna dahildir) doğduğunu varsayar. Mani gibi düalistler ise, İyilik ve Kötülüğün düalitesinin, en baştan beri mevcut olduğunu varsaydılar ve dolayısıyla da bu düalitenin kendinden önce gelen herhangi bir şeyden doğmaya ihtiyaç duymadığını varsaydılar, diye betimler Smith. Bu durumda da Baudrillard'ı Gnostik-Manici olarak adlandırır.¹⁹² Ancak Smith'in de Baudrillard araştırmalarında çelişki görmekteyiz: Daha 2004'teki yazısında Baudrillard'ın Gnostik-Maniciliğine dikkat çekildiği kadar Pyrrhoncu yönüne hemen hemen hiç kimsenin dikkat çekmediğinden şikâyet etmektedir. Şimdi ise sadece düalist, Gnostik Manici olarak addetmektedir. 2004¹⁹³'teki yazısında Santamaria'yı eleştiren Smith, konuya dair diğer çalışmaları da şu şekilde özetlemiştir: “Foss, Baudrillard'ın

¹⁹⁰ Ashley Woodward, *Ibid.*, s. 61

¹⁹¹ Jonathan Smith, “Gnosticism”, *The Baudrillard Dictionary*, Ed. Richard G. Smith, Edinburgh University Press, pp., 2010, s. 90

¹⁹² *Ibid.*

¹⁹³ Jonathan Smith, “The Gnostic Baudrillard: A Philosophy of Terrorism Seeking Pure Appearance”, *International Journal of Baudrillard Studies*, Volume 1, Number 2, 2004

Helenistik şüpheciliklerinden aldığı mirasa dikkat çekmiş ve onu Pyrrho ile karşılaştırmıştı, fakat o da Baudrillard'ın bu şüphecilik gelenekteki Manicilikten yararlanışını gözden kaçırdı. Moris de Manici Baudrillard'ı atlamıştı, fakat yine de onu kendine özgü bir tür kuşkuculuğa sahip bir sihirbaz olarak addetmeyi önerdi. Wernick, Genosko, Botting ve Cholodenko Manici Baudrillard'a dikkat çektiler fakat hepsi de Pyrrhoncu Baudrillard'ı görmezden geldi.”¹⁹⁴

Smith, bu saydığı isimlerin eserlerinde haklı olarak, Baudrillard üzerinden Pyrrhoncu çizgiyi görememektedir. Ancak bu eserlerin tezimizin sınırlılığı çerçevesi göz önüne alınarak tek bir tanesini örnek vermek gerekirse, Smith'in de atladığı bazı noktaların olduğu görülecektir. Örneğin; Santamaria'yı eleştiren Smith, Santamaria'nın “Baudrillard'ın eserine, Gnostik Maniciliğin uzun soluklu geleneğinde bir yer bulunabilir”¹⁹⁵ sözüne yer vermiş ve onun Baudrillard'ın Gnostik geleneğindeki Pyrrhoncu pratiğini atladığını öne sürmüştür. Oysaki Santamaria bu yazısını henüz 1979 yılında yazmıştır, aynı zamanda Baudrillard'ın Gnostik Maniciliği'ni de ilk olarak ifşa edenler arasındadır. Yine Santamaria'dan alınan alıntının bir üst paragrafına bakıldığında *Simgesel Değiş-Tokuş* eserine bir atıf vardır. Daha 1976 yılında yazılan bu eser de dahil bu esere kadar olan düşünce sistemlerinde Baudrillard'da açıktan veya örtük olarak dahi olsa Pyrrhonculuğu görememekteyiz. Özellikle *Simgesel Değiş-Tokuş* eseri Baudrillard'ın (her ne kadar Üretim'in Sonu adlı eserine Marksist çizgiden çıkış olarak vurgu yapılsa da) hâlâ daha Marksist çizgiyi eleştirdiği ve bu eleştiriye de antropolojik olarak yaptığı görülmektedir. Bu eleştiriler sıklıkla tersine çevrilebilir mantığın simgesel olarak meydan okuyuşuyla İkilik perspektifine vurgu yaptığı gözlemlenmektedir. Santamaria bunu şu şekilde özetlemektedir:

“Baudrillard'ın analizinin gerçekten Batı rasyonalizmiyle ilgisini koparıp koparmadığı veya aksine Batı rasyonalizminin en kayda değer meyvelerinden biri olup olmadığı da söz konusu. Toplumu bir bütün ve kapalı bir sistem olarak analiz etme, belirli her bir unsurun sofistike bir açıklama gerektirdiğini gösterme, analize en farklı olguları entegre etme iddiası, önerilen hipoteze nasıl bir

¹⁹⁴ **Ibid.**, par.3

¹⁹⁵ Ulysses Santamaria, “Jean Baudrillard: Critique of a Critique”, **Critique of Anthropology**, Volume 4 Issue 13-14, 1979, s.192

sınırlama getirileceği gösterilmeksizin gerçekleşemez. Bunların tümü, rasyonalizmin en doğrudan ön varsayımlarıyla gerçekten tutarlılık göstermiyor mu? İlk kitabı olan *Le Système Des Objets*'te (Nesneler Sistemi) motor imgesine duyduğu hayranlık ve bu imgenin toplumsal evrene yansması... Dahası, burada bahsedilen rasyonalizmin taşkın ve belki de sapık bir rasyonalizm olduğunu gösteren başka özellikler de var: Gördüğümüz üzere, (bireyin ideoloji tuzağına düştüğü) görünüm veya fenomen düzeyini bilinçli mekanizmalar düzeyinde görünürlükten uzak gizli toplumsal mantık düzeyiyle zıtlılaşmasından dolayı tüm eser, düalizm ön varsayımı dahilinde geliştirilmiştir.”¹⁹⁶

Görüldüğü üzere Santamaria, Baudrillard'ın eleştirilerini batı rasyonalizmi üzerinden okumuş ve yine böylesi bir rasyonalite anlayışıyla düalizm sonucuna varmıştır. Yine de Smith'in Pyrrhon ile Baudrillard'ın düşüncesi arasında kurduğu bağ yersiz değildir. Baudrillard “Maniciliğe göre dünyanın gerçekliği bütünüyle bir illüzyondur; ta en başından beri kusurlu bir şeydir; ezelden beri bir çeşit gerçek olmayan (irreal) bir ilke tarafından ayartıl原因miştir”¹⁹⁷ der. Baudrillard bu Manici ilkeyi “kuşkucu olmak gerekir, hiçbir düşünce evrensel değildir, yalnızca istisnalar vardır”¹⁹⁸ diyerek hakikat ve gerçeklik hakkındaki şüphelerimizin ilksel olması gerektiğine işaret eder. Buradan hareketle Smith de Baudrillard'ın Pyrrhon'un şüpheci mantığının, şeytani bir öfkeye mebnî olarak beliren metafizik nedenselliğine işaret eder. Hatta ona göre *ayartma* düalitesi *Sonsuz Mantıksal Gerileme*'den kaynaklanmaktadır. Diğer bir ifadesi *Sonsuz Geri Gidiş* olan bu argümanı Pyrrhon'un takipçisi olan Sextus Empiricus şöyle özetler: “Ele alınan konuyla ilgili olarak ortaya konan bir kanıt daha ileri bir kanıtı gerektirir. Bu kanıt da bir başka kanıtı gerektirir ve bu sonsuza dek böyle sürer. Böyle olunca, kendi argümanlarımız için herhangi bir başlangıç noktasına sahip olamayız. Bu durumda ortaya çıkan sonuç, tartışılan konu hakkında yargının askıya alınmasıdır (*epokhe*)”.¹⁹⁹ Dolayısıyla Smith de Pyrrhon'un bu ilkesinin Baudrillard tarafından gnostikleştirildiğini iddia eder.²⁰⁰ Gerçekten de Smith'in öne sürdüğü üzere Baudrillard, Şeytanın *Sonsuz Gerileme*'nin bizzat kendisi olduğunu

¹⁹⁶ *Ibid.*, s.193

¹⁹⁷ Baudrillard, *The Evil Demon of Images*, s. 41

¹⁹⁸ Baudrillard, *Bir Parçadan Diğerine François L'Yonnet ile Söyleşi*, s.39

¹⁹⁹ Sextus Empiricus, *Kuşkuculuk*, Çev. Mustafa Kaya Sütçüoğlu, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2017, ss. 80-81

²⁰⁰ Smith, *Ibid.*, par. 34-36

hatta onun oluşumunun mantığımızı ifsat ettiren sonsuzlukta gizlendiğini ileri sürer.²⁰¹ Diğer bir deyişle Baudrillard, kendi Manici metafiziğini alevlendirmek için şüpheci mantığı kullanır. Kısacası Smith'in tabiriyle Baudrillard, Maninin kupasından derinden içmiş ancak Pyrrhon'un tavsiyesini izlemiş, oradan da modern Batı felsefesinde şüpheciliğin ilk metafiziğini inşa etmeye cesaret etmiştir.

Baudrillard'ın daha önce de açıkladığı üzere, “Maniciliğe göre, dünyanın gerçekliği bütünüyle illüzyondur”.²⁰² Baudrillard'ın işte bu eğiliminden dolayı Smith, Yunan filozof Pyrrhon'nun septisizmi ile Maninin Gnostik metafiziğini harmanladığı için bu anlayışa PyrrhoMania adını vermiştir.²⁰³ Bu metin üzerinden Smith, Pyrrhoncu Baudrillard'ı, Manici metafizik konusunda oldukça dogmatik bulmuştur. Baudrillard için ilktersinirliğin, *Sonsuz Mantıksal Gerileme* ve *Hipotez Yolu* aracılığıyla tüm söylemlere mantıksal geri dönüş damgası olduğunu öne sürmüş ve çelişkiyi rasyonelize ettiğini savunmuştur. Ayrıca Smith'e göre Baudrillard'ın ilk ayartma ve ilk tersine çevirme fikri de bizzat mantıksal gerilemeye tabiidir. Ona göre Baudrillard çelişkilerle (Pyrrhonculuktan Maniciliğe hatta Gnostisizm arasındaki bağlantılardaki çelişkilerle) kendini zora sokmuş ve kendini reddetmeye eğilimli olduğunu göstermiştir. “Eğer öyleyse, Baudrillard Felsefe Evi'nin mantıksal paçavralarından dışlanmış kimse mi olmalıdır? Tam olarak değil. Ne de olsa, PyrrhoMania sonsuz çelişki (İyilik ve Kötülük) üzerine kuruludur ve böylece kendi içsel tutarlılığını kendi dualistik/diyalektik olmayan mantığıyla koruyabilir.”²⁰⁴

²⁰¹ Jean Baudrillard, **The Ecstasy of Communication**, Çev. Bernard Schütze, Caroline Schütze, Los Angeles, Semiotext(e), 1987, ss. 73-74

²⁰² Baudrillard, **The Evil Demon of Images**, s. 41

²⁰³ Smith, “The Gnostic Baudrillard: A Philosophy of Terrorism Seeking Pure Appearance”, par. 15

²⁰⁴ **Ibid.**, par. 17-23.

1.3.2.2. Düalizmden Gnostisizm Karmaşasına

“Philippe Petit: Belki de bir tür Gnostik olamaz mısınız?

Jean Baudrillard: Manici, heretik ve Gnostik olmakta bir beis görmezdim. Fakat neden olmasın? Diğer yandan, hiçbir zaman gizli referansların bir listesini hazırlamaya çalışmadım. Onları ifşa etmenin yararı ne olurdu acaba?”²⁰⁵

James Walters, *Baudrillard and Theology* adlı kapsamlı eserinde, ‘aykırı’ düalistik dünya öğretisi olarak tanıttığı Maniciliğe, Baudrillard’ın üstü kapalı olarak sıkça müracaat ettiğinden bahseder. Bu eserinde, Baudrillard’ın düalizm temelli İyilik ve Kötülük anlayışının, ahlak terminolojisini alışılmamış bir şekilde yıktığını öne sürmüş, hatta Baudrillard’ın bunu yaparken hiper-gerçekliğin sosyo-politik efsanelerini, yıkıcı araçları olarak kullandığını dile getirmiştir. Fakat bununla beraber, Baudrillard günümüz dünyasında ‘İyilik’ ve ‘Kötülüğün’ bu belirleyicilerinin kullanıldığı yolda, daha ince ahlaki yargıları da gerisinde bıraktığı için İyilik ve Kötülüğü seçmiştir. Çünkü bu ikili, göndermeleri sapkınca değişime uğratmış olan simülakr gerçeğini yansıtmaktadır.²⁰⁶ Ona göre Mani’nin ana akım kilise ile olan anlaşmazlığının kökeninde ise kötülüğün iyiliğe karşı sürekli ve çözümlenemez bir çatışma içinde olan güç iddiası yatmaktadır. Bundan dolayı karanlık ve kötülük, Ortodoks Hristiyanlığının Mesih tarafından gerçekleştirildiğine inandığı şekilde aydınlık ve iyilik tarafından yok edilemez. Bu devam eden düalistik mücadele, Walters’a göre Baudrillard’ın dünyayı okumasını şekillendirmiştir; hatta Baudrillard, modern dinleri bazı yönlerden yeterince Manici olmadıkları için, maddi dünyanın maddi olmayan ile “imkânsız takası”nı ifade etmedikleri için eleştirmiştir.²⁰⁷

²⁰⁵ Jean Baudrillard, *Paroxysm: Interviews with Philippe Petit*, Çev. Chris Turner, Verso, 1998, s. 46

²⁰⁶ James Walters, *Baudrillard and Theology*, T&T Clark International, London, 2012, s. 98

²⁰⁷ *Ibid.*, ss. 99-100

Akademik anlamda İkilik genellikle pejoratif bir formda, görünenin ötesindeki hakikatin ortaya çıkmasına olanak vermeyen indirgemeci bir mantığı ifade etmek için kullanılmıştır. Pawlett’a göre İkiliğin bu anlamda kullanılışı dahi indirgemecidir, zira İyi ve Kötülük / Işık ve Karanlık bir arada bütünlük oluşturduğundan karşıt anlamlarını birbiri üzerinden ihtiva etmektedir. Bu noktada Pawlett, Baudrillard’ın bu indirgemeci ikilik anlayışına saldırdığını öne sürmüştü²⁰⁸ ve kendine özgü ikilik anlayışını da Bataille’in etkisi altında geliştirdiğini iddia etmiştir: “Baudrillard’ın bir Gnostik ya da Manici olduğuna dair herhangi bir bilgi olmadığı için Baudrillard’ın etkilenmesi yalnızca kuramsal veya yazımsal pratiktedir. Bu etkilenme de Manici yazarların bizzat kendilerinden ziyade Bataille’in çalışmalarından kaynaklanmaktadır.”²⁰⁹

Bataille’in ilk defa 1930’da basılan ve Gnostisizm üzerindeki ‘Base Materialism and Gnosticism’ adlı ana tartışması bu noktada mihenk taşıdır. Bataille, pratikte Gnostisizm’in ana motifini kendi özerk sonsuz varlığı olarak karanlık ve kötülüğü kabul eden madde anlayışı üzerinden gösterir. Buradaki Karanlık’tan maksat yalnızca aydınlığın yokluğu değil, bu yoklukta peyda olan canavarımsı *archon*’lardır ve Kötülük de İyi’nin yokluğu değil fakat yine de yaratıcı bir edimdir. Bu anlayış Bataille’a göre baskın eğilimi maddeyi ve kötülüğü üstün ilkelerin bozulması olarak gören derin bir monistik-helenistik ruhun esas ilkesi ile tamamen uyumsuzdur. Ona göre iğrenç ve alaylı ajitasyonun gerçekleştiği yer olan dünyanın yaratılışını korkunç ve gayrimeşrulaştırıcı bir ilkeye indirmek, Yunan entelektüel yapısı açısından, mide bulandırıcı, kabul edilemez bir pesimistliği; diğer bir deyişle ne pahasına olursa olsun yapılması gereken şeyin ve evrensel olarak aşikâr edilmiş şeyin tam tersini ima etmektedir. Nitekim, mükemmel bir kutsallığın varlığı, insan ruhunun mutlak itimadının değeri, eğer bu ikilikli düşüncenin acımasız ve alçakgönüllü kutsallığı hiçbir koşul altında ve hiçbir ümit vaat edilmeksizin bu değere indirgenemiyorsa, bu değer çok az önem arz eder. Bataille için Gnostisizm içinde bile şeylerin her zaman bu kadar net olmadıkları doğrudur. Oldukça yaygın olan sudûr doktrini (Bataille için bu doktrine göre kötü yaratıcı Tanrı, diğer bir deyişle lanetli Tanrı’nın -ki

²⁰⁸ Pawlett, *Ibid.*, par. 3

²⁰⁹ *Ibid.*, par. 6

bu Tanrı bazen İncil'deki Yehova ile ilişkilendirilir- Yüce Tanrı'dan sudur etmiştir) yatıştırıcılığa olan ihtiyaca cevap vermiştir. Ancak eğer heresiolojik tartışmaların ve taşların üzerine yapılan oymaların işaret ettiği Gnostisizm'in spesifik anlamıyla kendimizi sınırlandırırsak, o zaman Bataille'a göre Gnostisizm'in mitolojik kabusunda olduğu kadar metafizik kuramsallığında, kanunsuz ve barbar kuvvetlerle yapılan despotik ve aldatıcı saplantı reddedilemez görünür.²¹⁰

Oldukça zor anlaşılan Bataille'ın bu felsefi Gnostik metninde Karanlık nihayet alt edilir ancak insanın içinde yaşadığı zamanda değil zira yukarıda da değinildiği üzere içinde yaşadığımız dünya bir illüzyondur ve gerçekleştirilmez, mükemmelleştirilemez ya da kurtarılamaz. “Görünen o ki hem Bataille hem de Baudrillard için bu ontolojik iddia önem arz etmektedir. İki yazar da zaman zaman buna değinir; fakat felsefeleri Gnostik ve Manicilerin dayandığı şekliyle (bu düşmüş dünyanın ötesinde) aşkınlık kavramlarına dayanmaz, düşüncelerinin temelleri ontolojik değil, mitseldir.”²¹¹ Bu noktada Pawlett, Bataille ve Baudrillard arasındaki düşünce benzerliği ve etkileşimine dikkat çekmesine rağmen, Baudrillard'ın ikilik temasının esas itibarıyla Bataille'dan farklı olduğunu, hatta Baudrillard'ın geç dönem çalışmalarında hem Manici hem de Bataillecı görüşlerden saptığını, ne var ki İkiliğin merkezine yerleştirdiği Kötülük anlayışından da vazgeçmediğini dile getirmiştir.²¹² Diğer yandan Gnostiklerin temel düşüncesi, Işık'a göre Gnostik sistemin özelliğinin mitolojik, kozmolojik, psikolojik ve soteriolojik bir yapıda olmasıdır. Dolayısıyla tüm Gnostik filozoflar öz-ben'i madde dünyasına geçici olarak karışmış ve özüne dönmeyi arzulayan ruhsal bir varlık olarak gören düalist bir bakış açısına sahiptirler. Bu da maddi varlığın günah ve kötülüğün nedeni olarak gösterilmiş ve bedenden de kurtulmak ben'in nihai amacı ve dinsel açıdan arzu edilen bir son olarak gösterilmiştir.²¹³ Bu bağlamda Gnostisizm'in düalistik bir din ve felsefi bir sistem olarak

²¹⁰ Georges Bataille, “Base Materialism and Gnosticism”, **Visions of Excess Selected Writings, 1927-1939**, Ed. and Trans. by Allan Stoekl, Carl R. Lovitt, Donald M. Leslie Jr., Minneapolis, University of Minnesota Press, 2004, ss.47-48.

²¹¹ Pawlett, **Ibid.**, par. 17

²¹² **Ibid.**, par. 2

²¹³ Harun Işık, “Gnostisizmin Genel Teolojik Arka Planı ve Tarihsel Gelişimi”, **Gnostik Akımlar ve Okültizm Sempozyumu**, Malatya, İnönü Üniversitesi, 2012, ss. 34-35

kabul edildiğini görmekteyiz. Gnostisizm ve Manicilikte, Işık ve Karanlık, İyi ve Kötülük, Ruh ve Madde insan bilgisinin ötesindedir; aşkın ve ilahidirler.

“Gnostik kendisini dünyada bir sürgün olarak, bir mezar ve bir hapisane olarak tanımladığı kendi bedeninin bir kurbanı olarak değerlendirir. Dünyaya fırlatılıp atılmıştır ve oradan bir çıkış yolu bulmak zorundadır. Varoluş bir hastalıktır ve biz bunu biliriz. Burada kendimizi ne denli engellenmiş hissederseniz, o denli bir iktidarsızlık hezeyanına ve öç alma arzusuna kapılırsınız. Bu yüzden, Gnostik kendisini, tanrının, kozmik bir komplonun sonucu olarak geçici bir süreliğine sürgüne gönderilmiş bir parçası olarak görür. Tanrıya dönmeyi başarır, insan yalnızca kendi kökeni ve başlangıcıyla yeniden birleşmekle kalmayacak, aynı zamanda o kökenin yeniden yaratılmasını ve başlangıçtaki hatadan kurtulmasını sağlayacaktır.”²¹⁴

Bataille’a ve Baudrillard’a hitap eden Gnostik ve Manici anlamda düallite ise, çok daha az indirgeyicidir; zira rasyonelitenin getirisi olan kavramsal karşıtlıkların ötesinde agnostik bir şey, ötede duran bir hakikat vardır. Bu şey daha doğrusu ‘hiçbir şey’; ‘gerçek’, ve ‘bilinbilir’ bir dünyanın aksine başka bir dünya olarak görünür. Diğer bir deyişle bu ötede duran bilinmeyen ve ‘hiç’ olan şey, başka bir dünya tarafından sınırlandırılmış ve o dünyaya bağımlı kılınmıştır. Bataille için ‘Kötülük’, homojenlik dünyası baskın hale geldiği ve heterojenliği reddedebildiği ya da yasaklayabildiği sürece homojenlik dünyası tarafından el konulan, heterojenlik dünyasının, kutsal dünyanın bir boyutudur. Bataille’ın ikiliği, heterojenlik dünyasının imtiyaz tanınması ve homojenlik dünyasının ‘düz ve savunulmaz’ olarak karalanmasıyla birlikte açık bir şekilde hiyerarşiktir, her ne kadar iki dünya arasındaki karmaşık hareketlere ve ilişkilere izin veriyor olsa da. Buna karşın Baudrillard’ın ikiliği, İyi ve Kötülük’ün bu dinsel vizyonundan ilişkisini kesme arayışındadır. Hatta Pawlett’e göre Baudrillard, özellikle Bataille’ın ‘ihlal’ kavramını reddetmek ve lanetli payı; simgesel değiş tokuş ve imkânsız takas kavramları üzerinden yeniden düşünmek ister. Ancak gittikçe Bataille’dan uzaklaşır.²¹⁵ Özellikle İyi-Kötülük karşıtlı metafiziksel anlamda durumu çok daha simgesel bir forma büründürür:

“Kesintisiz olumluluk üretiminin korkunç bir sonucu vardır. Çünkü olumsuzluk kriz ve eleştiriye gebeyseniz, abartılı olumluluk da homeopatik dozlarda kriz ve eleştiriye süzme yeteneksizliğiyle felakete gebeyseniz. Kendi lanetli payını temizleyen her şey kendi ölümünü imzalar. Lanetli pay teoremi böyledir...Lanetli payın enerjisi ile lanetli payın şiddeti, kötülük ilkesinin ifadesidir.

²¹⁴ Umberto Eco, **Yorum Aşırı Yorum**, Çev. Kemal Atakay, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2016, s.45

²¹⁵ Pawlett, **Ibid.**, par. 9-10

Uzlaşmanın şeffaflığı koşullarında kötülüğün geçirimsizliği vardır. Kötülüğün direngenliği, saplantısı, altedilemezliği ve ters enerjisi her yerde iş başındadır: Şeylerin düzensizliğinde, viral saldırıda, süreçlerin hızında, kaotik sonuçlarında, nedenlerin ötesine geçilmesinde, aşırılıkta ve paradoksta, kökten yabancılıkta; tuhaf cazibelerde, olayların eklemlenmemiş bağlantılarında.”²¹⁶

Kötülük, madde ya da varlığa sahip olmadığından ‘gerçeklik’ anlayışında rasyonel bir forma bürünemez. Bu Augustine’in kötülüğün nereden kaynaklandığına, yani kökeninin ne olduğuna ilişkin araştırmasında irdelenmiş olan bir görüştür. Bu görüşlere, yaklaşık dokuz yıl boyunca bağlılığından yararlandığı bir tarikat olan ‘Manichees’i kötülediği *İtirafılar*’da yer vermiştir.²¹⁷ Gnostisizm ve Manicilikte bu dünya İyiliğe tabi olmayan bir Kötülüğün sembolüdür; dolayısıyla bu dünyada Kötülük ve Karanlık baskındır. Bu yönüyle Hristiyanlığın kötülük anlayışından farklıdır zira Hristiyanlıkta İblis fesat da olsa en nihayetinde Tanrı’nın bir hizmetkârıdır. Aynı şekilde, Gnostik ve Manici Tanrı da Hristiyan Tanrı anlayışından ayrılır: “Gnostikler için, Genesis’te bahsedilen Tanrı daha düşük bir Tanrı veya yaratıcıdır. Bu Tanrı ya kötülüğün kökünü kazıyamaz ya da esasında kötülükten sorumludur. Oysa maddi dünyanın ötesinde daha yüksek bir Tanrı, görünmez bir ruh bulunmaktadır. Bu Tanrı insan lisanının ve idrakinin ötesindedir fakat sessizlik veya esrime anlarında hissedilebilir. Bu yönüyle, Bataille’in özellikle İç Deney’inde ilgilendiği Tanrı da budur.”²¹⁸ Bataille *Din Kuramı*’nda ikiliğin temel zayıflığını, şiddete meşru yeri yalnızca saf aşkınlığın, duyarlı dünyanın akılcı dışlanması anında sunabilmesinde görür. Oysaki ona göre iyiliğin kutsallığı bu saflık derecesinde tutunamaz ve duyarlı dünyanın içine yeniden düşer. Böylesi bir Tanrısallık ancak mümin tarafından içtenliğe yönelindiğinde anlaşılacaktır. Bataille’a göre;

“İyilik şiddetin dışlanmasıdır ve şiddet olmadan ayırık şeylerin düzeninin kopuşu, içtenlik olamaz: iyiliğin tanrısı şiddeti dışlamasını sağlayan şiddetle sınırlıdır ve aslında kendisinde eski şiddeti koruduğu, dışlamanın kesinliğe sahip olmadığı ölçüde tanrısaldır, içtenliğe ulaşılabilir ve bu ölçü içinde iyiliğin gerçeği olan akıl tanrısı değildir. İlke olarak bu, ahlaksal tanrısallığın kötülük yararına çöküşünü içerir.”²¹⁹

²¹⁶ Baudrillard, *Kötülüğün Şeffaflığı*, ss.102-103

²¹⁷ Augustinus, *İtirafılar*, Çev. Çiğdem Dürüşken, İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 2010, s.196-197-198; 88-89;142; 151-152-153

²¹⁸ Pawlett, *Ibid.*, par. 16

²¹⁹ Georges Bataille, *Din Kuramı*, Çev. M. Mukadder Yakupoğlu, İstanbul, Göçebe Yayınları, 1997, ss. 62-63

Kuşkusuz Bataille ve Baudrillard Kötülüğü farklı anlasalar da Pawlett'e göre ikisinin de Kötülük anlayışı şu ortak kabule sahiptir: “Kötülüğün yokluğunda toplumsal ve politik düzene hiçbir meydan okuma olamaz, karşı koyma ve yenilenme olamaz, ve İyilik ve Kötülük birbirlerinden ayrı bulunmayacakları için Kötülük olmadığı yerde İyilik de olamaz.”²²⁰ Kötülüğe atfedilen bu yaratıcı ve yenileyici güç esasen Bataille'da kendine yer bulmuş ve bu anlayış Baudrillard'ın Kötülük anlayışı üzerinde de önemli etkiye sahiptir. Bununla beraber, Pawlett'göre Baudrillard, içkin ve içsel ikilik kavramını geliştirirken, Bataille'dan çok daha büyük ölçüde bir duygu karmaşasını ve tersine çevrilmeyi barındıran fikirlere sahiptir. Baudrillard aynı zamanda Bataille'ın dünyayı hem canlı hem de bayağı olan ikili bir yanılsama olarak sunan materyalizmini reddetmektedir.²²¹

“Kötülük böylesine ani bir şekilde kurulu, yerleşik düzen ve sunduğu uyumlu görünüm içinden çıkabiliyorsa, bunun nedeni içinde yaşadığımız uyumlu düzenin merkezine yerleştiğinde ona çanak tutmamız, daha da iyisi onunla çok eskilere dayanan bir suç ortaklığımızın bulunmasıdır. Kötülük içimizdeki “lanetli payın”, yani yabancıları olmadığımız suç duygusunun, gizli bir ilişkinin göstergesidir.”²²²

Şurası da bir gerçektir ki Baudrillard, bireyleri aslen aktif özne, iyi ve rasyonel olarak gören liberal hümanist geleneğini ve kendisinin olumsuzluğu çağrıştırdığı düşünülen Kötülük kavramını reddetmektedir. Baudrillard, *Kötülüğün Şeffaflığı*'nda “Toplum olumlu nitelikleri değil, olumsuz olanlar sayesinde ayakta kalmaktadır. Bu tür bir kinizmi kabul ettiğimiz taktirde, politika açısından, ideal düzenin düzensizlik ve kötülükten ibaret olduğunu söyleyebiliriz. Kötülüğü yadsımak yerine onunla oynamak, ona oyun oynamak ve oyununa düşmemek gerekir”²²³ demektedir; diğer bir deyişle olumsuz olarak bilincine vardığımız Kötülük anlayışını rasyonel olarak değil de bu dünyanın dışında sınırlandırılan irrasyonel bağlamda ele almamız gerektiğini vurgular. Bundan dolayı eğer olumsuz kavramını yine de kullanacaksak “Bundan böyle ikili olma özelliği taşıyan, şeylerin birbirinden ayrılması, olumsuzluk ve ölüm üzerine oturtulan her şey kötülüğün ta

²²⁰ Pawlett, *Ibid.*, par. 17

²²¹ *Ibid.*, par. 18

²²² Baudrillard, *Can Çekişen Küresel Güç*, s.42

²²³ Baudrillard, *Kötülüğün Şeffaflığı*, s. 52

kendisidir”²²⁴ anlayışına ermemiz gerekir. Baudrillard, Hristiyan ahlakına göndermede bulunarak geçerli Kötülük varsayımını şöyle kurar: “İnsan doğasında iyilik yoktur, ancak bunun nedeni kötü olması değil mevcut haliyle kusursuz bir varlık olmasıdır”²²⁵ der. Bu varsayımıyla esasen Baudrillard kendisine-has-bir güç olarak ele aldığı Kötülük perspektifini Maniciliğe uygun olarak sergiler: “Asıl geçerli varsayım Kötülüktür. İyilikse içerik değişikliğine uğratılmış ve bir başka şeyin yerini almış, yani Kötülüğün öz değiştirmiş biçimidir.”²²⁶ Bu yaklaşım Manici bir yaklaşımdır, zira maddi dünyaya örtük biçimde göndermede bulunur ve onun, kavramı yanıltıcı/illüzyon bir biçimde gösterdiğini savunur. İyi olmaya imkân tanınmayan Kötülüğün, bu dünyanın illüzyonuna has bir şey olduğunu göstermeye çalışır. Özellikle Baudrillard’ın her tür özgürlüğe dair girişimlerin, aksine insani kölelikle sonuçlanmasına yönelik, devamlı ileri sürdüğü bu tarz savları Manici bağlamda değerlendirilebilir:

“Kötülük’ün varlığı, hiçbir zaman bir sır olmadı. Tıpkı ölümlü varlığımızın temelinde yer alan herhangi bir formül gibi Kötülük de her zaman aşıkardı (görünümleriyle, yanılsamasıyla ve belirsizliğiyle). Buna karşılık, bizim tasarladığımız haliyle gerçek, nedensel belirlenimleri ve hakikat etkileriyle istisnai bir görüngüdür – gerçekte, tek hakiki sırdır. Ve bizler, hiçbir zaman onun sırrına ulaşamayacağız, çünkü İyilik ile Kötülük arasındaki ebedi dengede, önceliğin hangi tarafta olduğunu asla öğrenemeyeceğiz: Kültürümüzün bize dayattığı gibi ağırlıkta olan İyilik mi yoksa Kötülük ve onun tinsel serüveni mi? İyilik ile Kötülük, harfleri birbirinin içine geçmiş bir monogram kadar dolaşıktır. Ve bizler, yolumuzu değiştirmeden doğrusal bir yol izleyerek İyilik’e yöneldiğimizde, başka bir eğri üstünden kesinlikle Kötülük’e de ulaşırız... Dünyanın ve toplumun bütünsel ve bütünleştirici herhangi bir kavramına aidiyetimiz, oldukça uzun bir zaman önce ileri noktalara ulaştı. Bizler, İyilik tarafından ve onun adına işlenecek mükemmel cinayetin yolundan gidiyoruz; bizler, bütün arzularımızı yerine getirecek teknik ve yapay bir evrenin acımasızca mükemmelleşeceği yoldan gidiyoruz.”²²⁷

Burada Smith, Baudrillard’ın Gnostisizm’inin temel özelliklerinden biri olan “sırrın sendromu”nu hatırlamamız gerektiğini öne sürer. Gnostik Baudrillard’ın *The Ecstasy of Communication* adlı eserinden şu sözlerini aktararak, Smith’in haklı yorumuna delil göstermek yeterli olacaktır: “Görünüşte kendilerini açıkça yorumladıkları için, görünümde gizli bir şey vardır... Ayartmanın sadece görünümünün sır olarak hareket

²²⁴ *Ibid.*, s.52

²²⁵ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*, s. 134

²²⁶ *Ibid.*, s.136

²²⁷ Baudrillard, *İmkânsız Takas*, s. 99-100

etmesini sağladığı, sır için bir boşluk bulmaya çalışıyorum sadece.”²²⁸ Saf görünüşte yok olma ihtimali Baudrillard’ın Gnostik duyarlılığının çekirdeği ve meyvesidir.²²⁹

L’autre par lui-même’deki (1987) düşünceleri yörüngesinde Baudrillard şöyle der: “Artık göstergelerin meydan okumasına ve göstergeler aracılığıyla meydan okumaya simgesel bir gönderge yoktur... Nesnenin bizzat kendisi, ayartmaya ve yoldan çıkartmaya yönelik inisiyatifi ele alarak, tersine çevrilebilirliğin inisiyatifini alır.”²³⁰ Pawlett, Baudrillard’ın “nesnenin çaresiz/ölümcül tersine çevrilebilirliği” ifadesini, Baudrillard’ın Kötülük ilkesi tanımını olarak okur ve bu tanımlamanın da Bataille’in Gnostik ve ikilik duygusundan sapmaya yol açtığını öne sürer. Zira bu Bataille’in homojenlik dünyasının ezici bayalığını gördüğü yerde, Baudrillard’ın bu kritik düşünceden ölümcül teori lehine kaymasıdır.²³¹

“Ölümcüllüğün bayağı görüşüne karşı, insanın ölümcül bir vizyon oluşturması gerekir. Serilerin, açılımların ve (artık sebepten sonuca doğru üretilmeyen) süreçlerin ortaya çıkması, bu monotonluk, bu önemsizlik, sistemlerimizin bu ilgisizliğindedir; şeylerin ortaya çıkmasının doğasında olan bir meydan okumadır.”²³²

Pawlett, Baudrillard’ın bu ölümcül/çaresiz teriminin “sonuçların metamorfozuna”, kaderde yazılı ardıllık ve tersine çevrilmelere, ortadan kaldırılmış gibi görünen şeylerin ani yeniden ortaya çıkmasına karşılık geldiğini dile getirir. Fakat ona göre ölümcül, kıyametçi veya kaderci değil; ironiktir. Witz’de²³³ olduğu gibi mizahi, şiirsel, trajik, efsanevi olabilir. Bununla beraber yoksullar ya da kitleler gibi “nesneler”, liderlerinden intikam aldıkları ve liderlerine karşı geldikleri zaman, meydana gelen gücün, statünün ve prestijin ani tersine çevrilmesinde politik olabilirler. Yalnız bunların hiçbirisi Pawlett’e göre Baudrillard’ın Kötülüğün kutsanmasındaki çaresiz stratejilerine karşılık gelmez. Öyle ki Baudrillard, sadece kötülük yapmak için Kötülüğü seçmeğe çalışanların müjdecisidir. Bu kimseler kötüyü iyi varsaydıklarından onu seçmeleri yönüyle sadece İyilik yapmış olurlar. Pawlett’in de dikkat çektiği üzere İyilik sadece düzen, yasa ve

²²⁸ Baudrillard, *The Ecstasy of Communication*, ss. 63-64

²²⁹ Smith, “Gnosticism”, *The Baudrillard Dictionary*, s.91

²³⁰ Baudrillard, *The Ecstasy of Communication*, s.80

²³¹ Pawlett, *Ibid.*, par. 22

²³² Baudrillard, *The Ecstasy of Communication*, ss. 84-85

²³³ Witz: Freud’un geliştirdiği, dil sürçmesi, espri, şaka anlamlarına gelen bir kavram

otoriteden ibaret olmamak için Kötülüğün enerjisine, meydan okumanın ve karşı gelmenin yenileyici tinine ihtiyaç duyar. Nitekim, Che Guevara, Nelson Mandela, Ayetullah Humeyni gibi politik devrimciler bu meydan okumanın (bir anlamda Kötülüğün) enerjisini kendi yanlarına çektikleri için mevcut düzenin gözünde “kötüler”dir ve bu yüzden cezalandırılırlar. Bu anlamda Baudrillard’ın düşüncesinde Kötülük sadece negatif değil, pozitif anlama da sahiptir.²³⁴

“Kötülük, hiç de İyilik’in tersi değil ve aynada karşıt konumlarda bulunmalarının nedeni optik yanılsama. Yalnızca İyilik kendini şöyle ya da böyle ortaya koyuyor, Kötülük ise kendini ortaya koymuyor. Örneksediği Hiç gibi o da mükemmel. Çünkü hiçbir şeye karşı durmuyor. İyilik ve Kötülük, tıpkı eril ve dişil gibi birbirlerine asimetric: birbirlerinin aynası da değiller, tümleci de, karşıtı da. Onlar arasındaki ilişkinin daha çok ironik olduğu söylenebilir. Bunlardan biri, hem diğerine hem de kendi konumuna meydan okuyor. Özü bakımından birbirleriyle karşılaştırılmazlar. “Fark” bağlamında yapılan çözümlemelerin zafiyetleri de buradan ileri geliyor. Birbirine asimetric olan terimler “fark”a meydan vermezler. Kötülük’ün, farklı olmaktan daha fazla nitelikleri vardır ve kendini İyilik ile ölçmediği için bize de tercih hakkı vermez.”²³⁵

Sonuç olarak Baudrillard, dünyamızın ‘İyiliğin ve Kötülüğün ötesinde’ olduğunu öne sürer, yalnız bu, Nietzsche’nin Hristiyan ahlakının çileci kurtulma yoluyla insan potansiyelinin açığa çıkmasını eleştirmesi anlamında değildir.²³⁶ Aksine bu daha çok ahlâkın, İyiliğin metaforlarına gömülmesi anlamını taşımaktadır. “Kötülüğü dile getirmeyi bilmiyoruz artık. Bildiğimiz tek şey, İnsan Hakları söylemini bağıra bağıra tekrarlamak; dindar, zayıf, gereksiz, ikiyüzlü, iyiliğin doğal çekimine olan aydınlıkçı inanca ve insan ilişkilerinin ideallğine dayanan bir söylem (oysa kötülüğe kötülükle karşılık vermekten başka çıkar yol yoktur)”²³⁷ diyor Baudrillard. “Hipergerçeklikte, İyiliğin ezici bir baskınlığı olan devamlı bir pozitifliğe mecbur bırakılıyoruz. Bu, Batılı liberal kapitalist sistemin tartışmasız iyilik algısından ve büyümenin doğuştan gelen iyiliğini ve artan tüketici farkındalığını sorgulayamamamızdan kaynaklanmaktadır.”²³⁸ Dolayısıyla, Walters’ın da dikkat çektiği üzere, Baudrillard’ın lüğatinde ‘İyiliği’ ahlaki bir kategori olarak değil, hayatı iyi ve rahat kılan şeyin popüler anlayışının bir göstergesi

²³⁴ Pawlett, **Ibid.**, par. 25

²³⁵ Baudrillard, **Ibid.**, s. 97-98

²³⁶ Bkz. Nietzsche, **İyiliğin ve Kötülüğün Ötesinde**

²³⁷ Baudrillard, **Kötülüğün Şeffaflığı**, s.84

²³⁸ Walters, **Ibid.**, s.95

olarak kullandığını görmekteyiz. Hatta Walters “bizim ‘İyilik’ ile olan bağımlılığımız, bildiğimiz kadarıyla insanlığın ortadan kaybolmasına yol açmaktadır”²³⁹ derken tam da bu söylediğimize işaret etmektedir. Gerek Manici düalizm gerekse de Gnostik anlamda da olsa İyiliğe dair bu yaklaşımı göz önünde bulundurarak, Baudrillard’ın ‘Kötülük’ terimini alışlagelmiş bir bağlamda kullanmadığını ortaya sürebiliriz. Kötülüğü popüler söylemde kullanageldiğimiz gibi “savunmak durumunda olduğumuz İyilik ile beraber ters düştüğümüz bir maske”²⁴⁰ olarak tanımlamaktadır. Böylece birazdan da göreceğimiz üzere Kötülüğün popüler ortaklığını terörizmle, hayatımıza en sık rastlanan tehdidiyle karşı karşıya getirdiğini belirtmektedir. Yine de ‘Kötülüğü’, ‘İyiliğin’ sisteminin tamamlayıcı bir parçası olarak görmektedir. Bu yüzden Baudrillard, İyiliği algılayışımızın maskesini kaldırarak aslında bir nevi ahlaki normları yeniden sistemleştirmeye çalışmaktadır. “Bu mutlak kötülük, İyiliğin fazlalığından, İyiliğin kontrolsüz çoğalmasının, teknolojik gelişmenin, sonsuz ilerlemenin, totaliter ahlaklılığın ve muhalefet olmadan İyilik yapma isteğinin aşırılığından ortaya çıkmaktadır. Bu İyilik, tam tersine, mutlak Kötülüğe dönüşmektedir.”²⁴¹ Dolayısıyla sadece soyut ve ahlaki anlamda ya da sadece güç ve sisteme dair İyilik ve Kötülüğün uzlaştırılması ya da birinin diğerine baskın hale getirme çabaları tek başına bir anlam ifade etmediğini ve fakat tüm ideolojik sistemlerimizin ise bu ikiliğe mebnî olarak zorunlu bir biçimde bulunduğunu Baudrillard şöyle özetlemektedir. “İnsanın ikircikli, boyun eğdirilemez ve de akılcı bir varlığa dönüştürmek için içinden kötülüğü çekip çıkarmanın hiçbir işe yaramayacağı bir hayvan olduğunu anlamak için hiç de psikanalize gerek yok. Bununla birlikte bütün ilerici ideolojilerimiz bu saçmalığa dayanmaktadır.”²⁴² “Ve hiç kimse, İyilik üzerine inşa edilmiş bir düşünce olan hâkim düşüncenin gözünde hain ve sahtekâr ilan edilmeksizin Kötülükten söz edemez.”²⁴³

²³⁹ *Ibid.*, s.96

²⁴⁰ Jean Baudrillard, “The Roots of Evil”, **Jean Baudrillard: The Disappearance of Culture Uncollected Interviews**, Der. Richard G. Smith, David B. Clarke, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2017, s.293

²⁴¹ *Ibid.*

²⁴² Baudrillard, **Kusursuz Cinayet**, s.177-178.

²⁴³ Baudrillard, **Paroxysm: Interviews with Philippe Petit**, s.29

1.4. Felaket İlkesi

Çalışmamızın bu bölümünde, Jean Baudrillard'ın düşüncesinde merkezi bir yer tutan ve hipergerçekliğin bir ilkesi olarak kabul edilen “Felaket İlkesi”ni ele alacağız. Baudrillard, modern toplumun dinamiklerini analiz ederken, felaket kavramını yalnızca fiziksel yıkım ya da doğal afetler bağlamında değil, aynı zamanda toplumsal ve kültürel yapıları derinden sarsan, onları yeniden şekillendiren bir dönüşüm süreci olarak değerlendirir. Felaket, Baudrillard için modern dünyanın kendi iç çelişkilerinin ve aşırılıklarının bir sonucu olarak ortaya çıkan kaçınılmaz bir sona işaret eder. Bu ilke, hipergerçekliğin doğasında var olan yıkıcı potansiyellerin nasıl açığa çıktığını ve bu süreçte toplumsal düzenin nasıl yeniden yapılandığını anlamak için kritik bir kavramsal araç sunacaktır.

Bu bağlamda, “Felaket İlkesi”nin teorik temelini ve Baudrillard'ın bu kavramı nasıl geliştirdiğini inceleyeceğiz. Baudrillard, bu ilkeyi açıklarken, modern toplumun aşırı iletişim, bilgi akışı ve simülasyonlarla dolup taştan yapısının, en nihayetinde kendi üzerine çökmesine yol açan bir süreci temsil ettiğini belirtir. Bu ilke, toplumların kendilerini sürdürebilme kapasitelerinin ötesine geçtikleri noktada, hipergerçeklik tarafından beslenen bir felaketin kaçınılmaz hale geldiğini ve bu felaketin, toplumun temellerini nasıl sarstığını ortaya koymaktadır.

Baudrillard'a göre, modern toplumda her şeyin aşırı bir şekilde iletilmesi ve tüketilmesi, olayların gerçek anlamlarını yitirmesine ve birer simülasyona dönüşmesine yol açar. Bu süreç, toplumsal yapıları hipergerçeklik çerçevesinde felakete doğru sürükleyen bir dinamik oluşturur. Ayrıca, modern toplumda enerjinin nasıl kullanıldığı ve bu kullanımın toplumsal yapılar üzerindeki etkileri de bu çerçevede ele alınacaktır.

Bununla birlikte, Baudrillard'ın modern toplumun dijitalleşme ve sanallaşma süreçlerinin insanlık üzerindeki etkilerini nasıl değerlendirdiğini de inceleyeceğiz. Baudrillard'a göre, sanal dünyanın keşfi, insanları gerçeklikten koparan ve onları birer simülakr haline getiren bir dönüşüm yaratır. Bu yeni sanal insan, gerçeklikten kopmuş, simülasyonların hüküm

sürdüğü bir dünyada var olmaya mahkumdur. Bu süreç, modern toplumun hipergerçekliğin etkisi altında felakete doğru ilerleyişinde önemli bir rol oynamaktadır.

1.4.1. Aşırı İletken Olaylar

Baudrillard'ın hipergerçekliğinde belki de en çok göstermek istediği, bilim kurgu ya da patafiziksel bir meselenin etrafında dönen ve bir bakıma modern dünyayı en iyi özetleyen kavramı olarak düşündüğü *felakettir*. Bu kavramın yörüngesinde Baudrillard *rastlantı* ve *olay* anlayışını sistemin içe dönük olarak patlaması şeklinde görür. Bu patlama tam olarak *catastrophic (felaket)* evrenin simgesel, gerçek ve düşsel ile olan bağlantısını kurarak, felaket kavramını yapısökümüne uğratar.

Baudrillard, 1987'de felaketin doğasını anlatmak için *AIDS: Bir Virüsün Salgın Gücü mü Yoksa Korunma Yöntemi mi?* başlıklı bir yazı yazar. Orada AIDS'i, dijital virüsleri ve terörizmi eşdeğer olarak düşünür. Ona göre eğer bir beden, bir organizma ya da bir ağ sarmalı tüm negatif bileşenlerini *lanetli pay* olarak dışarı atıyorsa ve kendi kodlarını doğal bir biçimde birbirine geçirebilmeyi başarıyorsa o halde virüs sistemin temel bağışıklık sistemini iflas ettirme rolünü devreye sokmuş olur. Dolayısıyla virüsün dolayımı doğası, bir bakıma *fraktal* çarkın içinde yeni kodlar üreterek dijital çekirdeğe parçalarını bırakır. Özellikle bilgisayarlar, elektrik sistemi içerisinde yazılım kodları ile soyut bir bedene dönüştüğünde, diğer bir deyişle Baudrillard için "*beden olmayan bedenlere*" dönüştüğünde, virüsler kendi içlerinde çoğalabilme imkanını elde ederler. Beden, başkalaşım geçirerek *beden-olmayan-bedene* dönüştüğü anda, virüsler de bedenin her parçasına metastaz etkisi yaparlar. Baudrillard, klasik tıp metodunu bu anlamda bedeni *biçim* olmaktan ziyade bir *formül* olarak tasarladığı yönünde eleştirir. Patalojik vakalara karşı bu yüzden tıbbın yetersiz olduğunu iddia eder ve kanserli bir bedenin, kendi genetik formülünün doğasının kurbanı olan bir beden olarak hayatta kalmaya çalıştığını iddia eder. Baudrillard, kontrol mekanizmasının ağlar tarafından sistemde benzer bir karmaşaya yol açtığı böylesi yeni elektronik bedeni AIDS'li beden ya da hasarlı bedene benzettir. Ona göre özellikle yeni yeni görülen birtakım hastalıklar ve semptomlar, artık bozulan ağların

makiniستی olan virüsler tarafından kontrol edilerek önceden kurallarının belirlendiğı hastalıklardır. Dolayısıyla tanımlanmış/kodlanmış bir bedene sızan bu hastalıklar, işletim sistemi tarafından öncesinde bir beden prototipi çıkartılıp, simülatif bir yazılım üzerinden bedene yerleştirilir. Baudrillard için eğer insanlık yeniden başlangıca dönüp, *homo electronicus* ya da *cybernetic insan/makine* olarak tasarlanırsa, virüslerin ve virüslerin sebep olduğı kalıtsal bozukluk kodlarının etki alanına dönüşecektir. Bu durumda da dijital virüslerin etki alanının gerçekleştiğı bilgisayarlar ile benzerlik kurulabilir. Eğer söz konusu bu durum gerçekleşirse Baudrillard, hiçbir tıbbi önlemin işe yaramayacağını fakat hastalıkların metastazının sanal bir biçimde bütün ağırları sardığı gibi, *beden-olmayan-bedeni* de saracağını, simgesinden yalıtılmış yapay kodların gündelik dile dönüşeceğini dolayısıyla da virüslere karşı tamamen direncimizi yitireceğimizi düşünür.²⁴⁴

Sibernetik saldırıların egemen olduğı virütik hastalıkları anomali olarak değerlendiren Baudrillard, bu felaketi ya da çaresizliğı “virüs kökenli hastalık, kapalı devrelerin, entegre devrelerin, uygunsuz birlikteliklerin ve zincirleme tepkilerin patolojisidir. Ensestin patolojisidir, geniş ve metaforik anlamda ensestin.”²⁴⁵ olarak tanımlar. Baudrillard için bu anlamda *benzer/aynı* olan yok olup gider.

Ona göre değış tokuşun, ötekiliğın mevcudiyetsizliğı, imkansızlığı şeytansı ve duyumsanamayacak bir başka ötekiliğı de doğuracaktır. İşte bu, gerçekten var denilen *Mutlak Öteki*’nin diğeri adı Baudrillard’a göre virüstdür. Basit yazılım kurallarından oluşun, sürekli çoğalan bir virüs. Bu yüzden Baudrillard, ensestin patolojisi diyerek Batı’yı da ensestçi bir toplum olarak görür. AIDS ve ortaya çıkışı üzerinden örnek vererek özellikle homoseksüel ve uyuşturucu kullanılan çevrelerde ortaya çıkmasının sebebini elektrik devresi gibi işleyen grupların ensestçi özelliğine bağlar. Dijital ensest ilişkisinin getirdiğı bu virüsler, Baudrillard’a göre geçtiğimiz yüzyılda reel anlamda tüm akraba evliliğı yapan grupları da aynı şekilde etkilemektedir. Benzer/aynı toplum üyelerinin birbirine karşı bu yakınlığı, kendi benzerinin hayaletini metastaza uğratmıştır. Böylesi bir/aynı nevrozları

²⁴⁴ Baudrillard, **Tam Ekran**, S.:9

²⁴⁵ **Ibid.**, S.:10

yaşayan toplumlarda, *farklılıkların potlaç* edileceği anlayışı üzerinden hareket edileceğini savunan Baudrillard’a göre, şeylerin kendi görünüşleri ile olan her benzerlik durumunda, kendiliklerinin, varlıklarının ve kodlarının birbirlerine karıştırılmasında virüsün enstestçi yayılma gücünün felaketi vardır. Baudrillard’ın bu felaket obsesyonunun sebebi, virüsün hakimiyetinin tüm sistemi durdurmasının ötesinde şeytansı bir öteki oluşundan kaynaklanmasıdır. Kötülük ilkesinin *métamorphose*’a uğramış bu hortlak kendi tersinirliği içerisinde sembolik olanın dışında kalan sistemlerde, tüm başkalığıyla harekete geçer. Semboliksizleşmenin yeniden-üretimini aralıksızca devam etmesi, *felaketi* de hemen peşinden getireceği için Baudrillard, sembolik olanın (*negatif*) her ne kadar krizi ve eleştiriyi de çağırırsa, mutlak semboliksizleşmenin (*pozitif*) de aynı şekilde mevcut krizi damıtma özelliğinin olmamasından dolayı, onu da benzer bir felaket ile eşit derecede düşünür.²⁴⁶

Sembolik ve eleştirel kodlarını dışlayan her sistemi ve içindeki kitleleri, Baudrillard tam anlamıyla bir içe dönük patlama tehlikesiyle karşılaşacakları noktasında uyarır. Böylesi bir tersinir felaketi kendi hücrelerini emip yutan pozitivistliğe benzetir ki bu anlamda bağışıklık sisteminin iflasını getiren AIDS kanserinin bu söylediğini çok iyi ifade ettiğini anlatır. Biyolojik bedeni böylesi bir felakete karşı uyan Baudrillard, AIDS’in ve daha genel olarak kanserin modern patolojisinin hatta tüm öldürücü virüslerin prototipi olmasını rasyonel bulur. Baudrillard’a göre eğer bedeni, *beden-olmayan-bedene* teslim edersek ya da genetik fantezilerin yapay protezleri ile savunma sistemimizin ayarlarını bozarsak (yani biyolojik işletim sistemimizi bozarsak) başımıza gelecek felaket de böylesi bir *métamorphose*’un metastazları içerisinde köşeye sıkıştırılacaktır. Fonksiyonlarını metastaza uğratmaya mahkûm edilecek olan bu *fraktal beden*, başka bir felaket olan hücresel mutasyonu da peşinden sürükleyecektir. Gerçi Baudrillard için zaten fraktal hale gelen bedende hastalıklar protez organlara yayılmaktadır. Elektronik virüsler (bilgisayar içerisindeki) ile eşsüremli ve simetrik olarak metastaza uğrayan biyolojik bedendeki virüsler fazlasıyla korunaklı bir çepere/bedene sahip olmasına rağmen savunmasını yitirir.

²⁴⁶ **Ibid.**, s.10

Gerçek ve sanal cerrahi ortamların/bedenlerin/makinaların alanı virütik DNA/hücre nakli gerçekleştirmelerine öylesi steril bir ortam sağlamıştır ki Baudrillard'a göre tamamen arınmış, steril bu ortamda gnostik, anomalik, virütik hastalıklar hızla doğar. Zira Baudrillard, virüslerin böylesi ortamları hiç kaçırmadan aktif bir şekilde kullandıklarını öne sürerek, mikropların esasen biyolojik organizma için önemini anlatmaya çalışır. İdeal klinik bir dünyaya çevrilmiş, enfeksiyonlardan arındırılmış bir dünyada Baudrillard'a göre karşı konulamaz patolojik vakalar ortaya çıkmaktadır. Steril patolojinin ya da üçüncü tip bir patolojinin adını bu şekilde koyan Baudrillard için toplumlarımızda nasıl ki *yalıtılmış, softlaştırılmış, yasaksızlaştırılmış* bir toplumun değerler paradoksundan neşet eden şiddetle mücadele ediyorsak, benzer bir şekilde bu yeni patoloji ile de uğraşmamız gerekir. Zira *beden-olmayan-bedenlerin* yapay ve tıbbi bir şekilde son derece iyi korunan bir ortamda sapkınlaşacağını savunmaktadır.²⁴⁷

Kendi obsesyonları olan toplumların sistemlerini bu anlamda kendi ilkelerini transandantal bir amaçla denetlemelerini daha doğru bulan Baudrillard, yalnızca Nietzscheci anlamda değerlerin olumsuzlanmasına karşı koyarak sürdürülen bir yaşamın sürdürülemeyeceğini aksine bir değerler sisteminin olması gerektiğini fakat bu değerler sisteminin de tıpkı Nietzsche'de olduğu gibi yadsıyarak değerlere karşı kendi konumumuzun belirlenmesi gerektiğini düşünür. Oysa Batı Baudrillard'a göre bunun aksine sadece ikili bir yaşam formu olan *cinsel özgürlük ilkesi* ve *iletişim-enformasyon ilkesi*yle hayatta kalmaya çalışmaktadır. Fakat sanki mucizevi bir çözümmüş gibi bu ilkelere sarılan Batı'yı anlayamadığını, türün biyolojik sisteminin iflasının kurtuluşunu AIDS tehdidine karşı cinsel özgürlük ilkesine karşı bir ilaç yaratmış da ya da genetik kodun fonksiyonsuz hale gelişiyle hücresel sapkınlığın eşdeğeri olan kanserin (ki bu Baudrillard'a göre *enformasyon patolojisi*dir), sibernetik denetimin kodlarına karşı bir devrim yaratırcasına iletişim-enformasyon ilkesiyle Batı'nın övünmesini de tuhaf bulur.²⁴⁸

²⁴⁷ **Ibid.**, s.11

²⁴⁸ **Ibid.**, ss.12-13

“Peki ya bütün bunlar, zorunlu sperm, cinsiyet, gösterge, söz akışının reddedilmesi, zorunlu bir iletişimin reddi, programlanmış bir enformasyonun, uygunsuz cinsel biraradalığın reddi anlamına geliyorsa? Ya bunlarda, akışkanlığın, devrelerin, ağların büyümesine karşı hayati bir direnç varsa -öldürücü yeni bir patoloji pahasına olduğu kesin, ama sonuçta, bizi daha ciddi bir şeylerden koruyacak mıdır? AIDS’le ve kanserle, kendi sistemimizin bedelini ödüyoruz, *ölümcül* bir biçim altında, AIDS virüsünün *beylik* bulaşma gücünü başımızdan savıyoruz. Hiç kimse bu baştan savarak kurtulmanın etkililiği konusunda önyargıda bulunamaz, ama şu soruyu kendimize sormamız gerekir: Kanser neye karşı, hangi daha kötü olasılığa karşı direniyor, genetik yasanın bütüncül hegemonyasına karşı mı? AIDS neye karşı direniyor? Hangi daha kötü olasılığa karşı direniyor, cinsel bir bulaşıcı hastalığa, bütüncül bir uygunsuz cinsel biraradalığa mı? Uyuşturucuyla da aynı sorun var: Her tür dramatikleştmeyi bir yana bırakarak, uyuşturucunun bizi nelerden koruduğunu, onun, daha berbat bir kötülük karşısında (rasyonel bir sersemleştirme, toplumda karşılıklı bağımlılık biçimlerine yatkınlık, evrensel programlama gibi) nerede sızma noktası oluşturduğunu kendimize sormamız gerek. Terörizm hakkında da bir o kadar şey söylenebilir: Bu ikincil, tepkisel, ani bir tepkinin boşalım şekline gelişen şiddet, bizi, uzlaşım denilen bir salgın hastalıktan, bir lösemiden, büyüyen siyasal bir yozlaşmadan ve Devlet’in görünmez şeffaflığından korumuyor mu? Her şey ikircikli ve her şey tersine çevrilebilir.”²⁴⁹

Bu anlamda insan için aşırı-korunaklı yolun *nevrozdan* geçtiğini düşünen Baudrillard’a göre AIDS, Tanrı’nın bir cezası değildir. Buna karşın AIDS, dehşetli biraradalık olasılığına karşı, ağların çoğalması ve hızlıca yayılmasının sonucunda kimlik kaybına karşı, türün bağışıklığını savunmasına dair bir boşalım mekanizmasıdır. Ona göre AIDS kendi içerisindeki irrasyonel doğasından dolayı tıpkı terörizm, spekülasyon, virüsler, borsanın iflası gibi *ortak imgelemi* harekete geçirmesinden dolayı Batı sisteminin mantığını temsil eder. AIDS’in Batı sisteminin kristalleşme noktalarını saptadığını düşünen Baudrillard için medya vasıtasıyla yaratılan imgelemlerin etkilerinin aynen AIDS’te olduğu gibi virütik olduğunu saptar. Zincirleme olarak birbirine yapışan bu virütik olgular, tıpkı hastalığın bulaşması gibi her virüsün etkilerinin yansması farklıdır. Bunu bir anlamda *terörist bir edim* olarak gören Baudrillard, tüm politik angajmanı, terörist edimin tekrar değerlendirilmesi noktasında çağrıda bulunur. AIDS’in yayılmasının sistemin bağışıklık sisteminin zayıflığı ile doğru orantılı olduğunu düşünen Baudrillard, küresel olarak gösteriye dönüştürülen değerlerin en ufak bir virüs sonucunda internet ağını istila etmesi ve bilgisayar sistemlerinin güvenilirliğini yıkarak tüm

²⁴⁹ *Ibid.*, s.13

enformasyonun, tehlike ve şüphe eşliğinde yeniden değerlendirilmesi gerektiğini savunur. İronik bir perspektifin ışığında felaketin böylesi kendine has doğasının virütik olgularla olan bağlantısını şeylerin *anomalik* oluşuna bağlayan Baudrillard için tüm bu bütünsel gerçeklik ya da tarihsel bağlantısallığın anomalik süreç içerisinde olması ve arada şeffaf bir mesafenin olmasına rağmen aralarındaki banallığın benzerlik taşıması felaketin gizemli doğasını göstermektedir. Baudrillard’a göre felaketin mantıklı bir banallık içerisinde kendisini göstermesi, sistemin tutarlılığı ile çelişmez.²⁵⁰ Bu da Baudrillard için şu anlama gelir;

“sistemin rasyonelliğinin kendi ularına karşı koyacağına güvenmek yararsızdır. Uç olguları ortadan kaldırma yanılsaması bütüncül bir yanılsamadır. Tam tersine, sistemlerimiz ne kadar daha karmaşık olursa, bu olgular da o kadar uç noktada olacaklardır. İyi ki de öyle, çünkü onlar sonuçta sistemin en tepe noktasındaki terapiyi, homeopatik terapiyi sağlayan olgulardır. Dolayısıyla İyi'nin Kötü'ye karşı stratejisi yoktur artık. Şeffaf, homeostatik ya da homeo-akışkan sistemlerde, yalnızca Kötü'nün Kötü'ye karşı stratejisi vardır: O da en kötünün stratejisidir. Olası tek strateji ölümcül bir stratejidir ve burada bir seçim yapmak bile söz konusu değildir, biz bu stratejinin gözlerimizin önünde akışını görürüz. Sonuçta, AIDS'in, borsa çöküşlerinin, bilgisayar virüslerinin homeopatik bir bulaşıcılık gücü vardır. Borsa çöküşleri, terörizm, bilişim virüsleri, borç vb, felaketin su yüzüne çıkmış kısımlarıdır ve bunların onda dokuzu sanallığın içinde gömülüdür.”²⁵¹

Baudrillard bu anlamda özellikle spekülasyonun belirsiz ve düzensizliğinin bu değiş-tokuşların tamamen özgürleşmesine ya da liberalleşmesine ket vurduğunu savunur. Ona göre spekülasyon, “Değerin anlık ultra-dolaşımını yansılayarak, ekonomik modeli elektrikli sandalyeye oturatarak, aynı zamanda, bütün değiş-tokuşların serbest dolaşımı durumunda ortaya çıkacak felaketi de elektrikli sandalyeye oturtur -çünkü değiş-tokuşların bu bütüncül serbestliği, değer gerçekten felaket niteliğinde bir hareketliliğidir.”²⁵² Toparlayacak olursak, Baudrillard, fizik kurallarının hiper-gerçekliğe dönüşmesinin sonucunda artık varoluşun dayanılmaz hafifliğinin, *evrensel* bir döngüde mecburi *biraradalığın* ya da olayların, bizi boşluğun içine doğru sürükleyecek bir doğrusallıktaki tehlikeleri haber vermektedir. Bu felaketler karşısında *ansızın* gelişen her

²⁵⁰ **Ibid.**, s.14

²⁵¹ **Ibid.**, s.15

²⁵² **Ibid.**, s.16

şey bizi, kaosun sistemin kendisini koruduğu gibi korumaktadır. Bu sevindirici anomali, tüm toplumların *lanetli payı* olarak yaşanmaktadır. Bu anlamda, felaketleri Baudrillard yorumlarken, türün kendisini korumaya çalıştığı çaresiz ya da ılımlı bir strateji olarak görmektedir. Sanatta, politikada, ekonomide ve diğer birçok süreçte bu çaresiz stratejiye karşı öne sürülebilecek olanın, *enerjinin* bizatihi kendisi bir felakettir.²⁵³

Baudrillard yine Kasım 1988’de *Virütik Ekonomi* başlıklı bir yazı yazar. Orada da AIDS’in, borsanın çöküşünün, elektronik virüslerin metafizik etkilerinin bundan böyle devletleri, bireyleri ve kurumları etkilemediğini bunun yerine *bütünsel gerçeklik* içerisinde cinselliği, enformasyonu, iletişimi, parayı ve diğer enlemesine doğru genişleyen yapıları etkilediğini söyler. Yine de ona göre yukarıda saydığımız üçlü birbirinin yerine transfer edilemez. Baudrillard, enstest bir ilişki içerisindeki aile yapısını andırırcasına bu üçluden özellikle AIDS’in bulaşıcılık alanının bilgisayarlarda daha yoğun olduğunun altını çizer. Örneğin; Amerika’daki Wall Street bozgununun ilerleyişini virüslerin hızlı yayılımına benzetir. Bu hızlı ilerleyişin bilişim alanındaki kodların çöküşünü anımsattığını belirtir. Virüslerin bulaşıcılık stratejisinin, gerçek ve kurgusal çemberin içerisinde birbirine geçtiğini de ilave eder. Böylece virüslerin geçtiği yer de eski rolünü yenisiyle değiştirerek felaketin yayılım alanını genişletebilirler. Uzun yıllardır bu bulaşıcı stratejinin virüsler tarafından kendilerini sisteme angaje ettiklerini de düşünen Baudrillard (ki Wall Street Olayı, 1929 Ekonomik Buhranı), elektronik kazaların tesadüfi olmasından ziyade herhangi bir kaza sonucuna göre şekillendiğini ima eder. Bu kazaların eşzamanlı gerçekleşmesi ve bulaştıkları ortamda bir *anomali* yaratmaları Baudrillard’a göre heyecan verici ve özgün niteliktedir.²⁵⁴

“1987’deki Wall Street iflasında ilginç olan şey, felaketin belirsizliğidir. Hakiki bir felaket oldu mu, yoksa gelecekte mi olacak? Yanıt: Gerçek bir felaket olmayacak, çünkü sanal felaket koşullarında yaşıyoruz. Bu vesileyle, saymaca (fictif) ekonomiyle gerçek ekonomi arasındaki uyumsuzluk çarpıcı biçimde ortaya çıktı; üretime dayalı ekonomilerin gerçek felaketinden bizi koruyan da bu uyumsuzluktur. Bu iyi bir şey midir, kötü bir şey mi? Uydu savaşları ile yerel savaşlar arasındaki uyumsuzluk ile aynı şeydir bu. Yerel savaşlar her yerde birbirini izliyor, ama

²⁵³ Ibid.

²⁵⁴ Ibid.; s.27

nükleer savaş çıkmıyor. İkisi arasında bağlantısızlık olmasaydı, nükleer patlama çok zaman önce olurdu.”²⁵⁵

Hiper-gerçeklik mantığı da tam olarak Baudrillard’ın felsefesinde bu şekilde ilerlemektedir. Örneğin; AIDS, gerçek bir felaket olarak kendisini gösterse de borsadaki çöküşün yarattığı felaket, tam anlamıyla dehşetli bir oyun gibidir ya da sanal sonuçlarının daha trajik olduğu elektronik virüslerin etkileri de bir o kadar ironiktir. Trajikomikliğinin bu gülünçlüğü, felaketin parodisidir. Baudrillard için bu Bergsoncu anlamda *gülmenin bulaşıcılığının* göstergesidir. Baudrillard’a göre gülme; felaketten meydana gelen bulaşıcı bir hastalık biçimidir. Gülmeyi homeopatik bir felaket ve veba hastalığı gibi gören Baudrillard için, bilgisayarların bağışıklık sistemini parodisiyle yıkması ve insanda büyük bir neşe husule getirmesi günümüzün gerçekliğini son derece iyi yansıtmaktadır.²⁵⁶

Baudrillard’a göre insanlık nükleer patlama göstergeleri, borç patlamaları, nüfusun devasalaşması, finansın iflası gibi sanal felaketlerin egemenliği altında yaşamaktadır. Tüm öne sürülen kehanetler gerçekte bir gün gerçekleşebilir ancak görünürde hiçbir kehanet gerçekleşmediği gibi yegâne gerçeklik, gerçeğin çöküşü halinde ortaya çıkacak *bağlantısızlık, dengesizlik* kaosa karşı sanal felaket kehanetlerine duyulan karşı konulamaz arzu ne olacaktır? Baudrillard’a göre gerçekte sadece ekonomik felaket senaryoları, spekülasyon sermaye üzerinde öldürücü izler bırakabildiği için diğer sanal felaketlere karşı çok daha hiper gerçektir.

Dolayısıyla birbiri arasındaki uyumsuz dengeler kuşkusuz gerçekleşme ihtimali olan felaketten daha feci bir durum ortaya çıkarabilmektedir. Dünya üzerinde gerçekleşen çok sayıda gerçek felakete karşı sanal bir felaketin kasırgası iki farklı anlam üzerine inşa edilebilmektedir. Bu anlamda örneğin Baudrillard 1929’da hakiki bir iflas ve krizin, Hiroşima’da da hakiki bir patlamanın olduğunu kabul eder ancak buna karşın ne küresel sermaye ne de patlamanın getireceği savaş, başka bir alana sıçrayamadan olmuş ve bitmiştir. Baudrillard’a göre tüm olan biten bu kadar basittir. Bundan sonra gerçekleşecek

²⁵⁵ Baudrillard, *Kötülüğün Şeffaflığı*; S.:23

²⁵⁶ Baudrillard, *Tam Ekran*; S.:28

olanlarsa; dünyayı egemenliği altına alan finans sermayesinin hiper-gerçekleşmesidir ki bu da peşinden kitle imha silahlarının da hiper-gerçekleşeceği anlamı taşımaktadır. Aynı anda bizimle olduğu halde gerçeklik yörüngesinden sapmaya çalışan rastlantı, söz konusu bu durumu açıklayabilecek olan belki de tek kavramdır. Hiper-gerçek olabildiği ölçüde her aşırı fenomen (savaş, para..) dünyayı olduğu yerden takip etmekle beraber onu alt edebilecek bir güç ile (*düşlem*) dumura uğratabilir. Oysa *hiper-gerçek olanın erişilemezliği* tam da bu yüzden kullanım ve değişim değerlerinin sanal bir yörüngede gerçekmiş gibi hareket etmesine olanak tanımaktadır.²⁵⁷

Baudrillard'ın çözüm önerisi sistemin içerisindeki fonksiyonel bozuklukların kurallarını yeniden düzenlemek olacaktır ki bunun için bir kriz değil felakete ihtiyacımız olduğunu öne sürer. Başka bir deyişle, sistemin kendi kendisini aşarak, amaçlarının ötesine geçmesi ve kendi kendisinin dahi kendisine deva bulamaması halidir ihtiyaç olan. Bu bakımdan ihtiyacımız olan çözümün kendisinin sistemin kalbinde olduğunu yani doygunluğa ihtiyacımız olduğunu düşünür. Ancak kesinlikle bir yoksunluk durumu akabinde geliştirilecek çözümün hiçbir işe yaramayacağını da anlatır. Kaldı ki müjde olacak şekilde belirtmek gerekirse ona göre toplumumuz içerisindeki tüm sistemler *aşırı doygunluk* ya da *aşırı şişmanlık* yaşamaktadır. Bu anlamda haberler, iletişim, bilgi, enformasyon, üretim ve tüketim öyle bir doygunluğa ulaşmışlardır ki artık kendi amaçlarından çıkıp başka yörüngelere temas etme halindedirler. Sürekli üretilen şeyler içerisinde tüketmeye fırsat bulamayan insanlar, kullanım değerinin yitimine dahi zaman bulamamaktadır. Sonsuz sinyaller aracılığıyla dağıtımına sokulan iletilerin kullanım değeri kalmamıştır. Bu muazzam gereksizliklerin insana bulantı hissi vermesine rağmen, bu bulantının esrimesine kapılan insan için çok özel ve güçlü bir şeyin olduğunu ileri süren Baudrillard bunun ancak *aşırı şişip, hızla çoğalmasına rağmen bir türlü doğuramayan dünyanın bulantısı* (gücü) olduğunu anlatır. Binlerce belge, haber içerisinde bir olay doğurmayı başaramayan kararlar ya da reel bir savaş doğurmayı başaramayan nükleer silahlar bunun için küçük bir kanıttır. Tam burada Baudrillard, Bataille'ın o sözünü ettiği *harcama* kavramının içini

²⁵⁷ **Ibid.**, ss. 35-38

doldurmaya çalışır. Buna göre toplumlar, füzuli ve aşırı harcamalarının gösterilerini bir çeşit *doygunluk yoluyla fazlalık olan lanetli payı aşma* yoluna gitmişlerdir. Ancak Baudrillard bir vakitten sonra hiç durmadan harcamanın, doygunluğa değil aksine durgunluk noktasına yol açtığını ve bunca birikimden geriye kalan lanetli payı telafi edememe durumundan bahsetmiştir. Krizi de zaten bu anlamda Baudrillard, durgunluk noktasının habercisi olarak görüp, hala üretimin devam etmesini ama bir o kadar da işsizlik ve enflasyonun artmasını işte böylesi boşlukta hızlanan durgunluğun vetiresi olabilecek fenomenin kriz olduğunu söylemiştir. Tüm dengeleri altüst eden enflasyon ve işsizlik değişkeninde krizin yerine de facto süreçleri görmemiz bariz bir anomaliyi görmemizi sağlar. Tıpkı kriz gibi anomali de Baudrillard’a göre apaçık bir gösterge değil, oyun kurallarının gizlice ihlal edilmesi durumunun yansımasıdır. Buna göre her anomali kısıkvrak yakalanma endişesinden dolayı insandan kaçarken, insanda bu anomali süreçlerden kaçmaya çalışmakta; bu şekilde süreç artık geri döndürülemeyen, tersine çevrilmeyen ve herhangi bir anlamı olmayan esrime halini alarak, bizi bu esrime içerisine yerleştirmiştir. Baudrillard’a göre enflasyondan daha çok büyüleyici olan yörüngede yaptığı gösterilerle dünyayı kuşatan paradır. Baudrillard için gerçeğin yerine geçen olarak tek yapay gerçek de paradır zira para, yörüngesinde döndüğü halde inanılmaz şekillerde mübadele edilebilir. Para da tıpkı makine gibi insan eliyle yaratılmış olmasına rağmen, insanı yapaylığıyla büyüleyip tamamıyla etkisi altına almayı başarmıştır. Baudrillard bu anlamda işsizliğinde bir sermaye stratejisi anlamı olmaktan çıktığını başka bir deyişle; artık işsizliğin toplumsal ilişkiler oyununda mihenk taşı olmadığını, onun da bir tür yapay uydu olduğunu ve durgunluk noktasına eriştiğini iddia eder. Toplumsal ilişki içerisindeki her şey bu anlamda hızlanmanın sonrasında dolaşımını durgunluk olarak tamamlamaktadır. Dolayısıyla Baudrillard’a göre artık toplum durgunluk noktasının yörüngesinde dönmeye başlamıştır. Burada Baudrillard’ın söz konusu ettiği durum bir kriz değildir, *öldürücü olay olmayan olaydır*, bu da yavaş çekimde gerçekleşen felaketlerin göstergesidir. Tüm bunlara nazaran ona göre ekonomi eski sözde gerçek şaşasına erişemez, daha doğrusu Baudrillard gerçek bir ekonomiden bundan böyle söz edilemeyeceğini düşünür. Bu hipergerçeklik karşısında Baudrillard o klasik Marksist

ekonomik çözümlemelerin ve yine üretime dair alt ve üst yapının mümkün olmadığını dile getirir. Bunun yerine ekonominin hareketliğinin ancak istikrarsızlaştırma kavramı ile anlaşılabilirliğini düşünür. Bu istikrarsızlaştırma metodolojisi tarihten, ideolojilerden, sosyal bilimlerden, ekonomiden kurtulmuş bir anlayışa mecburdur. Gerçek ekonomiden özerk hale getirilmiş, sanallığıyla diğer tüm viral süreçlere bulaşmış viral bir ekonominin zaferidir ekonominin istikrarsızlaştırılması. Baudrillard'a göre eğer birileri hala ekonomiyi aktüalite üzerinden değerlendirmeye kalkışrsa, akıl ötesi bir oyunda, oyunun etkilerinin öngörülemez gelişmelerini gördüğü içindir. Marksist düşünce devrimiyle beraber ekonomi-politiğin sonu, sınıfsız bir toplumla beraber şeffaf bir toplumun yükselişi, sermayenin bir gün mutlak krize girecek oluşu bir zamanlar hayal edilmiş olsa bile belirleyici olan şey bugün ona göre; ekonomi-politiğin de ötesinde bizzat ekonominin kendi simülakrı tarafından yenilgiye uğratıldığı halde hala kendi kendisinden intikam alarak gölge-oyun formunu sürdüren ekonominin üst mantık tarafından hezimete uğratılışıdır. Dolayısıyla Baudrillard artık hayal etmenin de bir anlamı kalmadığını zira ekonomi-politiğin kendi değer yasalarıyla alay edercesine trans-ekonomik forma dönüşerek son bulduğunu söyler. Bu gölge-oyun Baudrillard için bir felaket oyunudur. Baudrillard'a göre sonu getirilecek ekonomi, Marx'la beraber hayal edilen şekilde son bulmayacaktır. Kendi içinde parodiyi de aşacak şekilde şiddetlenerek son bulacaktır. Ekonomi-politiğin şu an da kendi kendisini ayakta tutabilecek yegane seçeneklerinden birisini Baudrillard spekülasyon olarak değerlendirildiğini düşünür ancak spekülasyon Baudrillard'a göre bir artık-değer değildir, yalnızca ne üretime ne de tüketime dayanan değer in vecd halidir. Kendi yörüngesel dolaşımını sürdüren, değerden arındırılmış bir biçimdir bu. Yine de ona göre ekonomi-politiğin simülakrası ekonomiye dair tüm alternatiflere son vererek kendi kendisinin istikrarsızlaştırılmasıyla son bulacaktır. Ekonomi politiğin ölüm döşeginde estetik bir sayıklama evresine geçişini Baudrillard lanetli pay ve potlaç enerjisinin çılgınlığında arayarak bu geçiş evresinin eski politik ütopyalardan daha çekici olduğunu söyler.²⁵⁸

²⁵⁸ **Ibid.**, ss. 35-38

Bunun yadsınamaz biçimini Baudrillard, bugünün sanat piyasasında görür. Dolaşım değerinin simgesel enerjisinin tam bir değere dönüşme hali Baudrillard'da *gerçekleştirilemez* bir biçim alır. Zira devamlı dolaşım halindedir, bu yüzden de üretilemez ve yararlı değerler içerisine sokularak tüketime has kılınmaz. Yalnızca gittikçe artar. Oysaki *kulanın* Baudrillard'da ihtiva ettiği anlam çok daha derindir. Bir defa simgesel değiş-köşun kutsiyetini içinde barındırır. Salt prestije yöneliktir. Baudrillard için Marksist anlamdaki mübadele değeri ise simgesel değere haiz değildir, sadece işlevseldir. Ona göre *potlaçta* kurgusal değer üretme mantığında bir *katharsisin* simgesel halidir. Tamamen değer in üretim ve emek ilkesinin ironisini yapan Baudrillard için bu düzensizlik, günümüzde anlamını *kula* ve *potlaçta* bulur. Eleştirel mantığı devreye sokarak bu aşırılıkların giderilebileceğini düşünmez, fakat ona göre zaten *gösteri toplumu* da bu aşırılıkların giderilmesini istemez. Dolayısıyla Baudrillard'a göre izleyerek gösterinin hazzına varan bu toplum, estetik anlamda bu düzensizlikte kendinden geçmektedir. Bu tüm virüslerin da hazzına varmak anlamına gelir ki Baudrillard için ikisi de aynı mantığa işaret eder. Bu hiper-mantıksal düzen(siz)lilik, virüsler aracılığıyla tüm sistemimizin içerisine işlediğinden tıkanık damarları bu bulaşıcı oluşuyla açmaktadır. Bu bakımdan elektronik virüsleri yadırgamanın anlamı yoktur, bu bakımdan Baudrillard evrenimize hâkim olan enformasyonun sahip olduğu öldürücü şeffaflığından haz almamız gerektiğini savunur. Örneğin; AIDS'i yorumlarken işte bu öldürücü şeffaflığın verdiği hazzı, cinsel özgürlüğü yaşadığımızda ancak bulduğumuzu gösterir.²⁵⁹

Dolayısıyla Baudrillard için sadece bir kez özgür bırakılan her şey, öldürücü şeffaflığın esrimesinde değer üretir; bu değer hızlı dolaşımın ürettiği *lanetli pay*dır. Bu anlamda *lanetli pay* Baudrillard için gerçeğin kendi tözünden arınması ve gösteriye sokulmasıdır. Kitle iletişim araçları da zaten bu virütik süreci hızlandırmada en yetkin ve etkin mercidir. Baudrillard için evrenimizde görüntü ve enformasyonun bu dolaşım hızı kitle iletişim

²⁵⁹ **Ibid.**, s.31

araçlarında dedikodu mantığı içerisinde deęiş tokuş edilir. Böyle bir evrende Baudrillard için gerçek bir ekonomi-politikten söz edilemez.

Tanrısal kesinlięin sarsılmazlığı ve rakamların bayalıęı ile oyun oynayan kitleler, sosyoloji kuramındaki belirsizlik ilkesini radikal anlamda temsil etmektedirler. Her ne kadar ismini zikretmese de Werner Heisenberg'in 1927'de ortaya koyduęu kuantum mekanięi ilkesi üzerinden belirsizlik ilkesini içselleştiren Baudrillard, iktidar sistemini de bu anlamda deęerlendirir. Ona göre iktidar düzeneęi, kendisi (yani hiçbir şey) hakkındaki tüm nesnel istatistiki şeyleri örgütlerken, hatta bu anlamda toplumsal düzeni de bu biçimde düzenlerken; kitleler ise tam tersine istatistiki düzensizliği örgütlerler. Kitleler ve iktidar arasındaki böylesi virütik, ironik ve tersine çevrilebilir düzeninden *witz* 'e benzer bir *olay* meydana gelir. Sonuç olarak Batı toplumu bundan böyle Baudrillard için sadece kesinlięi olmayan, şaibeli olaylar yaratacaktır. Ona göre eskiden gerçekleşmek üzere olayların varlığı söz konusu iken artık gerçekleştirilmesi tasarlanan bir olay ile karşı karşıyayız. Dięer bir deyişle Baudrillard için olay bundan böyle medyatik formların travestisidir ve sadece sanal olarak ortaya çıkmaktadır. Örneęin:

“Amerika'nın bütün bilimsel ve askeri bilgisayar aęını beş saat boyu kırıp geçiren bilgisayar virüsü *belki de* yalnızca bir sınamaydı (Virilio), bizzat Amerikan gizli servislerinin bir deneyiydi. Üretilmiş ve simüle edilmiş bir olay. Yani ya virüslerin yadsınamaz zehirliilięini kanıtlayan gerçek bir kazadır ya da günümüzde en iyi stratejinin hesaplı istikrarsızlık ve aldatmaca olduęunu kanıtlayan tam bir simülasyon. Meselenin özü ne?”²⁶⁰

Baudrillard için her ne kadar herhangi bir şeye dair deneysel bir simülasyon testi yapılsa yapılsın yine de denetim altında tutulamaz. Denek virüs, katil virüse dönüşebilir. Sonrasında peş peşe gelecek felaketler ise tamamen kontrol dışı kalır. Şu hâlde, simüle edilen şeyin felaketi normal bir kaza olmaktan çıkarak simülasyon kazasıyla karşı karşıya kalırız. Aynen doğal felaketlerin ya da kazaların terörist bir eylem olarak lanse edileceęi gibi bu şekildeki bir kazanın da normal bir kaza ya da doğal felaket olarak lanse edilebilir. Bu şekilde olasılıkların sonsuz olduęunu bize gösteren Baudrillard için tüm sistem komple teröristtir. Zira ona göre gerçek terör, şiddet içerikli bir olay deęil; *belirsizlik* ve

²⁶⁰ **Ibid.** s.32

caydırmadır.²⁶¹ Benzer bir şekilde Baudrillard 11 Eylül olayları sonrasında terör olayının gizli failinin kitleler ve sistemin kendisi olduğunu vurgulayacaktır:

“Bu olayı hayal ettiğimiz gerçeği, istisnasız herkes bunu hayal etmiş olduğu gerçeği (çünkü hiç kimse bu denli hegemonik olan herhangi bir gücün yıkımını hayal etmekten kendini alıkoyamaz) Batılı ahlak bilincine göre kabul edilemez bir durumdur. Buna rağmen, bu bir gerçektir ve onu dağıtma çabasında sözlü ve yazılı tüm şeylerin duygulu şiddeti ile ölçülebilir. Gerçekten gerekirse, onların yaptığını söyleyebiliriz fakat bunu dileyen biziz. Eğer bu dikkate alınmazsa, olay tüm simgesel boyutunu kaybeder. Bu saf bir kaza olur, tamamen saf bir keyfi eylem, birkaç fanatiğin ölümcül fantazmagorisidir ve daha sonra kalan onları ortadan kaldırmak olur. Şimdi, durumun böyle olmadığını çok iyi biliyoruz.”²⁶²

Baudrillard, faili meçhul olan belirsizliği açıklamak için bir zamanlar soygun simülasyonu yapmış bir grubun gerçek şiddet içerikli soygun yapan kimselerden daha ağır bir cezaya çarptırıldıklarını anlatır. Çünkü ona göre gerçeklik ilkesini ihlal eden kimseler ihlal ettikleri gerçekten daha gerçek bir şey yapmışlardır. Geriye sadece yaptıkları şey ile gerçeklik arasındaki dev bir *belirsizlik* kalır. Baudrillard için bu durumda bilimin karakteri gereği kendisini aşabilecek bir durumu hemen öngörmesi onu paniğe sürüklemiş, nesnenin ve bilginin (öznenin değil) nesnel hakikati karşısındaki bu *radikal belirsizlik* durumunu anlamlandırmada çaresiz kalmıştır. Zira ara yüzey programları deneysel/simüle edilmiş bir kazada öznenin ve nesnenin konumlarını birbirine geçirmiştir. Ekonominin durumunu da Baudrillard buna bağlar. Eğer ekonomik refah geliyorsa, bu onun belirsizliğine tabiidir. Aynı şekilde enformasyon tekniklerinin ilerlemesi de bu anlamda dolaşımda olan bilginin, neliğinin belirsizliğine göre ilerlemektedir. Tüm bu anlatıların içinde yaşadığımız evrende (*teknik*) gelişip gelişmediği konusunda şüpheleri olan Baudrillard için durum karmaşık bir hal almaktadır. Zira bu tuhaflığı en başından beri tekniğin ve bilimin sağladığını iddia ederken, ikisinin de her türlü hakikat ve gerçeklik ilkesinin ötesindeki irreel bir dünya ile bizi tanıştırdığını söyler. Bu bakımdan eğer bir devrim olacaksa bu Baudrillard için *belirsizliğin devrimi* olacaktır. Entelektüellerin bunu kabullenmekte sıkıntı yaşamalarının sebebini (üstelik bir de ironik biçimde) hiper-enformasyon ve hiper-iletişim olgularının belirsizlikten kurtulacaklarını sandığını

²⁶¹ **Ibid.**

²⁶² Jean Baudrillard, **The Spirit of Terrorism**, s.5

söyleyen Baudrillard, onların bu tavrının belirsizlik ilkesinin de onlara *hiper-belirsizlik* ile meydan okuduğunu anlatmaya çalışır. “Heyecan verici bir ileri kaçış: Tekniklerin ve sapkın etkilerinin, insanın ve klonlarının Mobius şeridi biçimindeki koşusu daha yeni başlıyor.”²⁶³

1.4.2. Enerjinin Yazgısı

Baudrillard için *catastrophe* evrenini en iyi betimleyen kavram *enerjinin yazgısıdır*. Zira bu yazgı kendi içkinliğinde fiziksel ve matematiksel (ikili) bir tanrının ya da tanrısal görünümlerin kesişimine bağlıdır. Baudrillard’a göre rastlantısalın hâkim olduğu dünyamızda muazzam bir dengesizlikle enerjiyi üretmekteyiz. Hem fiziksel hem de metafizik bir olay düzeyinde deneyimlediğimiz enerji bunalımı ona göre felakete geçiş sürecimizde sözcüğün gerçek anlamında sadece felaketi simgeler. Zira felaket kendi başına zararlı ya da faydalı diyemeyeceğimiz bir olaydır. Bu bir anlamda dünyanın başlangıcından bu yana enerjinin yazgısını belirleyen şeydir ve Baudrillard için *hiper-duyarlılıktır*. Bu ise kaotik sapmanın bir göstergesidir. Öyle ki tarihsel anlamda bu sapma kendisini daha enerji özgürleşmesi düzeyinde göstermezken Baudrillard’a göre tüm kültürler enerji bileşenleri ile dengeli bir anlaşma içerisinde yaşamaktaydı. Dolayısıyla tüm kültürler bu anlamda enerji özgürleşmesini amaçlamadan dünyayla tersine çevrilebilir bir sözleşme içerisindeydiler. Ne var ki Baudrillard, enerjinin *serbestleştirildiği* anda tüm özgürlüklerimizin bu serbestlik modeline göre şekillendiğini, kimsenin bir zamanlar böyle bir kaos ortamına girmek istemediğini oysaki günümüzde bu anlaşmanın bozulduğunu, bir kaos ortamı yaşadığımızı ve ilk serbestleştirilen şeyin de en çok korkulan şey, yani enerji olduğunu aktarmıştır. Sonuçta Baudrillard’a göre enerji de tıpkı insan gibi serbest bırakılmıştır, böylece tarihin hızına da devindirici bir güç katmıştır. Sanayi ve modernliğe geçiş ile beraber köklerinden kopartılan Batı’yı bu anlamda eleştiren Baudrillard, enerjinin teknik düşleri beslediğini fakat yine de fantastik bir fantazma olmanın ötesine geçemediğini savunur. Ona göre enerji bir bakıma yansımadır, fakat düşüncüyü irade

²⁶³ Jean Baudrillard, *Kötülüğün Şeffaflığı*, s.45

dinamiğine indirger. Ayrıca modern çağa özgü en önemli gösterenlerden -kaos ve hortum gibi- doğal felaket olaylarını doğrusal bir süreçte meydana getiren ve felaket eğrisine göre gittikçe artış gösteren tuhaf bir olaydır. Eleştirel düşüncenin aksine felaketin, kaynakların tükenmesiyle ortaya çıkmadığını düşünen Baudrillard’a göre her zaman *şimdi ve burada olan bir şeyin* sonunda fantastik zamana geçişimizle bizi esir almıştır. Öyle ki kanıksadığımız bu biçim, ona göre artık bizi ilgilendirmeyen ve gizemli bir evrenden gelerek dünyamıza meydan okuyan şeydir.²⁶⁴

Baudrillard’a göre felaketlerin, anlam itibariyle akla gelebilecek en doğal şey olmalarının kanıtı, onların bir tür olay anlamı taşıyor olmalarıdır. Tıpkı bunun gibi tarih denilen olgunun ya da anlamın da bir tür tepkisizlik olduğunu iddia eden Baudrillard’a göre bu anlam sona erip, tepkisizlik noktası kırılmaya uğradığında görülecektir ki en baştan beri her olay zaten bir doğal felakete ya da meraktan ari katışıksız ve sonuçsuz bir olaya dönüşecektir. Tam da bu yüzden Baudrillard, Deleuze’ün *organsız beden* düşüncesini yorumlarken, bu kavramın esasen bir sonuca varmayan olay [bu Baudrillard’a göre olay-olmayan-olaydır] olduğunu göstermek adına Deleuze’ün böylesi bir kuramsal girişim başlattığını (Deleuze’ün ismini vermeden ama sadece kuramını söyleyerek) iddia etmiştir. Yine Deleuze’ün belleksiz zaman kavramını da Robert Musil’in *Niteliksiz Adam*’ını da bu anlayışla ele almıştır. Paul Virilio’nun *Esthétique de la disparition*’undan hareketle yine Baudrillard anlatmaya çalıştığını ışık üzerinden vermeye çalışır. Buna göre ışık kaynağı, ışığı yaymak yerine yerinde durarak mevcut ışığı yutup yok ederek ışığın yayılmasını aslında engellemiş olur. Zira hareket ve hız halinde görünse de bu hız ve hareket yine kendi kendisinde emilmesine rağmen ortada bariz bir olay ya da yansıma olduğu açıktır. İşte bu Baudrillard’a göre kelimenin tam anlamıyla bir felakettir. Zira olay-zaman ya da olaysal zaman kendi zemini içerisinde karmakarışık hareket etmektedir. Başladığı anda biten ve bittiği noktanın süresizlik içerisinde başlangıç noktasının önüne geçmesi, olayı anlamsızlaştırmakta ve sonuçta rastlantısal bir olay ya da saf bir olay ortaya çıkmaktadır.

²⁶⁴ **Ibid.**, ss. 96-97

Baudrillard'ın felaketi olay ile benzeřtirmesi gibi řimdi de anlamın başına gelenin iřte böylesi bir felaket olduđunu iddia eder.²⁶⁵

“.. başka bir deyiřle sonuçsuz bir olay demek her türlü nedenin hiçbir ayırım yapılmadan, kendisine rasgele bir řekilde atfedileceđi sıradan bir olay demektir... Nedenini bilemediđimiz bir felaketin sonuçlarını nasıl tahmin edebilirsiniz ki? Böyle bir durumda zaman ve anlam geri sarılarak başlangıç noktaları bulunmaz.”²⁶⁶

Dolayısıyla 20. Yüzyılda Baudrillard bir olaydan sonuç çıkartabilmenin olanaksız olduđunu, zira; bu olayların yüzlerce yorumlama ierisinden hepsinin sadece aynı sonuca varılmasının bu olanaksızlıđa delalet ettiđini öne sürer. Ona göre insanın hayatında yařadığı olaylar kendi anlamını gittike insan belleđinde bıraktıkları anlık izlerle, yařanan zaman dilimi ierisinde gerekleřen ve kısalan ses ve ıřık dalgaları řeklinde sunmaktadır. Olayın geride bıraktığı sonuçlarına yönelik neden arařtırılmaması Baudrillard'a göre tam da olayın bize bir eřit ses ve ıřık dalgası řeklinde ulařtırılmasından kaynaklanır. Burada sadece söz konusu ekran ya da radyo kanalları arasında dolařan verinin görünmez sinüs dalgaları řeklinde milyonlarca km öteye taşıdıđı veriler deđil aynı zamanda bu verilerin dil ve anlam üretimine dair açıklanması imkânsız dalgalanması da söz konusudur. Ne zaman bir açıklamaya gidilse, duysal etkenlerin varlığı, ıřık kaynağının zayıflaması üzerinden yorumlanabilmekte ve Baudrillard'a göre sonuçta olaya, olay-ötesi bir anlam kazandırmakta ve bu ise tıpkı yukarıda anlatılan başlangıcın önüne konulan sonuç gibi mesaj niteliđi taşımaktadır. Oysa Baudrillard böylesi bir olaya, olay-ötesi bir anlam kazandıranın ve onu mesaja dönüřtüren şeyin, ıřık dalgalarının neredeyse durması yüzünden olduđunu söyler. İronik biimde Baudrillard tarih ve politikanın da yaydıđı görünmez ıřık dalgalarının anlamının (tabi eđer anlařılabiliyorsa) nasıl gerekmiř gibi bir mesaj taşıdıđını zor olsa da kavrayabildiđimizi, örneđin; beden politikasının da bedenden daha ok beden simülakrları olarak nasıl güçlkle anlayabildiđimizi ve onları bu řekilde hala nasıl gereklik olarak anlamlandırabildiđimizi sorgular. Sonuç olarak yavařlayan ıřık Baudrillard iin insanlık adına bir felaketin apaık göstergesidir.²⁶⁷

²⁶⁵ Baudrillard, *aresiz Stratejiler*, ss. 19-20

²⁶⁶ *Ibid.*, s. 21

²⁶⁷ *Ibid.*, ss. 20-21

“Işık ne kadar yavaşlarsa olayın ortaya çıktığı bölge, yani olup bittiği yerden uzaklaşması o kadar güç olur. Keza şeyler ve olayların muhakkak bir anlama sahip olmaya çalıştıkları söylenebilir. Bilimkurguyla ilgilenenler ışık ötesi hız düşüncesini her zaman çok çekici bulmuşlardır. Oysa bundan daha ilgi çekici bir düşünce varsa o da, ışığın, ışık hızının altında kalan bir hıza sahip olup olamayacağıdır. Bir anlamda, şeylerin gerçekliğini yansıtabilecek bir hıza sahip olan ışık, aynı zamanda algıladıklarımızın çağdaş imgeler olduklarına kefillik etmek durumundadır. Işık hızında görülecek belirgin bir yavaşlama sonucunda, nedenler ve sonuçlar üstüne oturuyor görünen bir evren tamamıyla ortadan kaybolabilir. Ortaya çıkacak mutlak bir düzensizlik evrenindeyse her şey her şeyin yerini alabilecektir. Biz bu ışık hızından, yaşamın her alanında referans olarak yararlanıyoruz. Bu ışık hızı artık bizim tanrımız, kendisinden vazgeçemeyeceğimiz bir şeydir. Bu ışık hızında görülecek bir yavaşlama aşkınlığa da, tanrıya da bir son vererek içinde yaşamakta olduğumuz evrenin bir belirsizlik içine düşmesine yol açacaktır.”²⁶⁸

Konumuza dönecek olursak Baudrillard için elektronik dünyamızda iletişim araçları sayesinde yaşadığımız travmatik gerçeklik işte böyle bir şeydir. Örneğin; haberler içerisinde aynı haberi kıyaslayıp sonuçta ne tek bir gerçeklik ne de gerçek bir olaydan yola çıkılarak üretilen haberin kesinliğine varamamaktayız. Yine de bu hızlı dalgalar içerisinde yavaşlayan bir şeyin olduğu aşıkardır. Baudrillard’a göre o şey insandır. Baudrillard tam tersi bir durumun yani ışığın tıpkı insan gibi yavaşlayan bir şey olduğunu düşünüldüğünde artık bize, bizden daha yavaş hareket eden imgeler denizinde başımıza ne geleceği konusunda açıkça bir ipucu verir ve gökyüzünde çoktan sönüp gitmiş yıldızlar gibi olacağımızı düşünür. Sönüp gitmiş olsa da hala bir yerlerde bir şekilde varlığını sürdüren bu yıldızları hem onları oldukları yerde durur gibi görmemiz hem de onların gerçekte ortadan kaybolduklarını bilmemiz durumunu Baudrillard gerçekte yaşadığımız olay-olmayan olaylar ile açıklanabildiğini düşünmektedir. Bize ışığını gönderen gerçeğin (yıldızın) kendisi ortadan kaybolduğu halde üretilen olaylar Baudrillard’a göre tıpkı düşsel bir evrende gelişi güzel mesaj ve imgelerin ortada dolaştığı, tüketildiği ve anlamlandırıldığı gerçekliği kadar gerçektir.²⁶⁹ Bu düşsel evrenin yakın gelecekteki evrenimiz içerisindeki durumunun prototipini Baudrillard şöyle çizmektedir:

“Işığın yavaşlaması durumunda nesneler imgelerinden daha hızlı hareket ederlerse ne olur? Bu durumda yakınlaştıklarını bile fark edemediğimiz nesneler gelip bize toslar. Öyleyse ışık dışında kalan her şeyin bu hızın çok altında kalan bir hızla hareket ettiği ve içinde yaşadığımız evrenin tam tersi sayılabilecek bir evren düşleyebiliriz. Böyle bir evrende ışık çok yavaş bir şekilde hareket

²⁶⁸ **Ibid.**, s. 21

²⁶⁹ **Ibid.**, ss. 22-23

ederken onun dışında kalan her şey müthiş bir hızla hareket edecektir. Dolayısıyla ekranlardan, nesnelerinden önce yansıyan ve bizim evrenimizi yönlendiren ışıklı mesajlar gibi bir yönlendirme söz konusu olamayacağından tam bir kaos içine düşülecektir. Rüzgar gibi çeşitli hızlara sahip olabilecek böyle bir ışık zaman zaman rüzgar gibi kesilebilecek ve ışık kesildiğinde bu bölgelerden imge gönderebilmek olanaksız hale gelecektir. Bu bir parfümü andıran ışık olacaktır; başka bir deyişle ışık maddelere göre değişen bir kokuya sahip olacağından, yakın çevresi dışında kalanlar tarafından algılanamayacaktır. Bu ışıklı mesajlar ışık kaynağından uzaklaştıkça zayıflayıp algılanamaz hale gelecektir. Işığın aydınlattığı belli bir bölgenin dışında kalanlar nesneyi göremeyeceklerinden onlar için böyle bir nesne olmayacaktır. Belki de kıtalar kadar yavaş hareket eden ve birbirleri üstüne bindiklerinde depremlere yol açan bu devasa kütleler gibi ürettiğimiz tüm imgeleri çarpıtan ve sahip olduğumuz mekan kavramını değiştiren bir ışıktan söz etmek gerekiyor.”²⁷⁰

Baktığımız zaman aslında Baudrillard bir sinematografik çekim yapmaktadır ve bu çekim içerisinde üretilen malzemelerin (imge, nesne, insan..) gerçeğe dönüştürüldüğünde kendisini gördüğümüz o şeyin görünen şey ile gerçekliği nasıl ayırt edip ve nasıl bu gerçekliğin ayartısından kurtulabileceğimizi sorguluyor. Varlığından emin olmadığımız ama yaratılan bir gerçekliği, kendisi üzerinden nasıl ayartabiliriz? Üstelik onunla beraberken. Bu anlamda hız, Baudrillard’a göre dünyamızda anlamı yararak kırılma noktasını geçmiştir; oysa biz ona göre hala hızı, hızlandırmaya çalışarak hız üzerinden komik bir zafere koşmaktayız. Bunun yerine anlamı içten içe eriterek yok eden yavaşlatma süreci Baudrillard’a göre daha şiirsel bir büyüleyiciliğe sahiptir. Giderek günlük yaşantımızda egemenliğini kanıtlayan hız, Baudrillard’a göre hayatı anlam taşıyan *askıya alma* (*suspense*) ve *yavaşlatma* sürecini de trajik formlara dönüştürmüştür. Bu durumda dalgalanan gerçeklik, doğal zaman akışını da akamete uğratmış ve artık zaman, Baudrillard’ın inanışına göre bilinç tarafından belirlenemez hale gelmiştir. Bu durumda geriye kalan tek çare kaderi yani alın yazısını devreye sokmak olacaktır. Zira o, zaman ve mekân kavramlarının içeriğini neden ve sonuç bağlamından bağımsız olarak şekillendirmektedir. Kader aynı zamanda Baudrillard için askıya alma ve yavaşlatma sürecine de benzetmekle birlikte tüm başkalaşimleri durma noktasına getirerek anlamlandırma sürecini durdurmaktadır. Hala kaderi devreye sokmayan sistemler Baudrillard’a göre *tepkisizlik* ya da *atalet* oyununu sürdürmeye çalışırcasına oluşan felaketleri simülasyon haricinde ele alarak bu durumu olay olarak görüp reaksiyoner

²⁷⁰ Ibid., ss. 23-24

tepkiler vererek tepkisiz kalmaktadırlar. Örneğin; depremler, parçalanmış ve düzensizlik evrenine hizmet ederek doğal gidişatı ters yüz etmektedirler. Zira depremlerin neden olduğu zincirleme tepkiler, düzensizlikler ya da kıtaların yer değiştirerek toprak parçasının ayağımızın altından kayması, artık başımıza yıkılacak bir dünyanın nerede olduğunu da bilemememizi sağlamıştır. Bu durumda her şeyin paramparça olduğu toprak parçalarının başı boş dolaşması gibi Baudrillard’a göre insanlığın zihnine dalga dalga enjekte edilen her şey bir çöküşe uğramıştır. Zihnimizde çöküşe uğrayan gerçekliğin geride bıraktığı lanetli payda hala insanlığı etkileyen, büyüleyen ya da heyecanlandıran bir şeylerin olduğuna inanır. Yine bir bütün olarak topraktan nasıl söz edemiyorsak ki zira; o sadece Baudrillard’a göre yüzeyi çatlamış yer kabuğundan başka bir şey değildir, o halde bundan böyle başımıza neyin ne zaman geleceğini de yer altına indirdiğimiz tanrılar ve efsanelerden öğrenebiliriz.²⁷¹

Baudrillard’a göre nükleer enerji de bitimsizdir. Teknik imgelemle üretilmiş olan tüm doğal enerjiler de bu anlama göre *hiper-tükenmez*dir. Fakat Baudrillard’a göre bizlerin gözden kaçırdığı şey öldürücü bir dengesizliğin ve düzensizliğin rastlantısal bir şekilde hareket etmesi ve tabiri caizse zıvanadan çıkmış olmasıdır. Daha yakın geçmişimizde bu zıvanadan çıkış kendisini Hiroşima ve Çernobil vakası ile göstermiştir. İster radyoaktif bir zincirleme tepki olsun isterse de viral ama potansiyel güç olsun Baudrillard için felaket, Batı’yı viral enerji salgınından korumayacaktır. Her ne kadar enerjinin açığa çıkışı kontrol altına alınsa bile... Dünyanın fantazma ya da yazgısı olarak dünyayı tersine çevirme çabaları -düş işleminin de yardımıyla-, dünyayı enerjiye dönüştürme çabası bu anlamda sistem tarafından enerjinin özünü düş ile eşitleyerek, enerjiyi viral bir salgın haline dönüştürmektedir. Dolayısıyla içine düştüğümüz bu inanılmaz enerji yoğunluğu ya da akışkanlığı, Baudrillard için potansiyel bir güç olarak hazırda bekletilen bu kötü ruhun artık kendi-kendisini aşması sonucunda küresel bir felakete dönüştüğü anlamını taşır. Yolumuzu gözleyen bu felaket artık burun buruna yaşadığımız *hiper-gerçektir*. Baudrillard bu minyatür felaket evrenini diğer bir deyişle enerjiyi, tüm nedenselliklere

²⁷¹ **Ibid.**, ss. 24-28

boyun eğmeyi reddetmiş ve kendi başına tekil sonuçlar doğuran bir neden ya da sonuç olarak düşünür. Enerji bu anlamda çağımızın fraktal devrimini başlatmıştır; diğer bir deyişle nedenler ile sonuçların birbirine boşaldığı, karıştığı bir devrim.²⁷²

Baudrillard’a göre enerji, *hiper-duyarlılık* evreninden *hiper-kaynaşma* evrenine nüfuz etmektedir. Bunun diğer bir anlamı dünyayı dönüştürmektir. Enerji Baudrillard’a göre öyle bir esrime içerisine girmiştir ki bundan böyle ondan yakamızı sıyıramayız. Zira maddesel ve üretici bir değişken olma vasfını fantazma uğruna kaybetmiştir. Baudrillard buna örnek olarak New York kentini verir. Orası ona göre rasyonel bir enerji kaybının yaşanmadığı, kendi artıklarından beslendiği, kendi gürültüsüyle enerjisini yeniden-ürettiği majör bir mekandır. Fantazmanın ikamesi olan bu fetiş enerji *lanetli payın* göstergesidir. Tüketimden doğan bir enerjinin, kendi görüntüsüyle esrimeye girmesi, *harcama* ve *lanetli payın* göstergesi oluşu Baudrillard’ı heyecanlandırmaktadır. Alfred Jarry’nin *Übü*’sünü bu duruma örnek olarak gösteren Baudrillard’a göre tıpkı orada da olduğu üzere “*Le surmâle/Aşırı Erkek*” bir performatifliğin ya da cinsel etkinlik enerjisinin bu *hiper-radyasyonu* Baudrillard için düşünsel veya mekanik enerji (*teknik imge*) için de geçerlidir.

²⁷³ Buradan hareketle Baudrillard şöyle demektedir:

“Trans-Sibirya’nın ardından Sibirya’yı da geçen deküpletin üzerinde kimi bisikletçiler ölür, ama pedal çevirmeye devam ederler. Kadavralara özgü sertlik kadavralara özgü devingenliğe dönüşür, ölü durmadan pedal çevirir, hatta cansızlaştıkça hızlanır. Ölümün cansızlığı enerjisi son derece artırır. Bu, Mandeville’in Arılar Masalı’na benzer: Bir topluluğun enerjisi, zenginliği ve parlantısı kusurlarından, kötülüklerinden, aşırılık ve zayıflıklarından gelir. Ekonomi postulatının ters anlamı: Eğer bir şey harcanmış ise üretilmiş olması gerekir. Bu doğru değildir. Enerji ve zenginlik ne kadar harcanırsa o kadar artar. Felaketin enerjisidir bu ve hiçbir ekonomik ölçüm bunun hesabını tutamaz. Zihinsel süreçlere ait belli bir taşkınlık biçimi bugün maddi süreçlerde yeniden görülüyor. Tüm bunlar eşitlik terimleriyle anlaşılmaz; ancak tersine çevrilebilirlik ve artma terimleriyle anlaşılabilir.”²⁷⁴

Baudrillard’a göre tıpkı bu şekilde New York kenti de enerjiyi hiper-hızdan, nefessiz kalmış insanlık gibi çevresel pisliklerden iade almıştır. Uyuşturucu tüketimi bile enerjinin iade edilmesinde bu anlamda şehre canlılık katmaktadır. Baudrillard bütünsel zincirleme

²⁷² Baudrillard, *Kötülüğün Şeffaflığı*, s.97

²⁷³ *Ibid.*, s. 98

²⁷⁴ *Ibid.*

reaksiyon gösteren enerjinin tüm bu etkilerinin yaşam alanında sınırsızca dolaştığını anlatır. Tam anlamıyla anormalliğin esrimesine tutulan bireyler bunun için kaos ortamında olduğunun farkına varamazlar ve hiper-gerçek bir varlığın (enerjinin) obsesyonunda hayatta kalma içgüdüleriyle savaşırlar. Dolayısıyla enerji transandantal biçimdeki varlığı ile herkesi ele geçirmiştir. Baudrillard'a göre (McLuhan'cı anlamda) *cool* bir öfke içerisinde kendi hayatta kalma pahasına tüm varlıklardan *hınç* (Nietzsche'ci anlamda *ressentiment*) almaktadır. İnsana dair yoğun bir sevginin tezahürünü böylesi bir hınçla gösteren enerji, insanla suç ortaklığı yaparak kendi dramatik evrenlerini beraberce inşa ederler. New Yorkluları bu yüzden harcamanın savurganlığından kurtarabilmek mümkün değildir. Zira onlar Baudrillard'a göre tüketimin birincil anlamını dönüştürmüşlerdir, dolayısıyla *anormal* bir enerji ile beslenmektedirler. Sonrasında dünyanın geri kalanı tarafından aşağılanmamak için hızlarını kesmeden enerjiyi sonuna kadar harcarlar ki amaç, tüketilen enerjinin artığından lanetli payı yeniden stoklayabilmektir.²⁷⁵

Baudrillard'a göre bu *neo-ekoloji politik* kentsel bir dengesizliğin, ölçsüzlikle kendisini sağlama almış bir kolektif yaşam alanı oluşturur. Baudrillard için enerji tarafından maruz kaldığımız hiper-radyoaktif maddelerin gösteri toplumunda yerini alması ise şu şekilde olur: Doğal kaynakların tükendiği ve tüketildiği yerde viral enerji tekrar ortaya çıkarak ikili bir *eksikliği/boşluğu* "*fazla*" ile doldurur ya da dondurur. Bu sayede tarihsel süreçte eşi ve benzeri görülmemiş bir tehlike ya da enerji çılgınlığı ile yüz yüze geliriz. Aşırı ve hiper-duyarlı enerji her an ve yeniden kendi içkin mantığına göre zincirleme tepkilerini üretir. Enerjiyle oynanan bu kumarda insan soyu artık ciddi anlamda tehlike altındadır. Baudrillard'ın düşüncesine göre karşı koyamadığımız bu *çılgın özerkleşme* karşısında aslında hala bir umut vardır. Ekolojik düzen içerisinde enerjinin yeniden-dengelenmesine dayanan bu umut ne var ki dengesiz bir devinim tarafından köreltmeye çalışılmaktadır. Bu durumda Baudrillard'a göre sistem, maddi bir süreci aşan gizil bir erekliliğin olduğunu düşünür. Öyle ki tüm etik ilkeleri devre-dışı bırakan bu gizil ereklilik, sınırsız bir hızla, viral şeklinde çoğalarak, her türlü metafizik etiği *patafiziksel* olarak emer ve tüm etkenleri

²⁷⁵ *Ibid.*, ss. 99-100

oyun dışı bırakır. Bu trajikomik durum gezegenimizi bir şizofreni histerisine sürüklemektedir. Tek amacı yıkım ve ölçsüz bir performansla hızla çoğalan bu viral enerjinin aynı zamanda insanla suç ortaklığı içerisinde kendisine dair tüm önlemlere gizlice tuzaklar kurması, insan soyunun da bu anlamda tükenmeye başlaması trajikomik bir yanılsamadır. Artık insanın kendisinden kaçamadığı bu *yazgı*, enerji tarafından tek taraflı başlatılan *ekolojik toplumsal yaşam alanı sözleşmesi* üzerinden işlemektedir. Bu anlaşma her geçen gün insan türünün kurtarılmasını engellemektedir. Baudrillard’a göre bundan kaçabilmenin çok daha muğlak simgesel bir yolu, dünyanın bu hıza bir dur diyecek yazgısı ya da enerjinin bu felaketinden kaçabilmenin imkanında olan başka bir *bütünsel felaket* olmalıdır. Ne var ki Baudrillard’a göre kurallarını bile bilmeden istediğimiz bu Büyük Oyun, teknik ve enerjinin öngörülemez son (bu bizim sonumuzdur) olayında bize kendisini gösterecektir. O zamana gelindiğindeyse ona göre neo-ekoloji sisteminin rasyonel tanrılarının elinden bir şey gelmeyecektir. Daha şimdiden güvenliğimiz üzerinden alınan tedbirlere karşı bile bir şey yapamıyorken, o zaman tamamen elimizin kolumuzun bağlanacağını düşünen Baudrillard için tüm toplumsal ve ekonomi-politik alandaki yaşam sınırlılıklarımız *aşırılıktan* dolayı bu hale gelmiştir. Baudrillard bu durumu şu şekilde özetlemektedir:²⁷⁶

“En yüksek güvenlik adına âtil (*endémique*) bir terörün, bir denetim saplantısının yerleşmesi çoğunlukla felaketin salgın tehdidi kadar tehlikelidir. Bir şey kesin: İlk verilerin karmaşıklığı, tüm sonuçların potansiyel olarak tersine çevrilebilirlikleri hiçbir akılcı müdahale biçimine ilişkin olarak kendimizi aldatmamamızı sağlıyor. Oyuncuların bireysel ve kolektif iradesinin böylesine uzağından geçen bir süreç karşısında kabul edilebilecek tek şey, her tür iyi ve kötü ayrımının (dolayısıyla bu durumda teknolojik gelişmenin doğru ölçüsünü bulma olanağının) akılcı modelimizin yalnızca en küçük bir bölümünde değer taşıdığıdır. Etik bir düşünce ve pratik bir karar bu sınırlar içinde olanaklıdır; bu sınırın ötesinde kendi başlattığımız ve bundan böyle doğal bir felaketin acımasızlığıyla bizsiz gelişen bütün süreç düzeyinde -neyse ki ya da ne yazık ki- *iyilikle kötülüğün ayrılmazlığı*, yani biri olmadan diğerini uygulamanın olanaksızlığı hüküm sürer. Bu, tam olarak *lanetli pay teoremidir*; ve bu olmalı mı diye sormak yersizdir, bu *böyledir*, bunu tanımazlıktan gelmek de en büyük yanılgıya düşmek olur. Bu durum, yaşamımızın etik, ekolojik ve ekonomik alanında yapılabilecek olanları bozmaz; ancak yapılabileceklerin etkisini, yazgı alanı olan simgesel düzeyde tamamen göreceli kılar.”²⁷⁷

²⁷⁶ **Ibid.**

²⁷⁷ **Ibid.**, ss. 100-101

Bu anlamda güvenliğin bir yönü güvenlik tedbirleri iken diğer yönü ise Baudrillard’a göre hayatımızın her alanını kuşatan toplumsal denetim biçimlerinden bir tanesi, bizi hayatta kalmak için zorlayan güvenlik şantajıdır. Kolluk kuvvetleri gibi sistemin güvenlik kurmayları devriye gezerek insanlara, kurumlara hatta nesnelere varana kadar her şeye yaşam sigortası/kasko yapmaktadır. Hatta Baudrillard bir emniyet kemeri reklamını ironik bir bağlamda buna örnek olarak vererek, ‘kemerinizi takın’ sloganını tıpkı ‘çenenizi kapatın’ demeye vardırıran sansüre benzetmektedir. Dolayısıyla Baudrillard her şey gibi güvenliğin de ticari bir kapitalist girişim olduğunu vurgular. Ona göre her şeye karşı korunmaya ödenen simgesel bedelin adı *güvenliktir*. Oysa burada Baudrillard’ın üzerinde durduğu şey, ölme hakkının sistem tarafından bireyin elinden gaspla alınmasıdır. İntihar hakkının güvenlik şantajı ya da baskısı ile gasp edilmesi, Baudrillard’ın düşüncesine göre sistemin bireye yönelik uyguladığı, kendisinin kaçabileceği *son kaçış noktasının* da ele geçirilmesi anlamını taşır. İnsanın kendi içkinliğine karşı ikircikli biçimde simgesel meydan okuyuşunu (intihar edimini) Baudrillard yine *karşı bağış/değiş tokuşun imkânı* üzerinden okumaktadır. Bireyin bunu yapma sebebinin apolitize ya da asosyal edilişinden kaynaklanan bir isyan bayrağını çekmesi şeklinde görmeyen Baudrillard’a göre bireyin bu *anomiye* başvurusunun sebebi, Batı’nın baskıcı toplumsal normlarının karşısına meydan okumasından ileri gelmektedir. Ona göre felsefi anlamda ölümün tekilliğini güvenlik gibi bir paradoksal mitin içine gömdüğünüz takdirde asıl öldürülenin ne yazık ki simgesel değiş-tokuş olduğu fark edilecektir.²⁷⁸ Peki sistem neden ölme deneyimini baskılıyor, kısıtlıyor hatta sınırlandırma girişimlerine yöneliyor? Elbette ki bunun cevabı sistemin bireyin hayatta kalmasını önemseydiği için değil aksine Baudrillard’ın çözümlemesine göre birey, yalnızca sistemin izin verdiği biçimlerde ölümü deneyimleyebildiği için sistem de onu *güvenlik* adlı bir virüsle tehdit etmektedir:

“Araç sigortası konusunda da aynı şey söylenebilir. Başlık, kemerler gibi güvenlik önlemleri içinde bir mumyaya dönüşerek, güvenlik mitiyle araca bağlanan sürücü; bu kez mitik olmayan, sessiz ve basit teknik kadar nötr ve nesnel bir başka ölüm biçimine mahkûm edilen bir kadavra benzemektedir. Aracının içine zincirlenip çakılmış dolayısıyla ölme riski olmayan bir varlıktır. Çünkü o zaten ölü bir varlıktır. Güvenliğin sırrı da buradadır. Sizi folyoyo sarılmış bir bifteğe

²⁷⁸ Baudrillard, *Simgesel Değiş-Tokuş ve Ölüm*, s.321

dönüştürmekte, bir başka deyişle, *ölmenizi engelleyebilmek için sizi bir lahitin içine koymaktadır.*"²⁷⁹

Burada Baudrillard'ın işaret ettiği kör nokta geleceğe dönük dondurma işleminin, yeniden yaşama döndürme amaçlı, sistem tarafından kurnazca planlanması ve uygulamaya geçilmesi işlemidir. Bu işlemin ne olduğunu öngörebilmek için kaskoya bakmak yeterlidir.

Aslında Baudrillard'a göre teknoloji aracılığıyla ulaştığımız uygarlık seviyesi yapay bir ölüm mekânı üretmektedir. Her şey bizi sanki kasıtlı olarak ölüm düşüncesinin kucağına itmektedir. Üstelik sistemin baskılayarak yapay mekanlarda ölümü somutlaştırması, egemenlik altına alınamayan bambaşka bir ölüm anlayışını getirmektedir. Bu anlayış Baudrillard'a göre:

"tıpkı emek gücünün sabit sermaye ve ölü emek tarafından dondurulması gibi, ölüme özgü yaşayan emek gücü de ölüm adlı sabit sermaye içinde dondurulmaktadır. Belki de maddi üretim, insanlığın ölümü dize getirebilmek amacıyla kullandığı devasa bir "uyumsuzluk zırhından" başka bir şey değildir. Doğal olarak insanlığı egemenliği altına alarak, kendisinden korunduğunu sandığı, bir zırhın içine tıkan şey ölümün ta kendisidir."²⁸⁰

Burada Baudrillard'ın sözü getirmeye çalıştığı nokta uygarlık seviyesine ulaştığımızı göstergeleştiren güvenliğin otomobil imgesi gibi -ki bu imge ona göre tıpkı Barthes ve Lefebvre'de olduğu gibi- bedeninin teknik uzantısına dönüşmüş ölümün, güvenlik zırhlısı rolüyle nasıl hayatımızı işgal ettiğidir. Baudrillard'a göre bedenin biyolojik biçimsel kodu ile ekosistemin teknik biçimsel kodu, obsesif nevrozun bir göstergesidir. Baudrillard'a göre teknolojik bir ekosistem ya da çevre Batı'ya has modası geçmiş nesnenin kirletici biçimde *hiper-üretim* düzenidir. Baudrillard *Simgesel Değiş Tokuş* 'unda üretimin canlı bir organizma olduğunu savunarak, kendisine has mantık ve stratejileriyle tüm dengeleri *kolay yıpranma* üzerine oturttuğunu iddia etmektedir. Buna karşın üretimin ilkel boyutlarının fonksiyonel nesne tasarım eylemi ya da emek, iş gücü üzerinden toplumsal ilişkinin değer biçiminde kurulamayacağını, ancak düş kırıklığı, felaket, risk, tehlike, saplantılar üretebildiği ölçüde ekonominin üretim işlevinin olduğunu düşünür. Böylece

²⁷⁹ **Ibid.**, s. 322

²⁸⁰ **Ibid.**

Baudrillard’a göre üretim, *ölü stokunu yeniden üretmektense* mevcut değeri ya da lanetli payı düello stratejisine konu olan simgesel meydan okumayı örtük biçimde temsil eden güvenlik anlayışı üzerinden işlerlik kazanır. İşte tam da bu anlamda Baudrillard, ekonominin böylesi bir maddi üretim (şantaj ve baskı gibi) üzerinden ayakta kaldığını düşünür. Yine maddi üretim düzeninin ölümü de aynı stratejisiyle laikleştirmiştir ve onu yeniden-üretim mekanizmasına dahil etmiştir. Baudrillard, Deleuzcü anlamda üretimin göstergeleştirdiği *organsız beden* haline gelen bedenimizin de işte bu inorganik bir sistemde ölü vücuda has bir strateji güdülerek sistem tarafından yeniden-üretildiğini düşünür. Kapitalin ölümü yeniden-üretmek (Marksçı anlamda) ayakta durabildiğini ancak yine kendisinin, güvenliğin yeniden-üretimini devreye soktuğunda ürettiği ölümün bu yeniden-üretimini göz ardı edilebileceğini iddia eder. Hatta Baudrillard, Marx’ın öngöremediğini düşündüğü faktörlerden bir tanesinin de kapitalin bizzat kendisinin yeniden-ürettiği ölümden hiçbir farkı olmadığını söyler. Kapitalin kisvesine büründüğü güvenlik bu anlamda Baudrillard için “*ölümün sınıai bir uzantısıdır.*”²⁸¹ Bu uzantı Baudrillard için kefenin sargısını biraz daha arttırmaktan öteye geçemez.

Baudrillard’a göre sistem, güvenlik önlemlerinin bireysel korunma çatısı altında yapılandığı üretim virüsüyle insanları çok başarılı biçimde zehirlemiştir; öyle ki Baudrillard artık insanların sırf güvende olabilmek için çok ciddi mücadeleler verecek kadar eblehleştiğini iddia eder. Aslında kurnaz kitle toplumu bunun bir oyun olduğunu Baudrillard’ın anlayışına göre bilmekte ve fakat sadece güvenliği elde etmek için mücadele etmektedir; diğer bir deyişle güvende olmak için değil, zira, sistemin sürekli devam ettirdiği güdümler sonucunda insanlar zehirlenmiş ve güvenliğe ihtiyaçları olduğu sanısına kapılmışlardır. Baudrillard, sistemin bu başarısını *toplumsal evcilleştirme* olarak okumuştur. Hatta öyle ki kolonizasyonun temel göndergesi²⁸² haline gelen güvenlik içtepisi Baudrillard’ın düşüncesine göre evrensel ahlak yasası biçimine bürünmüştür.²⁸³ Baudrillard’ın kurduğu matrise göre örneğin, bir atölyede işverenin

²⁸¹ *Ibid.*, s. 323

²⁸² Gösterge değil; bunu özellikle belirtmemizin sebebi, Baudrillard’ın burada güvenliği, imge-ötesi bir varlık olarak düşünmesinden kaynaklanmaktadır.

²⁸³ *Ibid.*, s. 325

güvenlik normlarını dayatmasına karşı direnen işçiler, yine de istemsizce kendi aleyhlerine karşı direnmektedirler. İşveren, türlü şekillerde işçisini sömürebilmekte ancak onların üzerinde muktedir olabilmek için işçiye özne konumuna yerleştirmektedir ve işçisine kendi bireysel çıkarının önemli olduğunu hissettirmektedir. Böylelikle her işçi simgesel bir meydan okuyuşa karşı yenilmeye başlamasını, kendi yaşamını muhasebe etmesiyle gösterir. Dolayısıyla işçi de kendisini kapitalist bilincin nesnesi konumuna indirgemiş olmaktadır. Baudrillard için yabancılaşma tam da burada gerçekleşir; işçi köle, işveren ise efendi olur. Güvenliğin bu lanetli payını ahlaki düzenine yerleştiren işçi, minimal direniş hakkını korurken bile sömürülür; buna karşın Baudrillard, yaşam ve ölüm hakkını simgesel anlamda elinde tutan kişinin oyunun galibi olduğunun da altını çizer. Bundan dolayı güvenlik önlemlerine yerleştirilen bu terörist müdahalenin birinci amacı Baudrillard’a göre intiharın yasaklanmasıdır, zira intihar eyleminde bulunan kimse ya da toplum, simgesel meydan okuyuşu gerçekleştiremez, dolayısıyla bir kişi toplumdaki daha önemli tutularak kendi yaşama hakkının garantörlüğünü sisteme iade eder. Ne zaman ki birisi çıkıp da yaşama mahkûm edilmiş bu kimseye ölümü armağan ederse (*potlaç*) işte o zaman gerçekten sistemden kurtulup ölebilir. Baudrillard, simgesel değiş tokuş mantığının sırrının en önemli lanetli payını burada görür. Zira *potlaç* edilen (verilen-kabul edilen/iade edilen) *ölüm*, egemen değiş tokuş sistemi tarafından ele geçirilemez.²⁸⁴ Egemen değiş tokuş sistemin kendi yasasına/buyruğuna karşı çıkan kimse, bu açıdan sistem için çok ciddi bir tehlike arz etmektedir. Baudrillard’a göre bu “egemen sistemin yok etmek zorunda olduğu tek gerçek rakibidir.”²⁸⁵

Dolayısıyla, egemen sistemde her bir birey tehlike arz etme potansiyeline sahiptir; bu birey egemenin yanında bir vatansever, rehine, terörist gibi kimliklere bürünebilir ve büründüğü bu kimliğin yanı sıra egemen, yani iktidarın tutumu da bu bireyin iktidar karşısındaki konumunu etkiler. Örneğin Baudrillard, Moskova’da Kültür Evi olarak da bilinen tiyatronun 23 Ekim 2002’de gerçekleşen Nord-Ost adlı bir Rus müzikali esnasında, 43 Çeçen eylemci tarafından basıldığını ve 900’den fazla izleyicinin rehin

²⁸⁴ *Ibid.*, s. 326

²⁸⁵ *Ibid.*, s. 327

alınma olayını anlatır. Kaleşnikof silahlarla izleyicileri zapt eden eylemciler Rus Birliklerinin 1 hafta içerisinde Çeçenistan'dan çekilmemelerine karşılık rehinelere öldürmeye başlayacaklarını ilan etmişlerdir. Eylem esnasında birçok rehine serbest bırakılmış, birçok rehine ise olay esnasında zarar görmüştür. 3 gün boyunca taleplerinden vazgeçmeyen teröristlere karşı Rus Özel Harekâtı operasyon planlamıştır. Eylemin dördüncü gününde tiyatro havalandırma sistemine Ruslar tarafından Fentanyl adlı morfin içerikli bir uyuşturucu gaz salınmıştır. Operasyon böylelikle başlatılmıştır. Teröristler hazırda bulundurdıkları gaz maskeleri ile Ruslarla çatışmaya girmiş olsa da birçoğu tıpkı rehinelere gibi bayılmıştır. Çatışmanın bir buçuk saat sürmesi sonunda Çeçen direnişi Ruslar tarafından püskürtülmüştür. Ruslar salona girebilmiş ve tüm teröristleri öldürmüştür. Olay esnasında gazdan etkilenen 120 rehine hayatını kaybetmiştir. Kullanılan gazın niteliği Rus resmi makamlarına göre saklanmıştır.²⁸⁶ Baudrillard'a göre iktidar bu olayda kendi kazdığı kuyuya düşmüştür. Zira bu sadece teröristlere yönelik değil rehinelere yönelik bir katliama dönüşmüştür. Tabii Baudrillard her zamanki ironik tavrını sergileyerek şöyle demektedir: “Tanrı öteki dünyada sevgili kullarını hiç kuşkusuz diğerlerinden ayıracaktır!”²⁸⁷ Bu cevap aynı zamanda Albigensiyen Haçlı Seferi sırasında Katharlar ile Katolikleri ayırt etmekte zorlanan askerlere Papa sefirinin askerlere “hepsini öldürün, Tanrı kendisine ait olanları bilecektir”²⁸⁸ sözüne bir atıftır.²⁸⁹

Baudrillard, bu rehine faciasından hareketle, kendi halklarının iktidarlar için potansiyel terörist olduğu çıkarımını yapar. Ona göre iktidarın kendi vatandaşlarına karşı cezalandırma yöntemini benimsemesi de terörle suç ortaklığı yaptığının bir kanıtıdır. Aslında Baudrillard'ın değerlendirmesine göre iktidarın terör ve ceza arasında kurduğu eşdeğerlik ilkesi, tüm vatandaşların iktidarın sanal rehinesi olduğunu göstermekten ibarettir. Dolayısıyla ona göre tüm iktidarlar, kendi *halkının* üzerinden dünya kamuoyundan gizli bir şekilde koalisyon oluşturup, yasaları değiştirirler; elbette kurallar baki kalır. Özellikle Amerika'nın Irak İşgali sırasında gösterdiği tavır, bu düşüncesine

²⁸⁶ <https://terortakvimi.wordpress.com/2002/10/23/115/>

²⁸⁷ Baudrillard, **Şeytana Satılan Ruh**, s:114

²⁸⁸ Kathleen McGowan, **Beklenen**, Çev. Perran Fügen Özülkü, İstanbul, İthaki Yayınları, 2006, s. 169-170

²⁸⁹ Bkz.: Kötülük İlkesi, Manicilik ve Kötülük bölümü.

örnek gösterir. Ona göre bu işgalde tüm dünya iktidarlarının dünya kamuoyundan gizli bir şekilde rızaları alınmıştır. Baudrillard aslında tüm dünyanın bu gizli iş birliği bildiğini fakat ortaya koydukları *gösteri yürüyüşlerinin* Amerikan “*Realpolitique*”i karşısında hiçbir kıymetinin kalmadığını düşünür. Zira bu *realpolitique* karşısında *uluslararası toplumun* ifade ettiği bir karşı-iktidar kalmamıştır. Bu anlayışın uzantısında *anonim dünya iktidarı* ya da sistem, egemenliği olumsuz bir güç doğrultusunda ortadan kaldırıp temsil edilmekten ziyade saf bir güç haline getirmiştir. Artık saf egemenliğin biçim değiştirdiği bu yeni dünya düzeninde Baudrillard, iktidarın kendi egemenliğini temsil etme ya da edilme üzerinden gerçekleştirme görüntüsüne karşı politik amaçlar doğrultusunda kendisiyle mücadele edebileceğimizi yine de hatırlatır. Böylece iktidarın varlığına karşı yadsınamaz bir risk faktörü oluşturabiliriz. Fakat bu sefer de teknik bir vahşiliği yansıtan medyanın tüm ölçsüzlüğü ve dengeleri alt üst eden doğasının iktidarı ile karşı karşıya olduğumuzu da unutmamamızı ister. Böylesi bir karşı-iktidar/güç karşısında toplumun daha iktidarın ne demeye geldiğini bile bilmeyen ilkel toplumların yazgısını yaşayacağını düşünen Baudrillard, Levi-Strauss’un yaklaşımını baz alarak bu sefer de *tarihsiz toplumlara* dönüşeceğimizi ileri sürer. Küresel iktidarın böylesi bir gücüne karşı çekingengliği seferberlik olarak ilan eden günümüz toplumu için *yeniden-tarihsiz toplumlara* dönüşmemizi Baudrillard yalnızca metodolojik olarak yanlış bulur. Yoksa ona göre zaten böylesi bir topluma dönüşmek, *gerçekliğin ve dünyanın selameti* ve aynı zamanda iktidarın ebediyetini sıfırlayacağı için topluma ancak bir müjde olabilir. Zira ona göre küresel iktidarın hakikati, *iktidarın sonu* anlamına geldiğinden, rastlantısal güç, güvenlik denetimleri ve *sınırsız bir sanal güç* ile kendi gücünü hayalet varlığına ikame ettiren iktidar, kendisi gibi gördüğü tüm hayalet varlıkları saf dışı etmek isterken kendi varlığını da bilerek ya da bilmeyerek imha nesnesine dönüştürmekten çekinmeyecektir. Böyle bir kaos durumunda *tarihsiz toplumlara* dönüşmek en akla yatkın olan şeydir. İktidarın kendisini imha etme takıntısına gelirse orada da Baudrillard’a göre iktidarın bu naif ontik yapısında var olan uluslararası enformatik programların/yazılımların üretip işlediği gerçeğinden hareketle, haber ve borsa spekülasyonları yapması gibi sonucunda

karşı-iktidarların/virüslerin bir güç oyununa istemeden de olsa girmek zorundadır. Bu durumda tüm paradoks ve *boşluk*ların rakibi yine kendisi olacaktır.²⁹⁰

“Gücünün doruğundaki bu iktidar herkese rezil olmaktadır. “İktidar Cehennemi” denilen şey sözcüğün gerçek anlamında bu türden bir şeydir. Olaylar aslında haberler aracılığıyla denetlenmektedir. Gündelik haberler tarihin yok olmasına hizmet eden en etkili tezgâhtır. Ekonomi-politik nasıl değer yaratmaya yarayan devasa bir tezgahsa; haber sisteminin tamamı da gösterge niteliğine sahip olay üretmeye yarayan bir düzendir. Bu gösterge/ olaylar evrensel ideoloji, gösteri, felâket, vs. pazarında bir değere sahip mal örneği değiş tokuş edilmektedirler - özetle bu sistem olaysızlık üretmeye yaramaktadır. Buradaki haber soyutlaması, ekonomi alanındaki soyutlamaya benzemektedir. Bu soyutlama sayesinde nasıl tüm mallar kendi aralarında değiş tokuş edilebiliyorlarsa, tüm olayların da aynı şekilde kültürel haber pazarında birbirlerinin yerini alabildikleri söylenebilir. Sahneye konulması ve kodlanmış bir görüntü silsilesine indirgenmesi mümkün olmayan özgün bir olay, yani olayı olay yapan şey bu yöntemle ortadan kaldırılmıştır.”²⁹¹

Baudrillard *Çaresiz Stratejiler*’inde şeylerin sınırlarının zorlanıldığı yani yeniden canlandırmaya dönüşmeden²⁹² ancak sadece illüzyon haline büründür(t)üldüğü takdirde bir şeye benzeyeceklerini iddia eder. Ona göre şeyler, ancak bu şekilde varoluşlarının özgünlüğünü kanıtlarlar. Doğa ise normal şartlarda insanın ürettiği illüzyona müdahale etmeyip duyarsız kalırken, o da doğal felaket illüzyonu üretmede son derece başarılıdır. Baudrillard’a göre doğanın burada anlatmaya çalıştığı şey, tutkuları hayatta tutabilme tutkusunu yani simüle edici, ayartıcı, tuzağa düşürücü tutkuları yeniden canlandırmaktan ziyade, üretildiği an ortadan kaybolan tuhaf biçimleri sahneye koyma ve onları kendi banallikleri içerisinde gülünç duruma sokacak bir anlama sahip yapabilme özelliğidir. Baudrillard’a göre her devirde bu müthiş devinim ahlakçılar tarafından eleştirilmiştir zira, şeyler daha dünya yaratılmadan önce ayartıldıkları için doğanın böylesi şeyler ile olan benzerlik göstermesi ahlakçıları tedirgin eder. Oysaki insanları gerçeğe gerçeğin sebep

²⁹⁰ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh*, ss. 114-155

²⁹¹ *Ibid.*, s. 116

²⁹² Baudrillard, bu durumu şeylerin diyalektik anlam sürecinden kurtulma stratejisi olarak görür. Ona göre ancak şeyler müstehcenleşerek bu durumu başarabilirler. Baudrillard, şeylerin bu stratejisi ile mücadele ederken, onlara karşı simgesel meydan okumanın gerekliliğini ifade eder. Bu durumda hipergerçek bir müstehcenleşme ile şeylerin stratejisindeki müstehcenleşme arasında mücadele edilebilir. Örneğin görünenden daha görünen bir strateji sonucunda *métamorphose*’u bulmayı hedefleyen Baudrillard, aksi yöndeki bir stratejinin hiçbir işe yaramayacağı konusunda tarihsel anlamda emindir. Gerçekle sahtesini ayırmaktan ziyade illüzyon ve görünüm arasındaki farkı ortaya çıkartmak ve bu farkı gösterirken de müstehcenlik ve ayartmanın ne denli önemli olduğunu göstermek ister. (Bkz. *Çaresiz Stratejiler*, ss. 7-8)

olacağı dehşet felaketlerden bu tuhaf benzerlik korur. Yine de Baudrillard’a göre kıyamete kadar dünyanın saflığını savunanlar, şeylerin ancak illüzyonla fetişleştirilip/üretilip, sahnelik bir havaya büründürülerek (*müstehcen*) ortadan kaybolmaları yönündeki bu aldatmaya karşı mücadele edeceklerdir. Baudrillard’a göre en azından zararsız bir kötülük edimi olan bu mücadeleye karşı bizzat Tanrı karşı çıkacaktır. İronik olan taraf ahlakçıların, kendi Tanrılarının zaten en başından beri gerçek bir görünüme sahip olmayı reddetmekte direttiği gerçeğini görememeleridir. Dolayısıyla Baudrillard, bu anlam kudurganlığının sonunun neye varacağını Tanrı’dan başka kimsenin bilmediğini söyler.²⁹³

Marksist devrimin gösteriye dönüşmeden kendini nasıl gerçekleştirebileceğini sorgulayan Baudrillard’a göre bu ancak iletişim araçlarının gerçek olaylara anındalığıyla son vermediği durumda mümkün olabilir. Baudrillard bu olaya nükleer felaketler açısından da yaklaşarak, böylesi bir tehlikeden bizi koruyan şeyin hükümetin terör politikasından ziyade günlük pratiklerimize yerleştirilen kaygı, panik ve saplantı gibi duyguların olduğunu anlatır. Eğer hala nükleer felaket ile yüz yüze gelmediyse bu Baudrillard’a göre hiçbir zaman tanık olamayacağımızın bilincinde oluşumuzdan kaynaklanır. Yine de nükleer bir savaş en azından Baudrillard’a göre bu yüzden çıkmayacaktır. Zira nükleer felaket insanların yok oluş gösterisine aynı anda tanıklık edemeyecek kadar dehşetlidir. Fiziksel bir yok oluş ise Baudrillard’a göre daha iyidir. Yine de bu yok oluş eğer başka bir gezegenden izlenerek tanık olunacaksa bu durumda olay değişir, zira ona göre insandaki gösterisi içgüdü, kendi türünü koruma içgüdüsünden çok daha önemli olan bir içgüdüdür. Aynı zamanda burada Baudrillard sisteme de bir eleştiri getirir: Eğer bu nükleer silahlar, kullanım değeri açısından değerlendirilirse, şu hâlde kullanım değerinin verdiği bu ahlaksız kutsallık ya da masumiyet göstergeleri bir gösteriye dönüştürülmek zorundadır. Dolayısıyla bu gösteri evreninde simgeselleşen nükleer silah ve bombalara karşı simgesel yasalarla baş kaldırmak olanaksızdır. Zira bu yasalara baş kaldırmak da neticede rasyonel düşünce üzerinden ilerleyeceği için, başka türlü (kullanım değerinin ötesinde) düşünmenin zorunluluğu Baudrillard için ancak iki ilke ile mümkündür:

²⁹³ Baudrillard, *Çaresiz Stratejiler*, ss. 237-239

ahlaksız gösteri ve ironik Kötülük ilkesidir. Netice itibariyle her iki baş kaldırısta da olumsuz bir düzeneğin içinde bulunulacağından, Baudrillard için bu durum kendinden kaçınılması olanaksız bir yazgının varlığını gösterir. O bu durumu ahiret simgesi üzerinden gerçeğe dönüştürür: Kıyamet Günü tekrar karşılaşacağımız simalar, tanık olduğumuz olaylar ile ikinci kez aynı durumları yaşama, hesap verme gibi ironik ikinci bir yaşam olasılığı, insana tüm yaşadığı olayların gerçekten yaşanmış olduğunu gösterecektir. Dolayısıyla Baudrillard'ın, Kıyamet Günü sahnesinde karşılaşılan bu manzaradan çıkardığı sonuç, dünyada yaşanan şeylerin hiç de *rastlantısal* olmadığını, belirlenmiş bir *yazgı* eşliğinde insanların yaşamaya değer olayları yaşadığını söylemektir. Fakat illa bir rastlantının varlığı ileri sürülecekse, o halde bu, ancak bir olayın ilk kez gerçekleştiğinde gerçek yaşamda meydana gelmesi ve aynı yaşam içerisinde hiçbir anlama sahip olmadan kaybolup gitmesidir. *Olay*'ı hakikat değerinde tutan olgu, ikinci kez yaşanma olasılığıdır. Böylelikle Baudrillard'a göre *yaşam*, *olayın* hipergerçeğidir.²⁹⁴

Baudrillard için bu anlamda *olay*, bir göstergedir ve gösterge, kendisini tasvir eden ve yineleyen bir önceki gösterge tarafından emilir, öncekinin hakikati olarak, onun yazgısını taşıyarak gönderen olma niteliğini taşır. Oysa göstergenin, kendinden öncekinin yazgısını taşımadığı sürece ve kendisine model aldığı bir gösteren olmadığı/yinelenmediği sürece hiçbir niteliği olmayacaktır. Burada Baudrillard için Nietzsche'nin bengi dönüşüne bir referans yaptığı hemen fark edilir. Dolayısıyla yazgı, sonsuz döngü içerisinde bir yerdedir, ancak onu, ikinci kez yaşama rastlantısına inanan kimse fark edebilir fakat aynı olay sadece bengi dönüş içerisinde yalnızca bir kez, hakiki olmayan şekliyle gerçekleşir, ikincisi ise Kıyamet Günü yalnızca yaşanır bir *olay* haliyle gerçekleşir. Zira Baudrillard'a göre dünyada aynı olayı ikinci kez yaşama olasılığı yoktur: Bu da zaten başından beri bitmiş yani yaşanmış bir yaşamın simülakrları olduğumuzun göstergesidir. Bu anlamda *Maniciliğin* düalizminden hareketle, Baudrillard için tıpkı Maninin on emrinde olduğu şekliyle geçirilmiş olan zamana/tarihe iman meselesi vardır. İkinci kez yaşamı deneyimleme herkesin üstün bir meziyetidir. Heretiklerin sesine kulak veren Baudrillard,

²⁹⁴ **Ibid.**

olayların gerçek anlamda dünyada yaşanmadığını, sadece gerçekleştiğini düşünecek olursak ikinci kez yaşamda bu olayları deneyimleyebileceğimizi, bu anlamda da rastlantının tutsağı olmadan Kıyamet Günü'nü beklememize gerek kalmadığını düşünür. Bundan dolayı ona göre *yazgı/kader*, ruhun kurtuluşunu savunan öğretiden her bakımdan üstündür. Burada görüldüğü üzere öznenin olumsuzlanması durumu, öznenin tıpkı Heidegger'in kendini zaten hali hazırda orada bulduğu diğer bir deyişle *dünyaya-fırlatılmışlığı* deneyimlediği *Dasein*'inde olduğu gibi Baudrillard için de özne bu fırlatılmışlıkta yaşadığı her şeyi kazara içinde bulunduğundan, yaşadığı şeyin hakikatini bilemez. Ancak travmatik yaşantının bu deneyimi sadece ikinci kez yaşandığında, alınyazısının özneyi nasıl kendi hakikatinin tutsağı ettiğini gösterir. Alınyazısı bu yüzden ikinci kez yaşanan olayın değerini belirler. Bu öznenin gizli bir güç tarafından kendisine bir şekilde yazılmış bir durumu olmayıp, sebepler dairesinin içerisinde öngörülebilir bir yazgıdır. Baudrillard'a göre insanları ayartan en önemli olaylarda, yaşamda ikinci kez meydana gelmiş, talihli kimselerin yaşadığı olaylardır. Baudrillard bu gizemli yazgı belirleyicisinin, *nesnenin* bizzat kendisinin olup olmadığını sorar. Özellikle illüzyon sanatının, özne için hayati noktada belirleyici bir konumda olması, özne için elindeki nesnenin kendisini yok etmek, dolayısıyla kendisi için belirlenen yazgıyı yok etmek için geliştirdiği bir yöntemdir. Bunu deneyimlemek için ortadan kaybolmayı ironik bir şekilde arzulayan özne, hiçbir zaman nesne ile pazarlık ettiği diyalektiği bir düş olarak sürdüremez. Bu diyalektik-ötesi durumu sürdüremediği için öznenin nesne karşısında başarısız olması, onu bambaşka *çaresiz stratejilere* sürüklemiştir. Bu anlamda Baudrillard için çaresiz stratejiler, banal stratejilerin tam merkezinde üretilir. Çaresiz stratejiler, özneyi yazgının elinden kurtulmak için icat edilen banal bir stratejidir. Fakat işin ironik yanı Baudrillard için her strateji yine yazgısalıdır. Bizzat *çaresiz stratejiler*, insana nesne karşısında kendi acizliğini göstermektedir. Zira bu stratejiyi yazgısal hale getiren Baudrillard için yine nesnedir. İnsanın uygarlık içerisinde elde ettiği bilimsel gelişmeler doğrultusunda nesne hakkındaki saptamaları karşısında nesnenin bilimsel bir oyun kuralı ile bilimle oyun oynadığını iddia eden Baudrillard, nesnenin bilimin gülünç kurallarına

karşı alay ettiğini ancak özne ve bilimle oyun oynarken kendi stratejisinin ne olduğunu sadece kendisinin bildiğini söyler.²⁹⁵

Baudrillard’a göre nedensellik ilkesi istatistiki verilerle ispatlanamaz. Zira dünya bunun için uygun koşulları sağlamaz. Dolayısıyla bir stratejinin neticesini kimse bilemez. Tanrı dahi Baudrillard’a göre stratejinin kurbanı olmamak için kaçır. Baudrillard’a ironik gelen taraf, nesne öznenin bu tuzağına *simgesel anlamda meydan okuyarak* bile isteye düşmektedir. Nesne, öznenin bilim doğrultusunda kendisi hakkında belirlenen stratejiye, öznenin arzuladığı doğrultuda cevap verirken, amacı kendisi hakkındaki stratejik baskıları arttırmak ve bu sayede özneyi gülünç duruma düşürecek simülatif bir strateji üretmesini sağlamaktır. Böylelikle rasyonel bir yazgının oyuncusu olacak olan özne, kendi stratejisinde eriyip kaybolacaktır. Baudrillard, nesneyle yapılan bu suç ortaklığını, öznenin *anlam zorlaması/üretmesi* şeklinde tarif eder. Eğer özne bu durumda banal bir strateji üretiyorsa, rastlantısal bir olay tarafından ayartılmak istemesinden dolayıdır. Gerçeğin/anlamın üretilmesi noktasında üretilen strateji de aynen bu şekilde, bir gün üretilenin bir illüzyon olduğunu görmek ve bu illüzyon tarafından ayartılabilmek içindir.²⁹⁶

Baudrillard’a göre her sistem kendi doyum noktasının sınırını aştığında artık atalet içerisinde tepki veremez hale gelir, başka bir deyişle “terör ve caydırma stratejileri arasındaki denge, devasa miktarlardaki sermaye, hidrojen bombaları, haber uyduları... ve herhangi bir gönderenden yoksun içi boşaltılmış kuramlar dünyanın çevresinde dans edip durmaktadırlar...”²⁹⁷ Bu nedenle Baudrillard sistemin artık haber ya da bilgilerin stoklanmasıyla *şişko* bir görünüme büründüğünü öne sürer. Anormal sebeplere yol açan nükleer felaket gibi şişko bir sistem Baudrillard için *politika-ötesi* konumda hastalıklı bir organizmaya benzer. Kanserli metastaz aşamasında olan bu organizma ya da *politika-ötesi evren* Baudrillard için *felaketler evreninin* diğer adıdır. Ancak bir buhran/bunalım evreni olarak görülmemesi gerektiğinin de altını çizer. Bizi tüm gerçek, tarihsel, yazgısal daha

²⁹⁵ *Ibid.*, ss. 240-241

²⁹⁶ *Ibid.*, s. 242

²⁹⁷ *Ibid.*, s. 31

doğrusu sosyal ve psikolojik süreçlerden kurtaran teknolojinin hızına ayak uydurmaya çalışan bu evren her geçen gün daha da çok şeffaflaşmasıyla biraz daha müstehcen bir görünüme bürünmektedir. Diğer bir deyişle politika-ötesi evrenin, yaradılışı gereği ayartma fonksiyonu olduğundan anlam ve görünümüler üzerinde tıpkı bir illüzyonist gibi davranır ve bu kör noktaları sahne içerisinde ortadan kaybeder. Baudrillard ironik bir biçimde henüz bu politika-ötesinin sırrını çözebilecek kimsenin -diğer bir deyişle Sphinks'in- sorduğu soruları çözen Oidipus'un benzerinin çıkmadığını da ekler. Bu yüzden ona göre Durkheim'ci anlamda bir *anomie* çağında yaşıyoruzdur ve Baudrillard *anomie'nin* de kendisine has şiddet, delilik ya da devrim gibi *symptôme'ları* olduğunu belirtir. Politika-ötesi çağ ya da evren Baudrillard'a göre böylesi herhangi bir sonuca yol açmayan *anomie'nin* çekirdeğidir. Baudrillard *anomie'yi yasama erkinin elinden kaçabilen* olarak tanımlar. Bu güç yasa şeklinde görünüp doğal bir süreç içerisinde gerçekleşir, transandantal bir biçime haizdir. Ne var ki anormallik ise *anomie* gibi değildir. Baudrillard için sadece normlara uymamak anlamını taşır. Onun da kendisine has özellikleri vardır. Bunlar, çarpıtma ve araç özellikleri ile her şeyi rastlantısal ya da istatistiksel verilerin üzerine oturtur. Dolayısıyla *legal* (yasal) bir alan içerisinde sınırsız değişken ile sınırsız değişimler yapar. Böylece fraktal özellikli bu biçim Baudrillard tarafından işlemselliğe indirgenmiş olur.²⁹⁸ Anormallik bu bakımdan Baudrillard için son derece normaldir hatta delilik bile bu anlamda yıkıcı bir özellik taşımamaktadır. Yine de Baudrillard adlandırmanın ötesine geçmeden, farkın üzerini çizerek anormalliğe yalnızca *anormallik* demektedir. Fakat yine de anormalliğin menşeinin nereden kaynaklandığını çözemediği için onun gizemli bir yanı olduğunu yadsımaz. Oysa *anomie* Baudrillard için daha somuttur; yasalar çerçevesinde belirginlik kazandığından anormalliğin aracı *çarpıtma* gibi saptırılamaz. Zaten sistemin yasalarını çiğneme özelliğinden dolayı *anomie*, anormalliğin belirsizliğine göre daha belirgindir, zira anormallikte neyin çiğnenip çiğnenmediği ya da neyin yasa olup olmadığı belli değildir. Baudrillard'a göre anormallik tarihsel soy kütüğü çıkarılamayan bir hilkat garibesidir. Daha çok sebep-sonuç ilkesini yıkan bir olgudur. Yine de Baudrillard anormalliğin günümüzde travmatik anlamını

²⁹⁸ *Ibid.*, s. 32

değiştirdiğini söyler. Artık ayartıcı bir vasfı kalmayan anormalliğin sadece anlamsızlığa hizmet ettiği söylenebilir. Bu bir bakıma açıklanması olanaksız anlamın anlamsızlığıdır. Bu yüzden Baudrillard anormalliği gaipten gelen başka bir evrene özgü olan ama bir şekilde Batı’da hayalet gibi gezinen bir fenomen olarak tanımlar. Bu yüzden eleştiri nesnesi haline indirgenemeyen anormallik her zaman anlamın metamorfozu olarak kalmaya mahkumdur.²⁹⁹

Baudrillard’a göre *kendi-kendini kurban etme* içgüdüğü sistemin merkezinde yer alan *kendi-kendini yok etme* içgüdüğüne çok benzerdir. Baudrillard, Amerikan Başkanı George W. Bush’un 11 Eylül olayından sonra “*Şer Eksenini*” propagandası gibi olmasa da “*Kötülük Takımı Yıldızı*”ndan bahseder. Bunun anlamı terör bahane edilerek olayların birbirleriyle olan etkileşimi ve terör biçiminde olduğu gibi olayların birbirine eşdeğer olması ve aynı zamanda tek bir amaca hizmet etmeleridir. Özellikle Baudrillard 2001’den sonra doğal afetler ile terörizmin birbirine karıştığı bir *Kötülük Eksenini*’nde yaşadığımızı tanıklık ettiğini düşünür. Bu durumda örneğin bir tsunami tıpkı terörizm gibi öngörülemeyen bir felaketin temsilcisidir. Baudrillard buna benzer anormal çok sayıdaki olayı da (deli dana hastalığı gibi) terörizmin şahidi ilan eder. Örneğin, eski ABD dışişleri bakanı Condoleezza Rice’ın kendi zamanındaki tsunami olayını *Kötü* güçlere karşı zorla ya da gönüllü olarak küresel düzenle iş birliği ya da suç ortaklığı yapılması adına *Kötülüğü* olağan üstü bir fırsat olarak değerlendirdiğini nakleder. İşte bu ölçü tanımayan şantaj yöntemi, Baudrillard için sistemin merkezine yerleştirdiği ve doğal olarak süreci terörizme doğru yönlendirdiği düzenin bizzat kendisidir. Buna karşı herhangi bir meydan okuma ya da özgür akıl, sistem tarafından terörist ilan edileceğinden, Baudrillard burada kitlelerin stratejik düşünceleri gerektiğini önerir. Diğer bir deyişle sistem tarafından doğal afetlerin küresel düzene karşı baş kaldırdığını kitlelerin düşüncelerini ister. Zira böyle düşünmek sistem için kitlelerin lehine olacaktır. Buna karşın Baudrillard, artık sömürülmesinin sınırına geldiği Doğa’nın doğallıktan vazgeçtiğini, sömürülmeye isyan edercesine doğal afetleri dünyamıza indirdiğini düşünür. Doğanın bu meydan okuyuşunu

²⁹⁹ *Ibid.*, s. 33

Baudrillard, kendisini aşırı-evcilleştirme sürecine bağlar. Kendi yaşamsal içgüdüleri adına düzensizliği insanlığa bir tepki olarak göstergeleştirmiştir. Şu hâlde Antik Yunan'dan kalma tanrılar da Baudrillard'a göre günümüzde neredeyse terörist ilan edilmiştir. Ona göre artık dünyanın *catharsis* 'e erişebilmesi adına teröristlerden önce Tanrılar terörist gibi (tsunami hadisesi) davranmıştır. O halde her yer sızan, bulaşan Kötülüğün yok edilmesi gerekir. Ancak Baudrillard her *aşırı-olayın Kötülüğü* sembolize ettiğini ve aynı şekilde düzenin bir parçası olduğunu düşündüğünden, bu imha etme işinin yine *aşırı-İyiliğin* her yere egemen olabilmesi için iyi bir bahane olacağını düşünür. Bu yüzden eğer bu düzenin sorumluluğu Tanrı'ya ait ise o halde onun da yargılanması gerektiğini düşünür. Aslında bunun ütöpik olmadığını zira İslam ülkelerinde her şeyin içine Tanrı'nın dahil edildiğini anlatır. Bu yüzden özellikle Katrina Kasırgası'nın (29 Ağustos 2005) neden Amerika denilen tapınağı vurduğu görülecektir. Baudrillard'a göre bu olay gökyüzü/ilahi menşeli terörist bir edimdir. Bu durumda bile bir grup terörist örgütün bu depremin sorumluluğunun üzerlerine alınmasını yadırgayıcı bulmadığının altını çizer. Zira nasıl ki küresel güç evrensel bir sorumsuzluk üzerinden sahiplenilmediği halde bir yerlerde sürekli varlığını gösteriyorsa nesnel olarak da terör, küresel güç ya da doğal afetler ona göre kimsenin kendi mülkü değildir. Herkes işin sorumluluğunu yüklenebilir. Şeylerin bu düzensizliği ve gidişatı Baudrillard için aynı zamanda küresel gücün kendi kendisini tasfiye ettiğinin de somut kanıtıdır. Ona göre her doğal afet tıpkı küresel güç gibi en ilkel şekilde toplumun en alt tabakalarını vurmaktadır. Bu durum Baudrillard için *ayrımlama* süreci ile anlatılır. Felaketler bir taraftan ayrımlama sürecini kendi mantığına göre düzenlerken diğer taraftan da Baudrillard'a göre neyin *Kötü* olduğunun dolayımını yapar; dolayısıyla *Kötülüğe* hizmet eder.³⁰⁰

1.4.3. Yeni Sanal İnsanın Keşfi

Baudrillard'a göre şimdiye değin ne Aydınlanma ne Fransız devrimi ne de eleştirel ütopya alternatifleri toplumsal sorunları çözmeyi başaramamıştır. Çözölmüş gibi görünen her şey

³⁰⁰ Baudrillard, *Can Çekişen Küresel Güç*, ss. 43-44

buna göre bir bakıma olumsuzluğun göz ardı edilmesi ve nedenselliğe mahkûm olarak yaşayan simülasyonların lanetli enerjilerinin dağılarak yerini şeffaflığa bırakmasıyla oluşmuştur. Söz konusu durumu Baudrillard gölgesini yitirmiş adama benzetir; adamın üzerine yığılan ışık, onun biraz daha şeffaflaşmasına ve ışığa karşı belirsiz bir konumda olmasına sebebiyet vermiştir. Aslında tam da Baudrillard’a göre belirsizlik, olumsuzluğun böylesi kaçınılmaz olarak bir düşüş vetiresinden sonra yaşanan fazlalık ile izah edilebilir. Tıpkı bunun gibi Baudrillard teknoloji çağının ışığının görüntüler ve enformasyonlar aracılığıyla bilincimizi tamamen kuşattığını, bu ışığı yarıp da tekniğe geri bildirim (feedback) anlamında bir şey sunmadığımızı zira tam bir şeffaf, hayali bir belirsizlikle kaplandığımızı anlatır. Nihayet şiddet ve olumsuzlukların yasaklanışını yaşayan toplumun estetik cerrahiye uğratılarak şiddet ve tarihinde göz ardı edilerek temizlendiğini söyler. Oysa kendisini olumsuzlayamayan her şeyin radikal belirsizliğe ve bitimsiz bir simülasyona mahkûm olduğunu iddia eden Baudrillard, simülasyon çağını işte bu yüzden yaşadığımızı ilave eder. Buna göre her şeyin olumsuz yanları estetize edilerek, ideal formları yeniden düzenlenmeye çalışılmıştır. O yüzden Baudrillard bir bakıma estetik cerrahinin zorlaması altında yaşadığımızı düşünür. Örneğin burçlarımız, yıldız falı ile yeniden şekillendirilebilir ya da basitçe yüzümüzde beğenmediğimiz bir yer ideal forma getirilebilir. Bütün seçeneklere karşı elimizde kalan yegâne şeyin cinsiyetimiz olduğunu düşünen Baudrillard’a göre (ki o da yazgımızın bir parçası olmasına rağmen) ötekilik fantezileri üzerinden bunun da değiştirilebileceğini savunmuştur. Tüm olaylar, tarih, genetik, ekolojik sistem buna göre estetik cerrahinin insafına bırakılmıştır. Baudrillard sadece burada evrenselliğiyle ün kazanmış Fransız Devrimi’nin ironisini yaparak, onun da insan hakları bağlamında yeniden imajının estetize edildiğini ve ideal bir forma dönüştürüldüğünü de belirtir. Baudrillard’a göre buradaki estetik cerrahinin amacı her şeyin en yüksek uygunluk ve örtüşme ilkesine göre yapı sökümüne uğratılmasıdır ancak bir farkla o da şeylerin kendileri üzerinden tamamen kendilerini aşıp, bir daha eski formlarına benzerliği mümkün olmayacak şekilde bir uygunluk ve örtüşme söz

konusudur. Başka bir deyişle; göstergelerin kurtuluşu adına tüm yazgı ve olumsuzluk postulatları temizlenmesi gerekmektedir.³⁰¹

Göstergeler sistemi buna göre, kendilerinin işlemsel biçimde yeniden yaratılmasına şahit olmaktadır. Örneğin; Baudrillard bundan sonra iletişimin bir konuşmak değil de konuşturmak olduğunu ve yine enformasyonun bilmek değil de bildirmek olduğunu iddia eder. Bu bir işleme uğramış gösterge-nesne sonrası idealize edilen estetik cerrahi sistemine yönelik bir eleştiridir. Söz konusu etken halden edilgen hale getirerek, edilgenlik içerisinde olumsuzluğun yer almayacak oluşudur. Baudrillard bu durumu makineleşmenin beklenen bir sonucu olarak görmektedir. Günümüzde Baudrillard bu durumun gerçekleştirilebilmesi için insanlar üzerinde istetme eylemlerini harekete geçirecek bir takım irade modellerinin yapılandırıldığından bahseder. Arzu ve haz, bu modeller içerisindeki ikna ve caydırmanın seçilmesine bağlıdır. Buna göre tüm insani aktif irade eylemleri etken olmaktan çıkıp edilgenliğe geçiş yapmıştır. En sonunda medyatik dolayımında teknik hale getirilerek estetize edilmiştir. Sistemin bu anlamda insandan beklediği en fazla şey Baudrillard’a göre sadece bir belleğin olmasıdır. Zira eyleyen olarak öznenin eylemesinden ziyade, eyllenen şeyin kendi akışı içerisinde bellekte kodlanmış olması gerekir ki bu sayede eylem edilginleştirildiğinde eylediği şeyin iletilebilir bir anlamı olabilsin. Burada Baudrillard’ın dikkat çekmeye çalıştığı şey, işlemsel olabilirliktir. Örneğin; iletişim ya da haber ya işlemseldir ya da değildir. Böylesi virtüel bir süreç içerisinde Baudrillard asıl meselenin artık istemek veya yapmak yerine istetmenin ya da yaptırtmanın egemenliğinden bahsetmektedir. Tabi bu da aslında Baudrillard’ın hayal ettiği iletişim kuramına dahildir. Zira hedonistik bir anlayışla hareket edilir. Özellikle öznenin kendi başına zevk alması burada anlamını yitirir; bunun yerine ötekine zevk aldırarak, başlı başına zevk almak anlamını taşımaktadır. Karşılıklı bir şeyler değiş tokuş edilmektedir. Ne ilettiğini bilmeden, salt iletmesi gerektiği için ileten otomat özne, iletisinin karşıda bıraktığı izle birlikte zevk almaktadır. Aynı zamanda Baudrillard bu duruma iletişim aygıtlarının orgazmı adını vermektedir. Baudrillard’a göre eğer

³⁰¹ Jean Baudrillard, **Kötülüğün Şeffaflığı**, ss. 46-47

gelecekte makineler de bu anlamda tıpkı insan gibi zevk alan şeylere dönüştürülebilmesi için iletişim aygıtlarının modellenmesi gerektiğini söyler. Aslında Baudrillard bu makinelerin günümüzde bedenlerimiz üzerinden zaten var olduğunu düşünür; haz ve zevk almaya zorlanan kendi bedenlerimizdir. Teknik dolayımıyla zevk almaya zorlanan bedenlerimiz, kendilerine verilen komutlar dahilinde neşe ile hareket etmekte ve komutu aynen ötekine karşı uygulamaktadır. Baudrillard söz konusu olan şeyin bir nevi bilinçsizlik durumu olduğunu ve alınan hazzın ya da zevkin bedeni harcamak değil bilakis bedeni kodlarla sonsuz işleyişe ve maddesizleştirmeye mahkûm ederek edilgen oluşun verdiği zevkin esrimesi olduğundan bahseder. Bir zaman sonra kendi performansına hipnotize olan özne, erekliliği olmayan katıksız bir performansın verdiği zevkle hareket etmektedir. Nihayetinde Baudrillard’a göre bunun bir sonu yoktur; öyleyse durmanın da bir anlamı yoktur.³⁰²

Baudrillard bu noktada söylemeye çalıştığı şeyin 60’lı yıllarda idealize edilmeye çalışılan *form* olmadığını da vurgular. Zira ona göre o zamanlar zaten beden işlevsel olmaya hedeflenen bir şeydi ve kendisinin gösterge değerini, ticari mübadele değerini ve prestij değerini ortaya çıkarmak için bir forma kavuşturulmak zorundaydı. Ancak Baudrillard artık işlevsellikten işlemselliğe performans üzerinden geçiş yapıldığını ve bu nedenle forma değil de formüle ihtiyaç duyulduğunu anlatır. Bu sayede artık bedenin sanal varlığı hedeflenmiş olacaktır. Bir makinenin çalışmasından ziyade makinenin gönderdiği sinyalle harekete geçip performans gösterecek bir beden. Baudrillard durumun bu kadar basit olduğunu düşünür ve ona göre eğer bu basitlik anlaşılırsa o zaman eylemin muhtevastaki derin boşlukta görülecektir. Eylemi işlemek için obsesif bir aldırışsızlık neticesinde beden, benzeri olan bilgisayar gibi işlemsel, sayısal ve sonsuz bir konumun yerini dolduran olabilecektir. İşlem, sanal anlamda sonsuzluk taşıyacağından, işleme girebilmek için düşünmeye de gerek yoktur. Bedensel enerji işlemsel olarak harcanacağından dolayı duyulan acı ya da zevk, esrime içerisinde hipnotize olarak emilime uğrayarak dağılıp gidecektir. Kesinlikle Baudrillard’ın uyuşturucu kullanımına

³⁰² **Ibid.**, ss. 48-49

benzer bir durumu tarif ettiği açıktır. Ancak bu sefer bilinç yitimi esnasında yapay protezler, ona göre zihinsel ve algısal performansı estetize ederek onu bilinç-dışı/üstü bir bilinç ile yönetebilecektir. Baudrillard bir adım daha ileri giderek kasların, nöronların ve hatta hücrelerin de edimsel hale getirilmesi gerektiğini savunur. Böylece beden, kendi yapay uydusu olan protezlerinin etrafından dönmeye başlayacak ve artık onun işlemselliğini hiçbir şey engelleyemeyecektir. O halde mesele bir adım daha ileri gidebilir: ötekine zevk aldırarak ya da değer verdimen değıl; daha iyi bir değeri verdimen adına tüm değeri yıkmak, daha iyi ürettirebilmek adına hiçbir şey üretmemek, daha iyi iletirebilmek adına sözü yok etmek. Baudrillard'a göre tüm bunlar hem mantıklı hem de acımasızdır, bilhassa iletişim ve enformasyon için. Bunları yapabilmek için de içeriğin şeffaf ve anlamsız olması gerektiğini savunan Baudrillard, daha iyinin olabilmesi için içeriğin anlamsızlığının olması gerektiğini düşünür. Örneğin; günümüzde daha iyi bir toplumsallığın üretimi adına toplumun içeriğinin şeffaf ve anlamsız olduğu gibi... Baudrillard sonunda erişilecek olan şeyin enformasyonun bir olaya göndermesinin değıl, bizzat kendisinin bir olay olmasının, dahiyane bir reklamın ürünü hiçlikten geçirdikten sonra reklamın kendisine duyulan bir övgünün, modanın kadının ve bedenin şeffaflığında gezinmesinin, iletişimin artık bir iletiye değıl, yerine bizzat iletişimin bir ileti olmaya geçişine tanık olacağımızı söyler.³⁰³

Baudrillard'a göre insanların akıllı makineleri yaratması ya da düşlemesi, içten içe kendi akıllarından artık umut kestikleri veya akıllı makinelerin dehşetengiz şekilde akıllı oluşlarının ağırlığı altında ezilmelerinden kaynaklanmaktadır. Bu anlamda insan, çözüm olarak akıllı makinelerin aklıyla oynayarak, onları kendi aklı içerisinde hapsedmeye çalışmaktadır. Baudrillard'a göre bu durum tıpkı seçtiğimiz iktidarı, politikacıların aklına bırakarak, iktidarın gülünç durumunu seyretmek gibi aklımızı da akıllı makinelerin kontrolü altına sokarak bizi bilme eyleminden ari tutarak, bilmeyi gülünçleştirmektedir. Yine Baudrillard'a göre benzersiz ve dahi makinelerin düşünmesinin bir diğeri nedeni insanın kendi benzersizliğinden umudunu kesmesi ya da kendi benzersizliğinden vazgeçip

³⁰³ **Ibid.**, ss. 50-51

kendi yerine makinelerin benzersizliğinden istifade etmeyi istemelerinden kaynaklanmaktadır. Bunun altta yatan sebebi ona göre makinelerin gösterdiği performansın aslında düşüncenin gösterisini sunmasından ileri gelir. Bu durumda yine insanlar makineler aracılığıyla düşüncenin kendisinden ziyade düşüncenin gösterisi ile eğlenirler. Tam da bu sebepten dolayı makinelere sanal denmesi Baudrillard’a göre boşuna değildir, zira; onlar düşüncüyü sürekli tam bir bilginin ortaya çıkmasına yönelik belirsiz bir kararsızlık içinde hapsederler. Burada söz konusu olan Baudrillard’a göre düşünce ediminin daimî olarak ertelenmesidir. Ta ki düşüncenin varlığı oradan kalkana dek, tıpkı gelecek kuşağın özgürlüğün varlığından bile bihaber olacakları gibi... İşte yapay zekâ bu anlamda kendi yansımasını insanları kendi düşünme alanlarından kopararak kendi sanallığı karşısında bile isteye yönetecektir. Kaldı ki insanlar, yapay aklı yönettiklerini sansa da bilgisayar karşısında boşlukta yüzercesine tutunmaya çalıştıkları bilgi ile düş yeteneklerini artık rafa kaldırmayı yeğleyecektir. Baudrillard bu anlamda bilgisayarların huzurunda bir put gibi yerine mihlanan insana Sanal İnsan diyerek, bu insanın ekranla her türlü ilişkiyi rahatça geçirebileceğini iddia eder. Yeni Sanal İnsanın tüm biyolojik, insani fonksiyonları komaya girmiştir. Her bakımdan engelli olan bu insanın işlemsel hale gelmesinin bedeli bu sayede ödenmiş olmaktadır. Baudrillard’a göre tıpkı bir zamanlar insanın engelli organına yerleştirilerek onu tamamlayan protez gibi artık yapay zekâ ve bu zekanın teknik alt yapısı da bundan böyle düşünceye sahip olmayan bir tür olan Yeni Sanal İnsanın düşünce protezi görevini görmektedir. Esasen Baudrillard yapay aklın akılsız olduğunu ileri sürer zira onun kendi başına bir yapaylığının olmadığını ve fakat asıl yapaylığın tutku esnasında duyulan acıda, ayartmadaki göstergelerde, jest ve mimiklerdeki anlam belirsizliğinde, espri ve dil sürçmelerindeki bilinçdışılığında, yüzlerimize taktığımız maskenin, anlamı metamorfoza uğratan yapaylığında saklı olduğunu düşünür. Zaten böylesi yapay belirtiler Baudrillard’a göre gerçekte bir zihnin olduğuna işaret etmektedir. Oysa akıllı makineler bu anlamda ona göre en acınası yapaylığıyla insanı taklit ederek insanın tüm yapaylıklarını (dil, cinsellik gibi) kendi bilgi işleminde en basit öğelere ayırıştırarak modeller ve bunları yeni bir kodla birleştirebilmek için dijitalleştirmek zorundadır. Bununla beraber Baudrillard gerçekte yapaylığın,

gerçekliği üreten o şey her ne ise onunla hiçbir alakasının olmadığını hatta tersine gerçekliği metamorfoza uğratan şeyle bir ilgisi olduğunu düşünür. Dolayısıyla yanılısamanın gücüne Baudrillard yapaylık adını vermektedir. Akıllı makineler gelince, onların basitliği, olasılıklar sunma ve bu olasılıkları belirli hesaplar doğrultusunda yer değiştirmede yatar. Bu sebeple Baudrillard bir kelime oyunu bu akıllı makinelerin sadece sanal (virtuel) olmadıklarını aynı zamanda onların erdemli de (vertueux) olduklarını öne sürer. Çünkü onları, kendi olasılıkları dahi alt edemez ya da ayartamaz. Bu anlamda akıllı makinelerin erdemini ortaya koyan şey Baudrillard’a göre onların şeffaflıkları, fonksiyonel oluşları tutku ve yapaylıktan mahrum olmalarında gizlidir. Baudrillard ironik olarak her yapay akıllı bu anlamda bekar makine olarak görmüştür.³⁰⁴

Baudrillard’a göre insanın işleyişi ile makinelerin işleyişi arasındaki en bariz fark makinelerin iş görme esrimesi içerisinde oluşlarından kaynaklanır ve makineler bundan zevk alır. Yine de zevk sahibi makinelerin tam anlamıyla üretilmesi neyse ki Baudrillard’a göre hala insan gücünün çok ötesinde olan bir durumdur. Baudrillard’ın düşüncesine göre her tür protez insanın zevk almasına yardımcı olabilse de kendi yerine zevk alabilecek bir protez icat edemez. Zira en başta insan olma zevkinin bu anlamda teknik bir protezi yoktur. Bu ancak Baudrillard’a göre ne zaman ki makineler insan hakkında bir fikir edinirler ve insanı icat ederler işte o zaman mümkün olurdu. Makineler bu anlamda çaresizdirler zira kendilerini en başta insan icat etmiştir ve bu yüzden makineler, kendi makine oluşlarını hiçbir zaman transandantal anlamda aşamayacaklardır. Oysa Baudrillard’a göre insan her an mevcut durumunda tekâmül edebilen bir varlıktır. Buna göre makineler sadece kendilerinden başka bir şey değildirler.³⁰⁵

“İnsanları kendilerinden uzaklaştırarak sonlarına yakınlaştıran zevki ya da acıyı meydana getiren işleyişteki o ironik fazlalık, o aşırı işleyiş makinelerde yoktur. Ne yazık ki bir makine asla kendi işlemini aşamaz; bilgisayarların derin hüznünü açıklayan budur belki... Tüm makineler bekardır! (Bununla birlikte bu yakınlarda görülen elektronik virüs akını dikkate değer bir anormallik arz ediyor: Makineler sapkın etkiler, ironik ve heyecan verici türden beklenmedik olaylar

³⁰⁴ **Ibid.**, ss. 52-53

³⁰⁵ **Ibid.**, s. 54

yaratmaktan muzip bir zevk alıyorlar sanki. Yapay akıl bu viral patoloji içinde kendisiyle dalga geçiyor ve böylece de bir tür hakiki aklın ilk adımını atıyor olabilir.)”³⁰⁶

Baudrillard’a göre makinenin yalnızlığı peşinden Yeni Sanal İnsan olan Tele-kompüter İnsan’ı da sürükler. İnsan, makinenin karşısında kendi beyninin gösterisini izleyerek ayartıya kapılır. Bu insan için daha çok yeni tadabildiği bir hazdır. Bundan böyle insanın deneyimlediği bu haz, yapay makinelerin bilgi-işlemlerinde özgürce dolaşarak ona aklın yer değiştireni olarak hazzı tanımlamaktadır. Burada Baudrillard bir makinenin bir Öteki olarak Yeni Sanal İnsan tarafından ele geçirilme çabasından bahsetmez. Sadece, ekranın içine geçişin tıpkı bir aynadan yansıyan görüntünün, aynanın içinde hapsoluğu gibi Yeni Sanal İnsanın da bu geçişten ve mahpusluktan kopamadığından bahseder. Hedef bellidir, ekrana geçip, ekranın içerisinde esrime yaşayabilmek. Bu anlamda bir aynalık süreci başlar. Zaten Baudrillard, ekranın sırrının da Öteki’nin sırrı ile aynı olmasını öne sürerek hedeflerin benzerliğine dikkat çeker. Ancak bu sefer ötekiliği ele geçiren makinenin kendisi olduğu için kendi ötekisi olan insana karşı gerçeğe en yakın iletişim senaryosunu da yine o sunar. İşte makinenin gizemli ya da erotik tarafı da bir bakıma burada görünebilir. Zira ekran müstehcen bir formda şeffaflaşarak yaşamın bizzat içinde kendisinde esrime geçiren insana karşı bir yakınlık oluşturur. Baudrillard’a göre böylesi elektronik bir metnin yakınlığı dışında başka herhangi bir yakınlık olamadığı için tamamen saf bir iletişim biçimi ortaya çıkmaktadır. Baudrillard’a göre bu, duyumsanabilecek ‘tensel zevk gölgelerinin gezindiğini görebileceğimiz yeni Platon mağarasıdır’. Baudrillard bir kez daha yeni bir iletişimi kuramı mı öne sürmeye çalışmaktadır? Kesinlikle, evet. Böylesi bir iletişim biçimi dururken yüz yüze iletişimin artık gereksizliğinden bahseder. Eski meşhur kuramların atası olan ayna kuramı ve bu kuramın getirdiği ikiye bölünme durumu dolaylı olarak sahnenin, ötekiliğin ve yabancılaşmanın düşselliğinin bundan böyle yerini ekranın, benzerliğin, arayüzeyin aldığını öne sürer ve bu yeni iletişim ağının düşselliğinde yaşadığımızı göstermeye çalışır. Bu anlamda tüm makinelerimizin ekran yerine geçtiğini ve yine insanların etkileşimlerinin de gerçekte ekranların etkileşimleri haline geldiğini söyler. Her ne kadar insanlar

³⁰⁶ Ibid.

arasındaki iletişimin mesajın çözülmesi üzerinden ilerlediği gerçeği ortada olsa da ekrandaki metnin derinlemesine çözülmek gibi bir amacı yoktur ve dolayısıyla anlam birden ortada kendiliğinden belirerek iletişimi başlatanı dumura uğratar. Bu anlamda makine insana yönelttiği metnin çözümlenmesini buyurmaz aynı zamanda metin üzerinden insanı da incelemeye tabii tutmaktadır. Bu sebepten dolayı Baudrillard ekranı okumak ile bakışın birbirinden tamamen farklı olduğunu anlatır. Bakış bundan böyle bitimsiz ve doyumsuz dijital bir keşif içerisinde nesnesini arayış içerisinde. Baudrillard'ın ekran üzerinden geliştirmeye çalıştığı iletişimde, iletişim kurulan kişiyle enformasyon aktarımı sırasında kurulan bilgi alışverişi aynı zemin üzerindedir ve bu zemin ona göre *keşfe* ve *hissedilebilirliğe* dayanmaktadır. Elektronik cihazlardan gelen ya da işitsel cihazlardan gelen ses de bu bağlamda hissedilebilir, fonksiyonel ve fakat boşlukta yüzen bir sestir ve dolayısıyla bu ses, bakıştan yoksun oluşuyla gerçeklik özelliğini Baudrillard'a göre kaybetmiştir. Hissedilebilir ya da duyarlılığa dair insanın anlam arayışı buna göre değişkenlik göstererek, hissedilebilir olan hissettiğimiz ya da dokunduğumuz şeyin karşılığı olmaktan çıkmıştır.³⁰⁷

“gözle görüntünün yüzeydeki bitişikliğini, bakıştaki estetik mesafenin sonunu belirtir yalnızca. Ekranın yüzeyine sonsuzca yaklaşıyoruz, gözlerimiz görüntülerin içine serpiştirilmiş gibi. Seyirciyle sahne arasında mesafe kalmadı, bütün teatral uzlaşmalar yok oldu. Bu düşsel ekran komasına böyle kolay giriyorsak eğer, ekran, doldurmamız istenen sürekli bir boşluk halinde belirmediğindendir: Görüntülerin yakınlığı, görüntülerin izdihamı, görüntülerin dokunsal pornografisi. Buna karşın bu görüntü hep ışıkyılı uzaktadır. Hep bir tele-görüntüdür. Çok özel bir mesafeye yerleştirilmiştir; bu yüzden bedenın aşamayacağı mesafe olarak tanımlanabilir ancak. Dilin, sahenin ve aynanın mesafesi beden tarafından aşılabilir niteliktedir; böyle olduğundan bu mesafe insani kalır ve değişime olanak tanır. Ekran ise sanaldır; yani aşılamaz. Yalnızca bu soyut, kesinlikle soyut bir biçim olan iletişime olanak tanınmasının nedeni budur.”³⁰⁸

Baudrillard'a göre iletişim evrenimizde dil, sözcükler, jest ve mimikler ama en önemlisi de bakışlarımız mesafenin kesişim noktasında olduğu halde birbirlerine temas etmezler, zira; mesafe organik bir yakınlık üzerinden kurulmamıştır. Bu mesafe sadece bakışlarımızın ekranı görevi görmektedir. Tam da bu yüzden Baudrillard bu duruma *interaktif* ya da *telematik ekran yakınlığı* diyerek beden ve bakışlarımızın birbiriyle olan

³⁰⁷ **Ibid.**, ss. 54-55

³⁰⁸ **Ibid.**, s. 56

mesafesini hem çok yakın hem de çok uzak olarak görür. Baudrillard'a göre böylesi bir yakınlığa hakikat gözüyle bakılamaz çünkü incecik şeffaf bir kesişim noktasında bakışımız görüntüye bulaşmıştır ama sahte de denilemez zira; henüz görüntüyle suç ortaklığı geçirebilecek düzeye erişememiştir. Dolayısıyla telematik ekran yakınlığına bağlı iletişim biçimi, insanlığın varoluştan bu yana geliştirdiği hiçbir iletişim formuna benzemez. İnsani formun tamamını hissedilebilir formundan dolayı farksızlaştırarak tek bir boyut yaratır. Sonunda bunu en başarılı gerçekleştiren bilgisayarların ekranı, insan beyninin düşünsel formlarıyla iç içe geçerek, yakını uzak, dışı iç eder. Baudrillard bu şekilde nesne-özne yapısının iç içe geçerek birbirine yapışmasına örnek olarak Mobius şeridinden daha yakın bir benzetim görmemektedir. Buna göre enformasyon ve iletişim yasak bir ilişki içerisindeki Mobius sarmalında devamlı birbirinin yanından teğet geçerek olay ile görüntüyü ya da özne ile nesneyi farksızlaştırarak sonsuza değin birbirinin taklidi görevini görürler. Bu taklit Baudrillard'a göre döngüseldir ve döngü içerisindeki kodlar yapay zekâ içerisindeki permütasyonlara dahil olup farklı formlarda kendilerini yeniden inşa edebilirler. Bilgisayar çağının gelişiyle beraber tüm sanal makineler bundan böyle tele-kompüter insana göre hareket etmeye, insanda kendi simülakrı olan sanal makinelere angaje olmaya başlamıştır. Her ikisi de bu Mobius şeridinde birbirine halkalanırlar ve birbirleri tarafından yüzeysel akamete uğratılırlar. Mantık çok basittir esasen; makine insanın hizmetinde olduğu kadar insan da makinenin arayüzündeki programlara hizmet etmektedir. Bu anlamda Baudrillard insanın bir tür sanallık işlemcisi olduğunu ve bu işlemde, bilgi ve iletiyi gerçekleştirmek adına tüketimin sınırlarını sürekli zorlayarak aşkınlığa erişmeye çalıştığını düşünür. Telematik ekranın sunduğu tüm imkanlar insanın ideolojik imkanlarını kullanarak insanı düşünen özne olmaktan çıkartır. Bu açıdan bakıldığında düşüncenin başkalaşmasından bahsedilemez ve fakat düşüncenin nesnesini ele geçirmeye çalışan ve onu yakaladığı anda simgesel bir kullanımda takas edeceği bir görüngüden bahsedilebilir. Baudrillard bu nesnenin ele geçirilmesinde eyleyen şeyin bakış olduğunun bile ortadan kaybolduğunu öne sürer. Ona göre ekran, telematik yakınlığı sayesinde bakışın yerine geçerek, bakışla suç ortaklığı yapmıştır. Baudrillard buradaki büyümlü ayrıntının, makinenin o görünmez kuşatıcı bakışının öznenin bakışının yerine

geçeni olmasının yattığında görür. Öyleyse bir adım daha ileri gidilir ve bakış suç ortaklığı yüzünden ekranın bakışı içerisinde hapse çarptırılmıştır. Nihayet aynada kendi simgesinden reele geçmek zorunda olmayan öznenin kendi düşselliğiyle oynamasından bahsedilebilmektedir. Ekran özelinde tüm tele-medyatik alt yapının kendi gücüne güç katabilmek için teslim olan şey ise sadece nesnedir. Zaten Baudrillard günümüzde ekranlarda gösterilen görüntülerin imkân dahilinde olabilirliğini sağlamlaştıran nedenin işte bu nesnenin suç ortaklığında yattığında söyler. Baudrillard'a göre bütün bu olup bitenlerin nihai hedefi insanın genetik kodlarının sanallık lehine değiştirilerek tüketilmesi olduğunu; bunun için de ortaya çıkacak yapay aklın, Yeni Sanal İnsan ile ne kadar temas içerisinde olursa genetik formülün de bir o kadar kolay ve hızlıca teknolojik anlamda değiştirilebileceğini savunur. Dijital bilgi-işlem ile genetik düzenlemenin yer değiştirebilir olmasının bu kadar kolay olmasının nedenini de burada bulur. Başka bir deyişle; artık yaratılan simülakr, teknik görüntüler kendi içerisinde veya daha da derinlerde yani ekran yüzeyinde yansıyan ama yok olmayan olay ve eylemler içerisinde. Ona göre böylesi bir hipergerçeklik, her zaman sonsuza değin çoğaltılabilir olmayı arzulayarak, kendi belleğinde topladığı tüm görüntüleri bir sonraki yaratım/yaşam sürecinde kullanılabilir hale getirmektedir. Bu bir ölüm sonrası diriliş değildir, zira ortada ebedi bir yaşam yoktur. Sadece sanal bir uzamda, yapay belleklere işlenecek transandantal sonsuzluktan bahsedilebilir.³⁰⁹ Kesinlikle bunu nesnenin asırlardır kendi kendisini yok sayan topluma yönelik büyü bir intikam şekli olarak gören Baudrillard'a göre ekranın içerisinde olmaya duyulan yoğun istek, intikamın sarhoşluğunu yaşayan nesnenin zaferidir. Bu anlamda kesinlikle bundan böyle özgürlükten bahsedilemez, çünkü seçme ve irade yetileri insan eliyle yaratılan tekniğin nihai kararı ile yok olmaya mahkûm olmuştur. Tüm dijital sistem içerisindeki yeni alınan her karar buna göre fraktaldır. Baudrillard'a göre Tele-kompüter İnsan'ın tarzını oluşturan şey, ekranın alınan kararları yavaş yavaş kendisine enjekte etmesiyle oluşur ve bu insan da art arda gelen bu kararları nesnelerin esiri olmak şartıyla ancak anlayabilir ve ona uyum sağlayarak kendi tarzını (eğer hala tarz denebilirse) oluşturabilir. Ona göre bu davranış

³⁰⁹ **Ibid.**, s. 57

yapısı niceliksel, rastlantısal bir bütünlük içerisinde sadece nesnenin esrimesine ortak olmaya çalışan insanın, kendi özgürlüğüne yine kendi eliyle son veren belirsiz reaksiyonlarından söz edebiliriz. Bu anlamda Baudrillard, insanın makine mi yoksa insan mı olduğunun antropolojik bir cevabının artık bulunamadığını ve bit anlamda da antropolojinin de artık sonunun geldiğini düşünür. Çünkü yeni teknolojiler ve makineler antropolojiyi de yok etmiştir. İnsanın belirsiz reaksiyonlarını Baudrillard, makinenin kusursuzluğundan kaynaklandığını öne sürer. Bu kusursuzluk yine bilinçdışı ve beden tekniklerinin kusursuzca makineye işlenmesinden kaynaklanmıştır. Şu hâlde bu belirsizlik cinsiyet normlarını da belirsizleştirebilecek midir? Makinenin bu zaferinin anlaşılmasının önünde hiçbir engel olmadığını düşünen Baudrillard, makinelerin zaten geleneksel olarak insana karşı hep yabancı olduğunu daha doğrusu makine tarafından kendilerinin yabancılaştırıldıklarını iddia eder. İnsan, bu yabancılaşmanın getirdiği pozisyonu yeni teknolojiler ve yeni makineler karşısında da bu sayede koruyabilmektedir. Bu insan-makine iletişiminin kodları, makinenin insana entegre olmuş şeffaf protezlerinde görülebilir. İndirgeyerek söyleyecek olursak beyne takılan çipler bu duruma basit bir örnektir. Tüm dijital ağ ve ekranlarla olan ilişki biçimimizi bu şekilde anlatan Baudrillard, köleleştirilen ama klasik Marksist anlamda yabancılaşmayan insanın makineye entegre olmuş şeffaf protezlerle olan yakınlığını bu şekilde anlatır. Ona göre yapay aklın tüm iktisarıyla bizi doğal akıldan kurtarıyor oluşuna bir başarı ve zafer gözüyle bakılmasının nedenini ise düşüncenin fonksiyonel sürecini obeziteye uğratarak bizi düşüncesinin belirsizliğinden kurtarıyor oluşundan ama daha çok da düşünce ve dünya arasındaki o belirsizlikten kurtarıyor oluşundan kaynaklanmıştır. Yine bu başarının başka bir payı çağlar boyu mücadelesi yapılan ezeli özgürlük probleminin artık adının dahi anılmamasından kaynaklanıyor oluşudur. İronik ve acınası bir rehavet içerisinde olduğumuzu düşünen Baudrillard, gerçekte geleneksel makinelerin yerine sanal makinelerin gelmesiyle tüm mücadele biçimlerinin artık değiştiğini, özne ve nesnenin kim ve ne olduğunun bilmece hale getirildiğini, yabancılaşma ve köleşmenin anlamının ortadan kalktığını düşünür ve fakat her şeyin birbirinin yerine geçtiği esrime halinin son hızla devam ettiğini de belirtir. Sartre'ın ötekiliğin cehennem olduğu düşüncesi yerini

aynının esrikliğine bırakmıştır. Baudrillard'a göre belirsiz bir ötekiliğin arafından özdeşliğin yapay cennetine geçilmiştir. Baudrillard, bazılarının bu formun çok daha kötü bir kölelik biçimi olduğunu dile getireceklere gülmektedir; zira yeni Tele-kompüter İnsan, iradesini kaybetmişken nasıl köle olmayı becerebilir ki? Ona göre bundan böyle insanın kendi cinsini yabancılaştırması düşünülemez ama makinenin insanı homeostaza uğratmasından söz edilebilir.³¹⁰

Baudrillard'a göre makinelerin gelişen teknolojiyle beraber kendi düzeylerinin aşkını gösterdiği alan ilkin bedenlerin teknolojik olarak arınmasıdır. Bu durumda bedenler, makinelere karşı bağışıklık sistemini güçlendirmeleri gerekecektir, ancak; bu güçlendirme de nihayetinde tüm alanların teknolojik zeminde yapay olarak arındırıldığından bağışıklık sistemimiz yapay bir korumayla kendini savunmak durumunda kalmıştır. Teknik ilerlemenin geri döndürülemezliği, bu minvalde tüm yaşam alanlarında yapay savunma sistemlerini de bağışıklığa karşı çökertmeyi başarabilmiştir. Tüm savunma silahlarını insanın elinden alarak onu tamamen aciz hale getiren teknolojik sistem, bu anlamda insanın kendisinden korunmasına yönelik ilkin onu kendisiyle suç ortağı haline getirmiştir. Bu Baudrillard'a göre makineler için öncelikle kendini korumak sonrasında insanı kendisine borçlu hale getirip ona ebediyyen minnet duyması için geliştirdiği bir yöntemdir.³¹¹

Dolayısıyla, modern teknolojik ve toplumsal dönüşümlerin bireyin kimliği ve iradesi üzerindeki etkilerini bağlamında yeni sanal insanın keşfi, teknoloji ve simülasyonların bireyin gerçeklik algısını nasıl dönüştürdüğünü gözler önüne sermektedir. Bu dönüşüm, bireyin kendi bedenine ve bilincine yabancılaşmasına, makinelerle olan ilişkilerinin doğasına ve nihayetinde toplumun genel yapısını yeniden şekillendirmesine neden olmaktadır. Baudrillard'a göre, bu süreç, insanlığın teknolojik gelişmelere ve sanal dünyaya adapte olurken, geleneksel anlamda özgürlüğünü ve öznelliğini kaybetmesine yol açmaktadır. Böylece, modern toplumun estetik ve teknolojik idealleri uğruna

³¹⁰ **Ibid.**, ss. 58-59

³¹¹ **Ibid.**, ss. 61-62

bireyselliğin ve özgünlüğün feda edilmesi, Baudrillard'ın eleştirilerinde önemli bir yer tutmaktadır.

Tüm bunlar ışığında, peki yeni sanal insan hipergerçeklikte neden bu denli önemli yer tutmaktadır? Baudrillard'ın bu tespitlerine göre, teknolojik gelişmelerin ve sanal dünyaların etkisi altında bireyler, kendi benliklerinden uzaklaşıp, makinelerin ve dijital ağların bir parçası haline gelir. Bu dönüşüm, bireylerin özgünlüklerini ve bireyselliklerini yitirerek, kolektif bir sanal gerçekliğin, yani hipergerçekliğin içine hapsolmasına yol açmaktadır. Bu süreçte, bireyler, makinelerin kontrolünde birer simülakr haline gelirken, özgürlük ve öznellik, yerini dijital dünyanın soğuk ve uzak gerçekliğine, hipergerçekliğe bırakır. Modern toplumun estetik ve teknolojik idealleri, bireyi makineleşmiş bir varlığa dönüştürürken, özgürlüğün ve öznenliğin kaybolmasına neden olmaktadır.

Hipergerçeklik, bu yeni düzenin temelidir; insanı, gerçekliğin yerine geçen simülasyonlarla dolu bir dünyada hapseder. Baudrillard'ın eleştirileri, bu süreçte insanlığın ne kadar “insan” kalabileceği sorusunu akıllara getirirken, aynı zamanda hipergerçekliğin, modern dünyada bireyin varoluşunu nasıl şekillendirdiğini de sorgulamamıza neden olur. Bu bağlamda, Baudrillard'ın düşünceleri, insanlığın kendi varoluşunu yeniden gözden geçirmesi gerektiğini hatırlatır ve belki de asıl tehlikenin, insanın makineleşmiş bir dünyada kendi benliğini tamamen kaybetmesi olduğunu işaret eder.

İKİNCİ BÖLÜM

HİPERGERÇEKLİK VE EKRAN: FRAKTAL EVRENİN TARİHİN SONUYLA BULUŞMASI

Bu bölümde, Jean Baudrillard'ın hipergerçeklik teorisinin modern dünyada nasıl somutlaştığı ele alınacaktır. Fraktal ilke kavramı üzerinden, modern dünyanın sürekli yeniden üretildiği ve gerçeğin parçalandığı süreçler incelenecek, Baudrillard'ın dördüncü düzen teorisi çerçevesinde simülasyon evreninin yapısal özellikleri tartışılacaktır. Tarihin sonu ilkesine odaklanarak, tarihsel anlamın nasıl çözülüp yerini simülasyonların aldığı ve modern toplumun bu yeni anlam arayışında nasıl bir yeniden inşa sürecine girdiği açıklanacaktır. Fukuyama ve Baudrillard arasında ideolojik ve ontolojik yaklaşımlar karşılaştırılarak, tarihin sona erişine dair farklı bakış açıları sunulacaktır. Ekran sorunsalı bağlamında, televizyonun kültürel ritüel olarak nasıl bir dönüştürücü güç olduğu ve medya ile toplumsal bilinç üzerindeki etkileri tartışılacaktır. Körfez Savaşı örneği üzerinden ekran ve hipergerçeklik kavramları bir araya getirilerek, savaşın gerçeklikten nasıl koptuğu, bir medya olayı haline dönüşerek simülatif bir yansıma haline geldiği analiz edilecektir.

2.1 Fraktal İlkesi

Bu bölümde, Jean Baudrillard'ın simülasyon teorisi içinde merkezi bir yer tutan *Fraktal İlkesi*'ni ele alacağız. Baudrillard, bu ilkeyi, modern toplumun simülasyonlar aracılığıyla nasıl sonsuz bir şekilde bölündüğünü ve yeniden üretildiğini anlamak için kritik bir araç olarak sunar. *Fraktal İlkesi*, hipergerçekliğin doğasında bulunan ve gerçeğin yerini alan bu sonsuz tekrarın, toplumsal yapılar üzerindeki etkilerini anlamamıza yardımcı olur. Bu ilke, modern dünyada gerçeğin nasıl kaybolduğunu ve yerini sürekli kendini yeniden üreten simülasyonların aldığını açıklar.

Bu bağlamda, Baudrillard'ın *Dördüncü Düzen* olarak tanımladığı bu yeni simülasyon düzlemine nasıl ulaştığını inceleyeceğiz. Baudrillard, *Dördüncü Düzen*'i, simülasyonların

artık orijinal bir referans noktası olmaksızın kendi kendini yeniden ürettiği bir evre olarak tanımlar. Bu aşama, modern toplumda gerçeğin tamamen yerini kaybettiği ve sadece simülasyonların hüküm sürdüğü bir düzeni ifade eder. *Fraktal İlkesi*, bu düzenin temel dinamiklerinden biridir ve toplumun, sonsuz bir şekilde kendi üzerine katlanan ve gerçekliğin anlamını ortadan kaldıran bir yapıya dönüşmesini sağlar.

Baudrillard'ın *Fraktal İlkesi*, sadece teorik bir kavram olmanın ötesinde, modern simülasyonların nasıl çalıştığını anlamamıza da olanak tanır. Bu ilke, simülasyonların, modern dünyada gerçekliği nasıl dönüştürdüğünü ve bu dönüşümün toplum üzerindeki etkilerini analiz etmemiz için bir çerçeve sunar. Bu bağlamda, *Fraktal İlkesi*, modern toplumda gerçeklik algısının nasıl bozulduğunu ve bu bozulmanın toplumsal yapıları nasıl yeniden şekillendirdiğini derinlemesine anlamamızı sağlayacaktır.

2.1.1 Baudrillard'ın Dördüncü Düzenine Doğru

Jean Baudrillard, *Simülasyonlar ve Simülakrlar* (1981) kitabında ele aldığı üç dereceli veya üç düzenli simülakrlara, *Kötülüğün Şeffaflığı* (1990) kitabıyla birlikte “Fraktal” ilkesini, yani dördüncü düzen simülakrları dahil ederek teorisine yeni bir boyut kazandırmıştır. Bu boyut hipergerçekliğin ontolojik yapısında önemli bir yapı taşı ihtiva eder. Bu yeni boyut, Baudrillard'ın simülasyon teorisinin derinleşmesine ve modern toplumdaki karmaşıklıkların anlaşılmasına olanak tanır.

Fraktalin sözlük anlamını “Büyütülmüş herhangi bir küçük parçası orijinaliyle aynı istatistiksel karaktere sahip olan matematiksel olarak tasarlanmış bir eğri”³¹² olarak tanımlamak mümkün iken, Mike Gane'in de belirttiği üzere fraktal, Baudrillard'da semiyotik düzene ait bir anlam ihtiva eder; Baudrillard, fraktal teoriyi doğrudan matematiksel bir teknik olarak kullanmamakla birlikte, fraktal matematik ile simülakranın

³¹² Simpson, J. A. and E. S. C. Weiner, “Fractals”, *The Oxford English Dictionary*, Oxford, Oxford University Press, 1989

çağdaş düzenlerinin semiyotik mantıkları birbirine derinden bağlıdır.³¹³ Wade ise, fraktallerin ve virüslerin nasıl işlediğini ve toplumsal düzeyde nasıl anlamlandırıldığını açıklar. Fraktaller, tıpkı virüsler gibi, kendi kendini kopyalayan ve sonsuz çoğalma kapasitesine sahip matematiksel yapılar olarak tanımlanır.

Wade'in de belirttiği üzere Jean Baudrillard ilk üç simülakr düzenini kanıtlarla desteklerken, fraktallerin dördüncü düzeni ve bunun değişken biçimleri konusundaki teorisini ele alırken bu metaforun arkasındaki anlamı izah etmek yerine ima eder, doğrudan bir tanım yapmak yerine fragman, virüs gibi benzerlik kurduğu kavramlarla ele alır, fakat bu kavramlardan usta bir şekilde ayırıştırarak fraktale yeni bir anlam yükler.³¹⁴ Wade'e göre bu temkinli olma durumunun bazı sebepleri vardır. İlk bakışta dördüncü düzen, simülasyonun bir protezi gibi görünmektedir; ancak tıpkı yakından incelenen geometrik bir fraktal gibi, ilk bakışta görünen şey her zaman kesin değildir. Wade, bu nedenle çalışmasının, fraktal kümelere resimli referans kullanarak dengeyi düzeltmeyi amaçlamanın yanı sıra “fraktalların toplumsalı okumaya yönelik teorik, ampirik metotlar olarak değil de farklı olguların Frank Tipler'in '*Omega Noktası*' ismini verdiği, teknolojik belirliliğin bir tekillik olarak değerlendirildiği noktaya ulaşan bir sistem”³¹⁵ şeklinde ele alındığı metaforlar olarak incelemeyi amaçladığını belirtir. Benzer bir yorumu Pawlett da yapar; Pawlett'a göre Baudrillard'ın simülasyon teorisi, özellikle göndergeselliğin kaybı ile ilgili iddiaları, dışsal bir 'gerçekliği' tanımlama girişimlerini imkânsız hale getirir. Pawlett, Baudrillard'ın çalışmalarında ‘dördüncü düzen’ teriminin nadiren yer aldığını ve Baudrillard'ın bu terimle kapsamlı bir teori inşa etmediğini belirtir. Bunun yerine, Baudrillard dördüncü düzeni çeşitli kavramlarla karakterize eder: şeffaflık, kötülük, kusursuz suç, imkânsız mübadele ve şiirsel aktarım gibi.

Bu kavramlar, dördüncü düzenin maskeleri ve kisveleridir, ancak 'gerçekliği' değildir. Pawlett'a göre, Baudrillard'ın ölümcül ya da radikal teorisi, dünya üzerinde işlemekte olan

³¹³ Mike Gane, “Fragments”, **The Baudrillard Dictionary**, Ed. Richard G. Smith, Edinburgh University Press, pp., 2010, s. 89

³¹⁴ Alex Wade, “Social Metaphors and Meaning in Fourth Order Simulacra Wade”, **International Journal of Baudrillard Studies**, Vol 11. No 1, 2014, par. 1,

³¹⁵ Alex Wade, **Ibid.**, par. 1

bir düşünce biçimi olarak eleştiriden uzaklaşarak düşünce deneylerine yönelir.³¹⁶ Pawlett, Baudrillard'ın ölümcül veya radikal teorisinin eleştiriden uzaklaşarak düşünce deneylerine yöneldiğini ve bu bağlamda Nietzsche'nin büyük bir etki oluşturduğunu ifade eder. Nietzsche, '*Tanrı'nın ölümü*' kavramıyla gerçek ve görünen, doğru ve yanlış arasındaki sabit ayrımları ortadan kaldırırken, Baudrillard da Nietzsche'nin bu görüşlerinden etkilenecek, 'gerçeklik' olarak adlandırılan her şeyin insani veya toplumsal bir inşa olduğunu savunur.³¹⁷

Baudrillard'ın fraktal ile beraber kullandığı ancak birbirinden ayırdığı ikinci bir önemli kavram ise virüslerdir. Wade'e göre, Baudrillard, fraktal yapıları modern toplumu ve iletişimi anlamak için kullanır; virüslerin yaşam ve ölüm arasında muallakta kalması gibi, fraktaller de sürekli olarak kendini yeniden üretir ve sistemin içerisinde yayılır. Wade fraktal ve virüs ayrımını şu şekilde yapar:

“Virüsler kendi kendini kopyalayan bir kodun doğal tezahürü ise, fraktaller de onların bilimsel muadilleridir. Matematiksel koddan oluşan ve yalnızca elektriklenmiş silikon aracılığıyla gerçek temsile ulaşan bu yapılar, bir patafizik filozofu için içgüdüsel seçimdir, sonsuz fakat kesin imge...Bütün bir tabiatın kendi kendisini kopyalamak üzere bir kod taşıması (DNA ve RNA) gibi, fraktaller de sınırsız imgeler üretebilir. Yörüngedeki matematiksel denklemler gibi, sürekli dolaşımdadır ve kopyalanır. Bilgisayar marifetiyle bir kaçış yolu bulduklarında, tabiatı taklit eden ve bu sebeple de fraktalle virali birleştiren kaleidoskopik bir imge üretirler”³¹⁸

Bir virüsün en önemli unsurlarından biri, canlı olarak sınıflandırılmaması ve yaşam ile ölüm arasında muallakta bulunmasıdır. Wade'e göre, “Aynen fraktalin üretilmek için bir matematiksel koda ve temsili için de bir gösterim birimine ihtiyaç duyması gibi, bir virüs de yalnızca kodlanmakla kalmaz, buna ek olarak varlığını devam ettirebilmesi için kodlanmış bir taşıyıcı hücreye de ihtiyaç duyar.”³¹⁹ Bu ön koşullar olmadan virüs, uyum sağlayan bir ortamın dışında varlığını sürdüremez. Bu durum, Baudrillard'ın fraktal teorisi ile modern toplumun karmaşıklığını anlamada kullanabileceğimiz bir başka önemli metaforik bağ temsil eder.

³¹⁶ Pawlett, **Jean Baudrillard: Against Banality**, Londra, Routledge Press, 2007, s.109

³¹⁷ **Ibid.**, s.112

³¹⁸ Wade, **Ibid.**, par. 9

³¹⁹ **Ibid.**, par. 6

Wade'e göre, fraktaller viral özellikler taşımasının bir sebebi de üstel olarak değil, dönüşü olmayan bir noktaya ulaşana kadar tüm boşlukları doldurarak büyümeleridir. Tipler'in Omega noktasının da bu şekilde çalıştığını belirtir ve Omega noktasında bile fraktalların viral olduğunu vurgular. Wade, fraktal sistemlerde geleceğin formülasyonunun sadece en iyi tahminle yapılabileceğini ve olayın net olarak sadece geçmişe dönük bakıldığında görülebileceğini ifade eder. Baudrillard, tekilliklerin sistemin dışında olduğunu savunur ve onları sistemin tökezletecek unsurlar olarak görür. Wade, bu durumun simgesel değiş tokuş teorisi ile uyumlu olduğunu ve Batı'da hediyelerin geri verilemez olmasının bir imkânsız değiş tokuş ayarlaması oluşturduğunu belirtir. Böylelikle, fraktal yapıların ve virüslerin benzer şekilde sürekli çoğalarak ve yayılıp sistemin bir parçası haline geldiği görülür.³²⁰

Gerry Coulter daha farklı bir bakış açısı sunar ve Baudrillard'ın çalışmalarının Virilio'nun '*ortadan kaybolmanın estetiği*' kavramıyla önemli ölçüde örtüştüğünü öne sürer. Baudrillard, Virilio'nun kavramlarını kendi teorik çerçevesine entegre ederek, modern toplumun fraktal yapısını ve bu yapının nasıl sürekli bir hiper-gerçekleşme döngüsüne girdiğini açıklar. Coulter'a göre, Baudrillard, Virilio'nun kavramlarını kullanarak modern toplumun şeffaflık ve doyum evresine ulaştığını, bu süreçte fraktal nesneler ve formların ortaya çıktığını ve toplumun kitlesel inkâr ve sersemleme süreci boyunca ilerlediğini belirtir. Bu analizler, Baudrillard'ın fraktal teorisinin modern toplumdaki işleyişini ve etkilerini daha derinlemesine anlamamıza olanak tanımaktadır.³²¹

Kayboluş kavramı ile fraktal teoriyi yakınlaştıran bir diğer önemli katkı Clarke'tan gelmiştir. Clarke, Baudrillard'ın kavramsal dünyasında *kayboluşun* merkezi bir yer tuttuğunu belirtir. Baudrillard, kaybolma ile ölümün sonluluğu arasında bir karşıtlık kurarak, kaybolmanın doğrusal zamanda yok olmaktan ziyade döngüsel ve fraktal bir olay haline geldiğini öne sürer. Bu bağlamda, kaybolan şey, nadiren başka yollarla kesişen çarpık bir yol boyunca boşlukta kaybolur ve bu durum fraktal dağılma biçimini yansıtır.

³²⁰ **Ibid.**, par. 19

³²¹ Gerry Coulter, "Concepts and Catastrophes: Jean Baudrillard's Paul Virilio", **International Journal of Baudrillard Studies**, Volume 11, Number 23, 2014, par. 6

Baudrillard, kaybolmanın sürekli yeniden ortaya çıkma şansına sahip olduğunu ve doğrusal zaman anlayışından uzaklaşmayı vurgular ³²² . Böylelikle, Baudrillard'ın kaybolma ve fraktal dağılma kavramları, olayların sürekli yeniden ortaya çıkma potansiyelini ve doğrusal zaman anlayışından uzaklaşmayı vurgulamak için birebir örtüşmektedir.

Pawlett da *kayboluş* kavramını ele alır ve ona göre, “Baudrillard'ın kendisi birleşik bir yazı ya da bilen özne olarak 'kaybolur'. Birbiriyle uzlaşmaz hipotezlerin ardında, parçalı ve aforistik düşüncelerin içinde kaybolur.” ³²³ Bu durum, Baudrillard'ın yazılarında aforizmaların sıklıkla kullanılmasına yol açar ve bu aforistik tarz, modernist edebi araçlardan etkilenmiştir ve Baudrillard'ın teorik fikirlerinin kişisel düzeyde etkisini yansıtır.

Dyakov ise fraktal teoriye farklı bir açıdan yaklaşarak, Gnostik düşünceden izler taşıdığını vurgular. Gnostisizmde, dünyadaki varlıklar, simülakrlar tarafından oluşturulan bir boşluk olarak tasavvur edilir. Baudrillard, bu anlayışı modern toplumun fraktal yapılarıyla ilişkilendirir ve simülasyon sürecinin farklı evrelerini tanımlar. Dyakov’a göre, simülasyonun dördüncü evresinde gerçeklik kavramı tamamen dönüşüme uğramıştır ve eleştiri formu belirsiz hale gelmiştir. Baudrillard, bu aşamada eleştirinin mümkün olmadığını öne sürer ve fraktal yapılar, modern toplumun sembolik düzenini karmaşılaştırır. Dyakov’un analizine göre, bu durum, Baudrillard’ın simülasyonun soy kütüğünü oluştururken Gnostik düşünceyle olan bağlantısını ortaya koyar. Bu bağlamda, simülasyon evreleri ve bu evrelerin dönüşümleri, modern toplumun anlaşılmasında önemli bir rol oynar. ³²⁴

Baudrillard’a göre, modern birey, ağlar, ekranlar ve yeni teknolojiler aracılığıyla kendi özgürleşme ve kurtuluşunun en son evresine ulaşmıştır ve bu süreçte fraktal bir özneye dönüşmektedir. Bu birey, sonsuza dek bölünebilme ve bölünmezlik özelliklerini bir arada

³²² Clarke, **Jean Baudrillard Fatal Theories**, s.32-33

³²³ Pawlett, **Ibid.**, s.109

³²⁴ Dyakov, “Baudrillard, Gnosticism, and the Beginning of Simulation”, **International Journal of Baudrillard Studies**, par.18

taşıyarak hem kendi üstüne kapanmış hem de sonsuz bir kimliğe adanmış bir yapıya sahiptir. Birey, her bir parselde azalan kitle etkisine dönüşmekte ve kitlenin diziselliğini ve yapısını kendi içinde özetlemektedir. Bu durum, bireyin tek başına kitleyi oluşturabilmesi ve kitle yapısının her bireyin parçasında bulunabilmesi ile sonuçlanmaktadır. Sanallık ve medya evreninde, birey ve kitle birbirlerinin elektronik kaplamını oluşturmakta ve birey, ötekisini arayan bir parçacık olarak varlığını sürdürmektedir:

“Ağlar, ekranlar ve yeni teknolojiler boyunca kendi «özgürleşme»sinin, kendi kurtuluşunun en son evresine ulaşmış olan modern birey, fraktal bir özneye dönüşüyor; hem sonsuza dek bölünebilmek özelliği taşıyor hem de bölünmezlik özelliği, hem kendi üstüne kapanmış hem de sonsuz bir kimliğe adanmış vaziyette.”³²⁵

Gane’in de öne sürdüğü üzere, Baudrillard’ın çalışmaları siyasi doğruluk veya entelektüel şantaj biçimlerine boyun eğmeyen bir duruş sergiler. Baudrillard, kolay çözümleri reddeden ve dünyayı daha paradoksal, daha gizemli ve daha baştan çıkarıcı hale getirme yolunu takip eder. Bu bağlamda, fraktal yapıların modern toplumda nasıl işlediğini ve bireyin kimlik ve kader algısını sürekli olarak yeniden üreterek gerçeklik ve kaderin yerini yapay simülasyonların aldığını düşünür. Gane, Baudrillard’ın Batı kültürü ve siyasetinin kendi temel değerlerinin tahrip edilmesine doğru giden yolu reddetmekle kalmayıp, bu tür bir bozulmanın bizi daha kötü bir şeyden, pozitif iyiliğin saf zafer yürüyüşünden koruduğunu iddia ettiğini belirtir.³²⁶

Baudrillard’a göre modern birey, uyuşturucular ve bilinci bozmanın diğer biçimleri gibi uç deneyimlerle sınanırken, günlük yaşamda televizyon ve bilgisayar ekranlarının ardında sürekli olarak test edilmekte ve parçalara ayrılmaktadır. Birey, medyanın ve teknolojinin etkisiyle, teknik bir yanılsama boyunca kaderinin yeni biçimlerini yaratmakta ve bu süreçte kimliğini sürekli olarak sorgulamaktadır:

“Birey, her bir televizyon ve bilgisayar ekranının ardında, her gün karşı karşıya kaldığı her bir teknik işlemde bütün işlevleriyle test ediliyor, deniyor, parçalara ayrılıyor, hırpalanıyor ve ondan

³²⁵ Baudrillard, *İmkânsız Takas*, s.53

³²⁶ Mike Gane, “Baudrillard’s Lucidity Pact”, *Theory, Culture & Society*, SAGE, Los Angeles, London, New Delhi, and Singapore, Vol. 24(5), s. 133

cevap vermesi bekleniyor - bu fraktal özne, bakışın, bedenin, gerçek dünyanın körelmesi pahasına kendini ağların içine serpiştirmekten başka bir şey yapamaz hale geliyor.”³²⁷

Baudrillard, fraktal ve parçalı kavramlarını ayırt ederek, fraktalin bir bütünün ayrışımı ya da toz haline gelmesi gibi olduğunu belirtir. Parçanın ise kaybolmuş olandan sonra kalan bir şey olduğunu ve bilinçli bir uygulama olarak parçanın, toplamının reddi olarak parçalı olan şey olduğunu ifade eder: “Fraktal, var olmamış olabilen bir bütünü içerir, ama bir bütünün ayrışımı ya da toz haline gelmesi gibidir. Parçada artık bir şey var, bu da kaybolmuş olandan sonra kalan bir şey: Herakleitos'un parçalarından söz edilir, bütünün yokluğunda kısmi bir bellek.”³²⁸ Bu ayrımla birlikte, fraktal ilkesinin daha geniş bağlamda ele alınması ve kavramsal derinliğinin anlaşılması sağlanmaktadır.

2.1.2 Fraktal İlke ve Modern Simülasyon

Mike Gane'in de belirttiği gibi, Baudrillard, *Cool Anılar* serisinde üçüncü dereceden bütünsellikler için duyduğu nostaljiyi vurgular. Baudrillard, herhangi bir materyalde, sonlu bir bütünün tüm parçalarını kapsayan ve bütүнleştirilen şiirsel bir çözümün olması gerektiğine inanır. Gane'e göre, Baudrillard, en ufak detayların tersinirliğini düzenleyen kuralların bulunması gerektiğini ifade eder. Bu ifadeler, Baudrillard'ın fraktal ve parçalı kavramları arasında yaptığı ayrımı ve fraktal yapının modern toplumda nasıl işlediğini açıklamaktadır. Gane'in analizine göre, bu yaklaşım, Baudrillard'ın modern toplumdaki fraktal yapıların karmaşıklığını ve bütünsellik arayışını anlamamıza yardımcı olur.³²⁹

Cool Anılar'da Baudrillard, modern bireyin kimliğini nasıl sürekli olarak yeniden ürettiğini ve bu süreçte gerçekliğin ve kaderin yerini yapay simülasyonların aldığını tartışır. Mike Gane, Baudrillard'ın *Cool Anılar* serisinin fragmanlardan oluştuğunu ve bu fragmanların bir bütün oluşturabileceklerini belirtir. Baudrillard'a göre, her bir fragman simgesel bir alan yaratırken, fraktaller ise sistem şebekesine bağlanır. Gane, fragman ve fraktal arasındaki bu karşılıklı, kültürel simgesel düzen ve ağ sistemi arasında daha geniş

³²⁷ Baudrillard, *Ibid.*, s.54

³²⁸ Jean Baudrillard, *Bir Parçadan Diğetine François L'Yonnet ile Söyleşi*, ss. 44-45

³²⁹ Gane, *Ibid.*, s.132

bir bağlamda geliştirildiğini vurgular.³³⁰ Dolayısıyla, Gane'in belirttiği gibi, fragman ve fraktal arasındaki bu karşıtlık, Baudrillard'ın modern toplumda değerlerin nasıl bir döngüsel kendini yineleme sürecine girdiğini ve bu süreçte simgesel düzenin nasıl çözüldüğünü anlamamıza yardımcı olacaktır.

Baudrillard, modern dünyanın rastlantısal/belirsiz doğasının, özne ve nesne arasındaki diyalektik ilişkinin kaybolmasına neden olduğunu ve bu rastlantısallığın fraktal yapılar aracılığıyla somutlaştığını belirtir. Bu yapıların belirli bir mikro biçim ve sonu gelmeyen yeniden üretim süreciyle karakterize olduğunu vurgular³³¹. Bu bağlamda, fraktal yapılar, hayatın birçok evresinde hem gerçekliğin inkârını hem de yeni birer metafizik ifade olarak kendilerini gösterirler:

“Çözümlemelerdeki kavram ve figürler nereden çıkıyor? Bütün bunlar, bir dizi kişilik özelliğinin, gerçek için elverişli olmayan ve yalnızca yanılsama için, hayal kırıklığı için elverişli olan şeylerin saf ve yalın metafizik ifadesi değil mi? Onlar, gerçekliğin inkâr edilmesi, kötülüğün ikiye bölünmesi ve zekâsı, iradenin eksiltisi ve ölümcül stratejiler -hepsi de hileli durumlar- değil mi? Aynı zamanda onlar, simülasyon ortamına yeni birer sarmal olarak katılma başarısını göstermiyorlar mı?”³³²

Baudrillard, modern toplumda fraktalin statüsünü açıklarken, belirsizlik ilkesinden faydalanır ve bu ilke üzerinden toplumsal dinamiklerin ve bireylerin etkileşimlerinin nasıl değiştiğini ortaya koyar. Baudrillard'a göre, modern toplum belirlenimci-olmayan bir yapıya sahiptir ve bu nedenle geleneksel toplumsal analiz yöntemleri artık geçerliliğini yitirmiştir. Bu yeni toplum, belirsizlik ve kararsızlık üzerine kuruludur ve toplumsal belirlenim bağlamında ele alınması imkânsız hale gelmiştir. Bu nedenle, toplumu anlamak ve analiz etmek için yeni yaklaşımlar gerekmektedir. Toplum artık eleştirel ve toplumsal belirlenim bağlamında değil, fraktal, keyfi ve üslû bir şekilde ele alınmalıdır. Bu, toplumun kritik kitlenin ve uç görüngülerin egemen olduğu bir belirsizlik ilişkisi içinde olduğunu göstermektedir: "Bugün ise belirlenimci-olmayan bir toplumun belirlenimci-olmayan çözümlemesini yapmak gerekiyor - fraktal, keyfi, üslû bir toplumun, kritik

³³⁰ Mike Gane, "Fragments", **The Baudrillard Dictionary**, Ed. Richard G. Smith, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2010, s.51

³³¹ Jean Baudrillard, **Anahtar Sözcükler**, Ankara, Paragraf Yayınevi, ss.63-64

³³² Jean Baudrillard, **Cool Anılar V (2000-2004)**, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, s.94

kitlenin ve uç görüngülerin, tümüyle kararsızlık ilişkisinin egemen olduğu bir toplumun çözümlemesi.”³³³ Baudrillard’a göre, belirsizlik ilkesi yalnızca fiziksel dünyada değil, bilgi ve toplumsal süreçlerde de geçerlidir. Karmaşık süreçlerin nedenleri ve etkilerini anlamak ve değerlendirmek giderek zorlaşmaktadır. Bu belirsizlik, bilgi, terörizm, viral patoloji gibi birçok alana sızmıştır ve insan yaşamının tüm alanlarında hissedilmektedir:

“Aynı anda bir parçacığın hem hızını hem de konumunu hesaplamayı imkânsız hale getiren belirsizlik ilkesi yalnızca fizik alanıyla sınırlı değil. Bilgi alanında olayın gerçekliğini ve anlamını bir arada değerlendirirken, şu ya da bu karmaşık süreçteki nedenler ile etkileri, terörist ile rehineyi (Stockholm belirtisi) ya da virüs ile hücreyi (viral patoloji) birbirinden ayırırken de aynı imkânsızlıkla karşı karşıya kalınıyor - mikroskopla yapılan deneyde özne ile nesneyi birbirinden ayırt etmek kadar imkânsız.”³³⁴

Baudrillard’a göre, modern toplumda bireyler, çoğul kimlikler, ikili yaşamlar ve rastlantılar aracılığıyla yapay kaderler yaratmaktadır. Bu süreçte cinsiyet, genler, ağlar ve arzular sürekli olarak değişime ve takasa tabidir. Kaderin yerine geçen bu yapay seçenekler, bireylerin kendi yaşamlarını takas etmesinin imkânsızlığını yansıtır. Bu durum, *Ebedi Geri Dönüş*’ün, fraktal dönüşlerle ve mikroişlemlerle simüle edilmesiyle ortaya çıkan bir yeniden üretim süreci olarak görülmektedir. Nietzsche'nin de belirttiği gibi, bu çoğulluk, bireyin içsel yıkımını artıran ve onun kendini sürekli olarak sorgulamasına neden olan bir durum yaratır: “Ebedi Geri Dönüş de, sonsuz küçük olanın, fraktalin dönüşü olarak görülüyor - mikroskobik ve insandışı bir ölçeğin tekrarlanması.”

³³⁵ Dolayısıyla, modern birey, fraktal dönüşler ve mikroişlemler aracılığıyla kendi kimliğini sürekli olarak yeniden üretmekte ve bu süreçte gerçeklik ve kaderin yerini yapay simülasyonlar almaktadır.

Bu noktada tekrar Pawlett’a başvurursak, Baudrillard kesinlikle Nietzsche'yi disiplinli bir şekilde takip etmez, ancak açıkça derin bir etki vardır. Nietzsche'nin Putların Alacakaranlığı'nda yer alan 'Gerçek Dünya'nın sonunda nasıl bir mit haline gelmesi' Baudrillard tarafından çeşitli vesilelerle alıntılanır ve daha sonraki teorisi için hayati önem

³³³ Baudrillard, *İmkânsız Takas*, s.24

³³⁴ *Ibid.*, s.27

³³⁵ *Ibid.*, s.81

taşıır. Nietzsche için dünya mit ya da masal haline gelmiştir. *Gerçeklik* yanılsaması, gerçek ve görünen, doğru ve yanlış arasındaki düzenli ve istikrarlı karşıtlık paramparça olmuştur. Tanrı'nın ölümü bizi batıl inançlar dünyasından katı gerçeklikler dünyasına taşımaktan ziyade, Platoncu, Hristiyan ve bilimsel düşüncenin yapılandırıcı ilkeleri olan gerçek ve görünen, doğru ve yanlış, iyi ve kötü arasındaki sabit ayrımların da ölümüdür.³³⁶

Baudrillard, Tanrı ile fraktal arasındaki köprüyü *Kötülüğün Şeffaflığı* eserinde kurar; burada modern toplumun, politik, cinsel, üretici ve yıkıcı güçlerin özgürleşmesiyle birlikte her alanda büyük bir değişim ve serbestleşme yaşanmasından bahseder. Ancak bu büyük değişimlerin ardından, toplum artık yalnızca bu özgürleşme süreçlerinin simülasyonunu yapmaktadır. Baudrillard, bu durumu simülasyon durumu olarak adlandırır ve tüm ütopyaların gerçekleşmiş olmasına rağmen, bu ütopyaların sanki hiç gerçekleşmemiş gibi yaşamaya devam edildiğini belirtir. Bu bağlamda, her şeyin hızla çoğaldığı ve yayıldığı, ancak hiçbir şeyin gerçek anlamda sona ermediği veya ölümle yok olmadığı bir dünyada yaşadığımızı söyler. Bu süreçte, değerler ve sistemler kendi üzerlerine katlanarak ve birbirlerine dolanarak, sürekli bir kendini yineleme ve hiper-gerçekleşme döngüsüne girer:

“Artık hiçbir şey (Tanrı bile) sona ererek ya da ölümle yok olmuyor; hızla çoğalarak, sirayet ederek, doygunluk ve şeffaflık yoluyla, bitkinlik ve köktü kazınma yoluyla, simülasyon salgını ve ikincil varoluş olan simülasyona aktarılma yoluyla yok oluyor her şey. Artık ölümcül bir yok olma biçimi değil, fraktal bir dağılma biçimi vardır. Hiçbir şey gerçekten yansımıyor; ne aynada ne de (bilincin sonsuza değin bölünmesinden ibaret olan) başdöndürücü alanda gerçekten yansıyan bir şey yok artık. Dolaşım ağlarının viral dağılımındaki mantık ne değerin mantığıdır ne de eşdeğerliliğin mantığıdır. Artık değerler alanında devrim yok; değerler birbirine dolanıp kendi üzerlerine katlanıyor.”³³⁷

Charles Levin, *Kötülüğün Şeffaflığı* eseri özelinde Baudrillard'ın fraktal ve kaos teorilerine olan ilgisini araştırırken, bu teorilerin toplumsal yaşamın belirsizliklerini ve karmaşıklıklarını yansıtmaya biçiminden kaynaklandığını öne sürmüştür. Levin'e göre, Baudrillard, modern toplumun mikro düzeyde DNA kodlaması gibi büyük ölçekli soyut sistemler tarafından yönetildiğini ve bu sistemlerin toplumsal yaşamı nasıl

³³⁶ Pawlett, *Ibid.*, s.113

³³⁷ Baudrillard, *Kötülüğün Şeffaflığı*, s.11

şekillendirdiğini vurgular. Levin, bu bağlamda, fraktal ve kaos teorisinin, modern toplumun karmaşık ve öngörülemez yapısını anlamak için önemli araçlar sunduğunu öne sürer. Baudrillard'ın “fraktal” ve “tuhaf çekici” gibi terimleri kullanması, toplumsal varoluşun entropi yıkımı ve bireyin evrensel olarak seyrelmesini temsil eder. Bu, Levin’e göre, kültürün fraktal aşamasına işaret eder; burada değerler sonsuz bölünebilir ve rastgele hale gelir. Bu durum, Baudrillard'ın kavramsal olarak “*metastaz*” ve “*viral*” simülasyon düzeni ile karakterize edilen dördüncü simülasyon düzenine işaret eder.³³⁸

Baudrillard, kaos teorisini, insan kültüründeki yaratılışçılık ve özcülük gibi geleneksel düşünce biçimlerine bir meydan okuma olarak kullanır. Levin'in belirttiği gibi, Baudrillard'a göre, toplumsal sistemler, öngörülemezlik ve belirsizlik aracılığıyla kendilerini yeniden organize eder ve bu süreçte, anlam ve deneyim kaybı yaşanır. Levin, Baudrillard'ın bu teorik yaklaşımının, modern toplumun karmaşıklıklarını ve bu karmaşıklıkların birey ve toplum üzerindeki etkilerini anlamak için kritik olduğunu vurgular.³³⁹

Baudrillard, modern toplumdaki değer sistemlerinin katıksız ve gereksiz bir tekrar içinde kalmadığını, aksine bu sistemlerin kendi varlıklarını riske atarak güçlerini arttırdığını ve akıl almaz bir potansiyel haline gelerek kendi sınırlarını aştığını belirtir. Bu durum, değerın yazgısıyla ilgili yeni bir anlayış gerektirir. Baudrillard, değerin evrimini dört aşamada ele alır: “doğal evre (kullanım değeri), ticari evre (değişim değeri), yapısal evre (gösterge değeri) ve fraktal evre”³⁴⁰. Her bir aşama, değerin farklı bir yasasına dayanır ve bu yasalar, değerin nasıl işlediğini anlamamızı sağlar. Doğal evreden ticari ve yapısal evreye kadar olan süreçlerde değer belirli referans noktalarına sahipken, fraktal evrede bu referans noktaları ortadan kalkar. Değerler, rastlantısal ve hızlı bir şekilde çoğalarak ve yayılır. Bu fraktal evrede, değerin kesin bir yasası olmadığını ve değerin hızla çoğalıp yayıldığını ifade eder.

³³⁸ Charles Levin, **Jean Baudrillard: A Study in Cultural Metaphysics**, London, Prentice Hall, 1996, s.267

³³⁹ Levin, **Ibid.**, s.268

³⁴⁰ Baudrillard, **Ibid.**, s.11

Bu bağlamda, değerlendirmenin neredeyse imkânsız hale geldiği bir değer salgını ve metastazı yaşanmaktadır. Dolayısıyla, modern birey, fraktal dönüşler ve mikroişlemler aracılığıyla kendi kimliğini sürekli olarak yeniden üretmekte ve bu süreçte gerçeklik ve kaderin yerini yapay simülasyonlar almaktadır. Örneğin, Baudrillard'ın fraktal teorisinin medya ve bilgi sistemlerinde de izlerini görmek mümkündür. Baudrillard, Philippe Petit ile yaptığı röportajda, günümüzde bilgi ve medya sistemlerinin küreselleşmesi ve bunun toplumsal etkileri üzerine önemli gözlemler yapar. Ona göre, küreselleşen bilgi, kendi kendini tüketen ve kendi amaçlarını absorbe eden bir yapıya sahiptir. Televizyon ve internet gibi medya araçları, kendi varlıklarını ve içeriklerini sürekli olarak yeniden üretirken, bilgi ve haberlerin doğruluğu veya yanlışlığı gibi kavramlar önemini yitirir. Bilgi, sadece kendini göstermekte ve kendi reklamını yapmaktadır; bu da mesajın ve içeriğin önemini yitirmesine yol açmaktadır.³⁴¹

Baudrillard, medya ve bilgi sistemlerinin, doğru ve yanlış arasındaki ayrımsızlığı artırdığını ve bu durumun gerçeklik algısını nasıl değiştirdiğini açıklar. Medya ve bilgi, artık ne doğru ne de yanlıştır; bunlar, referans ve hakikat endekslerini iptal ederek, anlık güvenilirlik üzerine kurulu bir yapı oluştururlar. Bu durumu 'bir tür fraktal hakikat' olarak tanımlar ve doğru ile yanlış arasındaki uzamın artık ilişkisel değil, rastgele dağılımlı olduğunu belirtir. Bu bağlamda, medya ve bilgi sistemlerinin, gerçeklik ve hakikat arasındaki sınırları bulanıklaştırarak, toplumsal sorumluluk ve etik değerlerin de belirsizleşmesine neden olduğunu vurgular. Baudrillard'ın ifadesiyle:

“Belirsizlik ilkesi, tüm değer sistemlerinin merkezinde olduğu gibi, cinsel yaşamın da merkezinde yer almaktadır. Artık karşıt kutuplarından özgür olan herkes kendi güçlerini arttırıp etkilerini çoğaltabilir. Gerçek, gerçek olandan daha gerçektir. Yanlış, yanlış olandan daha yanlıştır... Pozitifliğin bir ürünü olan bu belirsizlikte en hayati reaksiyon reddetmektir. Dünyadaki bilgi fazlalığının, ahlakilik fazlalığının, rasyonelleşme fazlalığının bir sonucu olarak, sadece kötülük kesindir; iyi hiçbir zaman kesin değildir. Sadece yanlış kesindir; doğru hiçbir zaman kesin değildir. Değerlerin belirsizliği içerisinde her zaman kazanan yanlış olur. Bu bizim karar verememeye, gerçeklik ölçütünün ortadan kalkmasına karşı tek sığınağımızdır.”³⁴²

³⁴¹ Jean Baudrillard, **Paroxysm: Interviews with Philippe Petit**, London, Verso, 1998, s.72

³⁴² **Ibid.**, ss. 73-74

Baudrillard, Sorbonne'daki çalışmalarından derleme olarak İngilizce yayınlanan '*Ecstasy of Communication*' yani İletişim Esrimesi eserinde de teknoloji ile fraktal ilkesi arasında bağ kurmaktadır. İlk olarak teknolojik gelişmelerin insan bedeninin ve zihninin doğal savunma mekanizmalarını nasıl tehdit ettiğini tartışır; insanın artan beyin kapasiteleri ve teknolojik ilerlemeler, insan bedeninin antikorlarına giderek daha az güvenmesine ve dışarıdan korunmaya ihtiyaç duymasına yol açmaktadır. Bu durum, ilerleme denen geri dönülmez bir eğilimin, insan bedenini ve ruhunu savunma ve kendi kaderini tayin etme sistemlerini terk etmeye itmesinin bir sonucudur. Bu bağlamda, tüm çevrelerin yapay olarak arıtılması ve iç bağışıklık sistemlerinin yıkılmasıyla, insan savunmasız hale gelir ve mutsuzluk virüsü kaçınılmaz olur. Baudrillard, bu durumu şöyle ifade etmektedir:

“Makinelerin artan beyin kapasiteleri normal olarak bedenin teknolojik olarak arındırılmasına yol açacaktır... Şakaları, tutkuları, kahkahaları, cinsel organları, salgıları ile insan, şeffaflık evrenini rahatsız eden pis küçük bir mikroptan başka bir şey değildir. Her şey temizlendikten sonra, tüm viral süreçlere ve tüm sosyal ve bakteriyel kirliliğe bir son verildikten sonra bu ölümcül temizlik ve yapaylık evreninde sadece mutsuzluk virüsü kalacak”³⁴³

Baudrillard, modern toplumda bireyin kendisiyle olan ilişkisinin nasıl değiştiğini ve bu değişimin fraktal teoriyle olan bağlantısını da açıklar. Birey, kendisinin en küçük moleküler fraksiyonuna doğru kıvrılır ve artık ideal görüntüsünün hayalini kurmaz. Bunun yerine, kendisini genetik olarak sonsuza kadar yeniden üretme formülüne sahip garip bir *Narcissus* gibi görür. Bu, bireyin sadece kendine benzemek, kendini her yerde bulmak ve çoğalmak arzusunu yansıtır:

“Fraktal nesne, temel bileşenlerinin her biri ile aynıken fraktal özne, sadece parçalarının her birinin kendini andırdığını hayal edebilir. Yani, onun hayali, tüm temsillerin altında kendisinin en küçük moleküler fraksiyonuna doğru kıvrılır; Artık ideal görüntüsünün hayalini kurmayan ama genetik olarak kendisini sonsuza kadar yeniden üretme formülüne sahip garip bir Nergis gibi...Artık önemli olan tek şey, sadece kendine benzemek, kendini her yerde bulmak, çoğalmak ama kişisel formüle sadık kalmak, her yerde aynı kapanış jeneriğini görmek, tüm film sahnelerinde bir kere görünmektir.”³⁴⁴

³⁴³ Jean Baudrillard, *The Ecstasy of Communication*, New York, Semiotext(e), 1987, s.37

³⁴⁴ *Ibid.*, s. 39

Baudrillard, *'L'illusion de la fin'* (Sonun İllüzyonu) kitabında ise fraktal teoriyi imparatorlukların çöküşü ve nükleer güçlerin dağılımı bağlamında tartışır. Sovyet nükleer santrallerinin kazalarla birlikte felaketlere yol açabileceğini ve bu sürecin imparatorlukların dağılmasıyla benzer olduğunu belirtir. Bu bağlamda, fraktal bölünme ve metastaz kavramlarını kullanarak büyük güçlerin küçük, yerel mikro-imparatorluklara bölündüğünü ifade eder; ona göre, imparatorlukların çöküşünü fraktal bölünme ve metastaz kavramlarıyla açıklamaktadır. Sovyet nükleer santrallerinin kazaları, imparatorlukların dağılmasıyla paralel bir şekilde ele alınır. Bu süreçte, büyük imparatorlukların çöküşü, onların yerel ve bölgesel mikro-imparatorluklara yayılması şeklinde gerçekleşir. Baudrillard'a göre, bu fraktal bölünme, parçaların bütüne olan benzerliğini koruduğu holografik bir yapı gibidir. İmparatorlukların sonu, köle mikro-sistemlerinin sınırsız hakimiyeti anlamına gelir ve bu da nükleer güçlerin yayılmasıyla diğer milletlerin köleleşmesine yol açar³⁴⁵. Baudrillard, bu süreci şu şekilde ifade eder:

“Buradaki illüzyon, aslında büyük imparatorlukların çöküşünün tarihin yenilenmesine kapı araladığına inanmaktır, oysaki o sadece imparatorluğun metastaslarına açılır. En olası hipotez, burada bir imparatorluğun ortadan kalkmasıyla değil, onun bütün yerel ve bölgesel mikro-imparatorluklara yayılmasıyla uğraşılıyor olduğumuzdur. Bu, hologramlarda olduğu gibi, parçayla bütün arasındaki türdeşliğin aynısıdır: imparatorluğun aynası kırıldı, fakat her bir parça kendi imgesini koruyor”³⁴⁶

Bu bağlamda, Baudrillard'ın analizi, imparatorlukların çöküşünün ve nükleer güçlerin yayılmasının, büyük güçlerin küçük mikro-imparatorluklara bölünmesi ve bu süreçte fraktal bölünmenin ve metastazın rolünü vurgulamaktadır. Dolayısıyla, modern toplumda fraktal ilkesi, sadece teknolojik ve biyolojik süreçlerde değil, aynı zamanda politik ve toplumsal yapılar üzerinde de derin etkiler yaratmaktadır.

Böylelikle, Baudrillard'ın fraktal ve parçalı kavramları arasındaki ayrım, modern toplumsal ve kültürel yapıların derinlemesine anlaşılmasını sağlamaktadır. Fraktal ilkesinin, bütünlüğün kaybı ve parçalanma sürecinin bir sembolü olarak, postmodern dönemdeki toplumsal değişimleri açıklamak için güçlü bir araç olduğu ortaya çıkıyor. Bu

³⁴⁵ Jean Baudrillard, *The Illusion of the End*, Stanford, Stanford University Press, 1994, s.50

³⁴⁶ *Ibid.*

kavramlar, simülasyon ve hipergerçeklik teorisi bağlamında, gerçekliğin sürekli yeniden üretilen bir dizi simülakr tarafından nasıl şekillendiğini açıklar. Sonuç olarak, fraktal ve parçalı olma durumu, bireyin ve toplumun sürekli bir dönüşüm içinde olduğunu vurgular ve bu dönüşümün izlerini takip etmek için bize önemli bir yöntem sunmaktadır.

2.2 Tarihin Sonu İlkesi

Bu bölümde, Jean Baudrillard'ın düşüncesinde önemli bir yer tutan *Tarihin Sonu İlkesi*'ni ele alacağız. Baudrillard, bu ilkeyi, modern toplumun tarihsel anlamının çözülüşünü ve tarihin, simülasyonlar aracılığıyla nasıl yeniden inşa edildiğini anlamak için kritik bir kavramsal araç olarak sunar. *Tarihin Sonu*, geçmişin, artık bir referans noktası olmaktan çıkıp, sürekli yeniden yazılan ve yeniden üretilen bir simülasyon haline geldiği bir dünyayı tanımlar. Bu ilke, modern toplumda tarihin nasıl bir anlam kaybına uğradığını ve bu süreçte toplumsal hafızanın nasıl dönüştüğünü açıklamak için kullanılır.

Bu bağlamda, Baudrillard'ın tarihsel anlamın çözülüşü olarak adlandırdığı süreci ve bu sürecin modern toplum üzerindeki etkilerini inceleyeceğiz. Baudrillard'a göre, simülasyon çağında, tarihsel olaylar artık gerçek anlamlarını yitirmiş ve birer *simülakr* haline gelmiştir. Bu durum, tarihin sürekli olarak yeniden yazıldığı ve gerçekliğin yerini simülasyonların aldığı bir dünyada, tarihin anlamını yitirmesine yol açar. Bu süreç, modern toplumun geçmişle olan bağlarını kopararak, tarihsel bilincin yerini bir simülasyon bilincine bıraktığını gösterir.

Ardından, modern toplumda tarihin yeniden inşa edilme sürecini ele alacağız. Baudrillard, bu süreçte, tarihin simülasyonlar aracılığıyla nasıl yeniden yazıldığını ve bu yeniden yazımın toplumsal yapılar üzerindeki etkilerini inceler. *Tarihin yeniden inşası*, gerçeğin yerine geçen bir simülasyon süreci olarak değerlendirilir ve bu süreçte tarih, artık bir geçmiş anlatısından ziyade, bir simülasyon ürünü haline gelir. Bu bölümde, tarihin modern toplumda nasıl yeniden inşa edildiğini ve bu inşa sürecinin toplumsal hafızayı nasıl şekillendirdiğini tartışacağız.

Son olarak, Fukuyama ve Baudrillard'ın tarih anlayışları arasındaki ideolojik ve ontolojik yaklaşımları karşılaştıracamız. Fukuyama'nın *Tarihin Sonu* tezi, liberal demokrasinin zaferini ve tarihin ideolojik bir sona ulaştığını iddia ederken, Baudrillard, tarihin sonunun, simülasyonların zaferi olarak değerlendirir. Bu karşılaştırma, tarihin sonu kavramının farklı ideolojik ve ontolojik yaklaşımlarını anlamak için bir çerçeve sunacaktır.

2.2.1 Simülasyon Çağında Tarihsel Anlamanın Çözülüşü

*Bir yolculuğu izlemek için artık pencereye bile ihtiyacım yok. Onu kendime saatbesaat anlatabilirim, belleğimde kalanlarla onu yaşayabilirim. Her şeyi; kanyonları, kentleri, bulutların ırmaklardaki yansımaları. Bellek kanatlandı, hız içselleşti. Ne yazık!*³⁴⁷

Jean Baudrillard'ın *Tarihin Sonu* kavramı üzerine yaptığı çalışmalar, postmodern düşüncenin ve özellikle simülasyon teorisinin temel taşlarından birini oluşturur. Baudrillard'a göre modernite projesinin temel unsurlarından biri olan tarihsel ilerleme fikri, artık anlamını yitirmiş ve yerini hipergerçekliğin belirsizliklerine bırakmıştır. Baudrillard'ın düşünce dünyasında tarihin sonu kavramı, gerçek ve simülasyon arasındaki farkın ortadan kalkmasıyla bağlantılıdır. Bu durum, tarihin akışının manipüle edilmesine ve yeniden yazılmasına olanak tanıyan bir ortam yaratır.

Baudrillard'a göre, tarih artık otantik olayların kronolojik bir dizilimi değil, medya ve teknoloji aracılığıyla sürekli olarak yeniden üretilen ve yeniden düzenlenen bir simülakrlar ağıdır. Baudrillard, tarihin ve zamanın birbirinden kopmasının, gerçeklik ve anlamanın da çözülmesine yol açtığını öne sürmektedir. Bu çöküş, tarihin sadece bir anlatı olarak var olduğunu, otantik bir gerçekliğinin kalmadığını ima eder ve bu süreç, tarihin ve gerçekliğin hipergerçeklik içinde yeniden üretilmesiyle sonuçlanır. Malpas'ın da belirttiği üzere, hipergerçeklik, modernitenin rasyonel dünya anlayışının sonunu

³⁴⁷ Jean Baudrillard, *Cool Anılar I-II (1980-1990)*, s.201

getirmiştir. Hipergerçeklikte, olaylar artık kendi anlamları yerine, programlanmış ve iletilmiş anlamlarla var olur. Bu durum, tarihin anlamını kaybetmesine neden olur.³⁴⁸

Jean Baudrillard'ın 1992'de yayınlanan *Sonun İllüzyonu* [L'illusion de la fin] eseri bu düşüncesinin temellendirilmesinde önemli bir adım olduğu için bu eseriyle başlamanız yerinde olacaktır. Baudrillard'a göre, 1980'lerde tarihin yönü değişmiş, zamanın doruğunun ve evrim eğrisinin zirvesinin geçilmesiyle birlikte olaylar ters yönde akmaya başlamıştır. Tarihin Öklitçi uzamındaki doğrusal ilerleme anlayışının yerini kaotik bir eğrilik almış ve bütün yörüngeleri saptırmıştır. Bu eğrilik, tarihin lineer ilerleyişinin yerini almış ve olayların kaotik bir şekilde yeniden düzenlenmesine yol açmıştır. Baudrillard'a göre, tarihin modernist ilerleme anlayışı geçerliliğini yitirmiştir ve tarihsel olaylar artık lineer bir düzen içinde ilerlememekte, aksine geçmişe doğru bir dönüş ve yeniden yapılandırma sürecine girmiştir. Bu durum, tarihin sona erdiği anlamına gelir; çünkü artık geleceğe yönelik bir ilerleme yerine, geçmişin tekrarından ve kaotik bir geri dönüşten söz edebiliriz:

“Tarihin Öklitçi uzamında iki nokta arasındaki en kısa yol düz bir çizgidir, İlerlemenin ve Demokrasinin çizgisidir. Ama bu sadece Aydınlanmanın doğrusal alanının gerçeğidir. Bizim Öklitçi olmayan yüzyılın sonu [fin de siècle] uzamımızda, şeytani bir eğrilik bütün yörüngeleri hata yapmaksızın saptırmaktadır. Bu, kuşkusuz zamanın daireselliğiyle (yüzyılın sonunun ufkunda görülebilir, aynen dünyanın daireselliğinin günün sonunda ufukta görülebilmesi gibi) veya yerçekimsel alanın kurnazca bozulmasıyla bağlantılıdır.”³⁴⁹

Baudrillard, modern toplumlarda olayların artık kendi dramatik sonuçlarını yaratmadığını ve anlamlarını yitirdiğini ileri sürer. Kaybolan şeyin, Walter Benjamin'in tabiriyle, *olayın aurası* olduğunu belirtir. Tarihsel olaylar, eskiden olduğu gibi büyük ve etkileyici anılar yaratmak yerine, sadece medyada yer aldıkları kadarıyla bir anlam kazanmaktadır. Olağanüstü olayların artık mevcut olmadığını, olayların sadece medyada programlandıkları ve yayınladıkları şekilde bir önem taşıdığını belirtir. Bu durum, tarihin sonunu temsil eder; çünkü olayların gerçek bir anlam taşımadığı ve sadece medyanın bir

³⁴⁸ Simon Malpas, “Postmoderniteti dhe fundi i histories - Fukuyama dhe Baudrillard”, **Revistë Mikste Debatike për Çështje Shoqërore, Politikë, Kulturë**, Dhe Letërsi, 2009, s.162

³⁴⁹ Jean Baudrillard, **The Illusion of the End**, Stanford, Stanford University Press, 1994, s.10

ürünü olarak var oldukları bir durumu ifade eder. Baudrillard, moderniteyle birlikte ortaya çıkan rasyonel ve ilerlemeci tarih anlayışının sona erdiğini ve artık tarihin sonunun hızlandırılmakta olduğunu şu şekilde vurgular: “Ama tarihle işimizin bittiğini ümit etmek biraz abartılı olur. Çünkü sadece tarihin ortadan kaybolmuş olması değil, aynı zamanda hala onun sonunu hızlandırmak zorunda olmamız da mümkündür.”³⁵⁰

Baudrillard, olayların tersine dönmesiyle tarihsel ilerlemenin sona erdiğini ve modernitenin spekülâtif sınırlarına ulaştığını ifade eder. Olayların bu şekilde geçmişe doğru yürümesiyle, tarihin artık geleceğe yönelik bir anlam taşımadığını, aksine geçmişin tekrarı ve yeniden yorumlanması sürecine girdiği anlamına gelir. Modernitenin tersine çevirici bir etkisiyle, kendi spekülâtif limitlerine ulaşmış ve sanal gelişmelerin dış değerini bulmuş olarak katastrofik bir tekerrür ve türbülans süreci içerisinde basit elementlere ayrılan bir durumla karşı karşıya olduğumuzu savunur:

“Tarihin her görünür hareketi, bizi belli belirsiz bir şekilde, eğer başlangıç noktasına değilse, kendi zıt noktasına taşımaktadır. Bu doğrusallığın sonudur. Bu perspektifte, gelecek artık mevcut değildir. Ama artık bir gelecek yok ise, bir son da olmayacaktır. Yani bu tarihin sonu bile değildir. Bir çelişkisel geri dönüş süreciyle, modernitenin tersine çevirici bir etkisiyle, kendi spekülâtif limitlerine ulaşmış ve bütün sanal gelişmelerini ekstrapole etmiş olarak katastrofik bir tekerrür ve türbülans süreci içerisinde kendisini oluşturan basit elementlere ayrılan bir durumla karşı karşıyayız.”³⁵¹

Baudrillard, tarihin sonunun üstel istikrarsızlık ve üstel istikrar kavramlarıyla açıklanabileceğini belirtir. Üstel istikrarsızlıkta şeytani bir şekilde boşlukların doldurulması ve sonuçların aşırılaşıp tahmin edilemez bir hal alması nedeniyle bir son olmadığını savunur. Bu iki kavram, tarihin lineer olmayan bir şekilde ilerlediği ve olayların sebep-sonuç ilişkilerinin artık geçerliliğini yitirdiği bir durumu açıklar. Üstel istikrarsızlık, olayların hızlanarak kontrol edilemez bir hale gelmesi ve bu süreçte tarihin sona ermesi anlamına gelir: “Bu anlamda, artık yeni enerjileri maddelerin fiziksel olarak serbest kalışında değil, formların koşulsuz dizilimlerinde aramak zorundayız.”³⁵² Böylelikle hızlanmanın yarattığı türbülans tarihi saptırmakta ve gidilecek yere varmamızı

³⁵⁰ **Ibid.**, s.22

³⁵¹ **Ibid.**, s.11

³⁵² **Ibid.**, s.111

engellemektedir, en nihayetinde bizi ulaştıracağı nokta sonu olmayan bir başın içinde tıklı kalan çelişkili bir ölümsüzlüktür. Özetle, Baudrillard'ın bu eserindeki temel argüman, tarihin lineer bir ilerleyişten ziyade kaotik, döngüsel ve geriye dönük bir hareket içinde olduğu ve modernitenin ilerleme anlayışının sona ermesidir. Bu süreç tekerrür, hızlanma ve nihayetinde bir bakıma yolunu kaybetme ile sonuçlanmaktadır.

Baudrillard'a göre, artık simulakrlarla tarihin sonunu hızlandırmaktan yorulmuş durumdayız ve tarihin akışını kendi haline bırakmış gibiyiz. Uzun süren modernite simülasyonundan yorulmuş bulunmaktayız ve son olaylarla, özellikle Doğu Avrupa'daki gelişmelerle, bir desimülasyon aşamasına giriyoruz. Körfez Savaşı ve Doğu Avrupa'daki olaylar, aslında çok önceden mana ifade etmeyi bırakmış şeylere son vermiştir. Bu olaylar, temelde sözde/gerçek olmayan ve anlamını yitirmiş olaylar arasında yer alır.³⁵³ Bu noktada Douglas Kellner'in analizleri, Baudrillard'ın görüşlerine eleştirel ve tamamlayıcı bir bakış sunmaktadır. Kellner, Baudrillard'ın tarihin sonu teorisini *olaysızlık* ve *medyanın hakimiyeti* üzerinden açıklar:

“Sonun İllüzyonu’nda, Baudrillard tarihin, siyasetin ve metafiziğin mevcut illüzyonları olarak gördüğü şeylere bodoslama saldırır ve cesaretle çağdaş tarihin Doğu ile Batı arasında donmuş, buzul halinde bir açmazla ortaya çıktığı, bundan sonra hiçbir dramatik gelişme olamayacağından emin olarak caydırıcılık sisteminin sabit kalacağı, Körfez savaşının olmayacağı ve tarihin sonunun geldiğine dair kendi yanlış siyasi tahminlerini açıklamaya çalışır. Baudrillard, ‘olaysız’ olayların hala grevde olduğunu, tarihin aslında yok olduğunu iddia ettiği 1989-1991 yılları arasındaki dramatik olaylar karşısında bu hipotezlerini korumak için retorik cambazlık ve felsefi analiz konusunda tüm maharetlerini sergiler.”³⁵⁴

Bu bağlamda, söz konusu olaylar semptomatik fakat belirsizdir; medya vasıtasıyla anında güvenilir olarak sunulan, fakat aslında karar verilemez olaylardır. Geçmişte ya da yakın zamanda meydana gelen birçok olay gibi, bunlar da hakikat temelinde değil, *kredibilite* temelinde değerlendirilir. Haberler, her şeyi, hatta gelecekteki olayları bile güvenilir kılar ve bu, kararsızlık ilkesiyle ilişkilidir. Hakikat kriteri, güvenilirlik ilkesinin yerini almıştır ve bu durum, haberlerin gerçek yol gösterici ilkesi haline gelmiştir. Baudrillard, bu kararsızlığın, tarihi, güncel olayları ve imgeleri enfekte eden bir virüs gibi olduğunu

³⁵³ **Ibid.**, s.54

³⁵⁴ Kellner, “Jean Baudrillard After Modernity: Provocations On A Provocateur and Challenger”, par.75

belirtir. Bu durum, gerçekliğin sanallıkla iç içe geçtiği, kararsız, çelişkili, rastgele, hiper-gerçek bir hale büründüğü ve medya tarafından filtrelendiği bir dünyayı ifade eder. Sanallık, artık gerçekliğin bir parçasını oluşturur ve bu yeni gerçeklik, kendi imgesiyle kesilip atılmış bir şekilde var olur.³⁵⁵

Bu noktada Dyakov, makalesinde Sonun İllüzyonu eserinden alıntı yaparak İncil ile benzerlik kuran yeni bir yaklaşım sunar. Dyakov makalesinde, Baudrillard'ın Sonun İllüzyonu kitabındaki görüşlerinin, tarihin simülakrların şeffaflaşması sonucu ortadan kalktığını ve görünümler dünyasının artık var olmadığını ileri sürdüğünü belirttikten sonra İncil ile şu bağlantıyı kurar:

“Baudrillard, Sonun İllüzyonu’nda şöyle yazmıştı: tarihin başlangıcı, geçmişin sonsuzluğunda ortadan kaldırılır ve tarihin sonu da sonsuz geleceğe aktarılır. Bu, Thomas İncili’nin 18. ayetiyle uyumludur: ‘Havariler İsa’ya dedi : Söyle bize, sonumuz nasıl olacak? İsa da : Başlangıcı bulduğunuza göre, sonu niye arıyorsunuz? Çünkü orada, başlangıcın olduğu yerde, son da olacaktır. Ne mutlu, başlangıçta durana, ve o sonu da bilecek, ve o ölümü tatmayacak’ dedi.”³⁵⁶

Dyakov ayrıca, Gnostiklerin tarihin sonunu sadece olayların durması olarak değil, aynı zamanda tüm değerlerin ve görünümelerin karışması olarak gördüğünü vurgular. Thomas İncil’inin 22. ayeti, iç ve dış, üst ve alt, erkek ve dişi gibi karşıtlıkların ortadan kalktığı bir durumu tanımlar. Bu durum, gerçeklik ilkesinin en zehirli etkisi olan konu/nesne karşıtlığından kurtulabileceğimizi gösterir. Gerçeklik ilkesi, dünyanın mevcudiyetini bir şekilde özneye yansıtılmış olan nesne olarak kabul eder.³⁵⁷ Bu anlamda, tarih ve gerçeklik, moderniteyle birlikte şekillenen ve simülasyonlar aracılığıyla sürdürülen bir dizi yanılsama ve belirsizlikten ibaret hale gelmiştir.

Richard Lane, ‘Sonun İllüzyonu’nu Baudrillard’ın en öz-düşünümsel kitabı olarak değerlendirir ve bu kitabın, zaman içinde simgeselden simülasyona, ‘gerçek’ten göstergeye kayış noktalarını haritalandırmaya çalıştığını belirtir. Lane, Baudrillard’ın simgesel olanın kaybını nostalji yoluyla algılamının tarihi tersine çevirmeye kalkışmak

³⁵⁵ Baudrillard, *Ibid.*, s.54

³⁵⁶ Dyakov, “Baudrillard, Gnosticism, and the Beginning of Simulation”, *International Journal of Baudrillard Studies*, par. 28

³⁵⁷ *Ibid.*, par.29

olacağını ve bu girişimin suç ortağı olmanın yanı sıra bu ikame tarafından kandırılma riskini taşıdığını vurgular. Baudrillard'ın temel amacı bu kaymanın haritasını çıkarmak ve onu eğlenceli bir şekilde tanımlamaktır.³⁵⁸ Lane'e göre, “Baudrillard, bu geri dönüş arzusunun, tarihin bu tersine çevrilişinin ardında, işlerin nerede yanlış gittiğini, boş bir simülasyon dünyasına fark edilmeden nerede kaydığımızı bilme arzusu olduğunu öne sürer.”³⁵⁹

David B. Clarke da bir makalesinde, tarihin sonu düşüncesiyle Baudrillard'ın histerezis kavramını çağdaş toplumla ilişkilendirmesi arasında bir bağlantı olduğunu vurgular. Baudrillard çağdaş toplumu ‘*histerezis*’ terimiyle tanımlar ve bu kavramı, hareketsizlik tarafından bir şeyin gelişmeye devam ettiği süreç olarak ele alır. Clarke, histerezis kavramını açıklarken Sir James Alfred Ewing'in tanımına atıfta bulunur ve bu durumu belirlenimci görüşle bağlı olmayan bir sistem durumu olarak tanımlar. Bu sistem, mevcut durumunu koruyan bir ‘hafıza’ ile karakterizedir ve manyetize demirin, manyetik alanın devam etmesinin nedenleri etkilerin yokluğunda da devam ettiği durumu örnek gösterir. Clarke'a göre, Baudrillard modernizmin paradoksal olarak sonunun ötesine geçtiğini ve histerezis teriminin bu inatçı sürekliliği yakalamak için uygun olduğunu belirtir.³⁶⁰

Clarke ayrıca, Baudrillard'ın tarihin sonuna dair görüşlerinin, zamanın modernizmin reddedip yok edemeyeceği gizli bir eğriliğe sahip olduğu düşüncesiyle örtüştüğünü ifade eder. Clarke'a göre, Baudrillard, tarihin ve diğer nihai kavramların sona ermediğini, aksine bir tür histeri içinde tekrar eden ve sürekli devam eden süreçler olduğunu savunur.³⁶¹ Bu bağlamda, Clarke, Baudrillard'ın şu ifadesine dikkat çeker:

“Dolayısıyla ‘tarihin sonu’ndan, ‘siyasetin sonu’ndan, ‘toplumsalın sonu’ndan, ‘ideolojilerin sonu’ndan, bahsettiğimizde, bunların hiçbirisi doğru değil. Kesinlikle en kötüsü de şu ki, hiçbir şeyin sonu olmayacak, ve bütün bu şeyler yavaş yavaş, sıkıcı bir şekilde, tekrar ederek, aynen saç

³⁵⁸ Richard J. Lane, **Jean Baudrillard**, London, Routledge, 2000, s.130

³⁵⁹ **Ibid.**

³⁶⁰ David B. Clarke, “Hysteresis”, **The Baudrillard Dictionary**, Ed. Richard G. Smith, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2010, s.97

³⁶¹ **Ibid.**, s.97

ve tırnaklar gibi öldükten sonra da uzamaya devam eden her şeyin histerisi içerisinde ortaya çıkmaya devam edecek.”

Bu alıntıyla birlikte Clarke, *histerezis* kavramının Baudrillard'ın tarihin sonu düşüncesiyle nasıl örtüştüğünü vurgular. Bu bağlamda, tarihin ilerleyişi lineer bir doğrultudan çıkarak, histeri içinde sıkışıp kalan bir sürece dönüşmüştür. Benzer şekilde, Baudrillard tarihin lineer ilerleyişinin artık mümkün olmadığını ve olayların gerçekliğinin sorgulanabilir hale geldiği düşüncesini *Çaresiz Stratejiler* kitabında da ele alır. Stratejik silahlanma ve nükleer güçlerin tarihsel süreçleri nasıl etkilediği üzerine bu argümanını kurgular. Baudrillard, tarihin geçirdiği bu süreçlerden sonra bir noktada gerçekliğini yitirdiğini ve insanlığın gerçeklik evrenini farkında olmadan terk ettiğini ifade ederken Elias Canetti'den şu alıntıyı yapar:

“Belli bir noktadan sonra sanki tarih gerçekliğini yitirmiştir. Bütün insanlık farkına bile varmadan aniden gerçeklik evrenini terk etmiştir. Bu tarihten sonra olan bitenlerin gerçek olup olmadıklarını anlayabilmemiz mümkün değildir. Bundan böyle amacımız bu gerçekliğin yitiriliş tarihini tespit etmek olacaktır. Bu tarihi tespit edemediğimiz sürece güncel yok oluş sürecinin elinden kurtulamayız. Oysa böyle bir düşünce insanı canından bezdirmektedir.”³⁶²

Baudrillard'a göre, bu noktadan sonra tarihsel olaylar ve gerçeklik arasındaki ilişki belirsizleşir, *şeyler* amaçlarını yitirirler ve sona ermiş görünürler. Ancak Baudrillard, sonun olmadığı bir yerde, sonu olmayan bir tarih, sonu gelmeyen bir bunalım ve bitmeyen bir süreçle karşı karşıya olduğumuzu belirtir: “Bir şey sona erdiğinde bu onun gerçekleşmiş olduğunu gösterir. Oysa sonun olmadığı bir yerde sonu olmayan bir tarih, sonu olmayan bir bunalım ve sonu gelmeyen bir süreçle karşı karşıya olduğumuz söylenebilir.”³⁶³

Tarihin sonu aynı zamanda zamanın sonu anlamına gelir çünkü modernitenin zaman algısı ve tarihin doğrusal ilerleyişi artık bozulmuştur: “Zaman içinde geriye doğru giderek zamanın yok olmasını engelleyebilecek bir mucize olabilir mi? Çünkü bu kör nokta aynı zamanda şu çizgisel zamanın da sonu demektir.”³⁶⁴ Baudrillard, bu kaybın, modernitenin

³⁶² Baudrillard, *Çaresiz Stratejiler*, s.17

³⁶³ Baudrillard, *Anahtar Sözcükler*, ss.67-68

³⁶⁴ Baudrillard, *Çaresiz Stratejiler*, s.17

temel taşlarından biri olan ilerleme fikrini de geçersiz kıldığını, tarihin sonu ile birlikte tarihin kendisinin de anlamını yitirdiğini ve bir yabancılaşma sürecine girdiğini belirtir: “Tarihe yabancılaşan bir evrende tarihin ne söyleyecek bir sözü olabilir ne de kendi varlığını kanıtlayabilir.”³⁶⁵ Dolayısıyla, tarihin varlığı artık yalnızca bir anlatı ya da simülakr içinde sıkışmıştır, otantik bir gerçekliği kalmamıştır. Hughes da Baudrillard’ın tarih anlayışında, tarihin doğrusal ve ilerleyici bir süreç olmadığını, aksine geçmişin sürekli olarak yeniden yorumlandığını ve geri dönüştürüldüğünü ifade eder: “Baudrillard’ın teorisi, tarihin hareket tarzının karmaşıklığı ile ilgili düşünce tarzımızı geliştirebilir, fakat onun teorileri teleolojik tarih fikrini devirmekten ziyade onunla birlikte varolup onu geliştirebilecek unsurlar olarak ele alınabilir.”³⁶⁶

William Bogard, bu noktada Baudrillard’ın Elias Canetti’nin tarihin sonundaki ‘ıstıraplı’ düşüncesine döndüğünü belirtir. Ona göre Baudrillard, Canetti’nin bu düşüncesini oldukça baştan çıkarıcı bulmaktadır; tarih, artık gerçek ya da doğru değilse, biz kati surette tarihin ötesine geçmişiz demektir. Bogard, Baudrillard’ın tarihin simülasyonunun, tarihin kayboluşunun geri döndürülemezliğini ve gerçek bir dönüşün imkânsızlığını teyit ettiğini vurgular. Tarihin sonunda, tarihsel bir gerçek ya da zamanın gerçek hareketi kaybolabilir, ancak simülasyonda bir referans olarak çoğalır.³⁶⁷

Bu bağlamda, Jean Baudrillard, “*2000 Yılıının Patafiziği*” makalesinde de Elias Canetti’den bahseder, ancak bu kez tarihin ortadan kayboluşunu ve bu süreçte medyanın, bilginin ve olayların etkisini tartışır. Ona göre, tarihin belirli bir noktada gerçekliğini yitirdiği düşüncesi rahatsız edici bir olasılıktır. Baudrillard, Elias Canetti’nin “Belli bir noktadan sonra tarihin artık gerçek olmamış olabileceği”³⁶⁸ ifadesine yeniden atıfta bulunarak, tarihin ve gerçekliğin bir tür kurtuluş hızına ulaşarak ortadan kaybolduğunu savunur. Bu hızlanma, teknoloji, olay ve medyanın güdümlü modernitenin bir sonucu

³⁶⁵ **Ibid.**, s.18

³⁶⁶ Chris Hughes, “The Recycling of Time and the End of History”, **International Journal of Baudrillard Studies**, volume 8 number 1, 2011, par. 39

³⁶⁷ William Bogard, “Baudrillard, Time and End”, **Baudrillard: A Critical Reader**, Ed. Douglas Kellner, Oxford, Blackwell Publishers, 1994, ss. 313-314

³⁶⁸ Baudrillard, **Illusion of the End**, s.1

olarak gerçekleşmiştir. Baudrillard, bu durumu “gerçekliğe, tarihe yaptığımız referanslar dünyasından ayrıldık”³⁶⁹ şeklinde özetler.

Baudrillard’a göre, tarihin kayboluşuyla birlikte, anlam ve olaylar da kendi yörüngelerinde kaybolur. Her bir olay, kendi başına özgürleşir ve atomize olur. Bu süreç, tarihin anlatısının imkânsız hale gelmesine neden olur çünkü her olay, sonsuza dek yayılmak için ayrışmalıdır. Baudrillard, “Her politik, tarihsel ve kültürel gerçek, kendi mekanına yayılan ve bu gerçekleri, anlamlarına ulaşamayıp onları tamamen kaybeden bir hiper uzaya doğru iten kinetik bir enerjiye bağlıdır”³⁷⁰ şeklinde bu durumu özetler.

Baudrillard, tarihin ortadan kalkmasının bir diğer hipotezini, süreçlerin hızlanması yerine yavaşlamasıyla açıklar. Tarihsel olaylar, bilgi ve iletişimin değiş-tokuşunun artmasıyla nötr hale gelir ve anlamlarını kaybeder. Bu süreçte, “tüm tarihin, tüm anlamın, tüm arzuların potansiyel tortularıdır”³⁷¹ ifadesiyle tarihsel gerçekliğin kaybolduğunu vurgular. Dolayısıyla, Baudrillard, tarihin ve anlamın kayboluşunu, modern toplumun hiper gerçeklik içinde yaşadığı bir süreç olarak açıklarken, bu kayboluşu hem hızlanma hem de yavaşlama süreçlerinin bir sonucu olarak görmektedir.

Baudrillard, sadece eserlerinde değil röportajlarında da sık sık Canetti’ye atıfta bulunur. 1985 yılında Sylvère Lotringer, Baudrillard’a tarihin, üretimin ve politikanın sonucuyla ilgili düşüncelerini sorduğunda³⁷², Baudrillard, çizgisel bir zaman anlayışının artık geçerli olmadığını belirterek cevap verir³⁷³. Baudrillard, Elias Canetti'nin *Die Provinz des Menschen* adlı kitabından bir alıntı yaparak, insanlığın belirli bir andan itibaren tarihten çıktığını ve bu değişikliğin farkında olmadığını belirtir:

“Bunun bir ‘son’ meselesi olup olmadığını bilmiyorum. Bu sözcük her halükarda anlamsız, çünkü artık doğrusallık diye bir şeyin varlığından emin değiliz...Canetti, insan ırkının zamanın belirli bir anından başlayarak tarihin dışına düşmüş olmasının mümkün olduğunu söylüyor - ve bu fikri

³⁶⁹ **Ibid.**

³⁷⁰ **Ibid.**, s.2

³⁷¹ **Ibid.**, s.3

³⁷² Bu röportaj Oublier Foucault ve İngilizce versiyonu olan Forget Foucault kitabında 2. Kısım olarak yer alsa da Türkçe’ye Foucault’u Unutmak olarak çevrilen Doğu Batı Yayınları’ndan çıkan versiyonunda yer almamaktadır.

³⁷³ Jean Baudrillard, **Forget Foucault**, Trans. Nicole Dufresne, Los Angeles, Semiotext(e), 2007, s.71

oldukça acı verici buluyor. Değişimin farkında bile olmadan, aniden gerçekliği geride bıraktık. Şimdi yapmamız gereken, diye devam ediyor Canetti, o kritik noktayı, zamandaki o kör noktayı bulmak. Aksi takdirde, kendi kendimize zarar vermeye devam ederiz. Bu hipotez bana cazip geliyor çünkü Canetti bir son öngörmüyor, daha ziyade bu kelimenin ilkel anlamında bir "vecd" olarak adlandırabileceğim bir şey öngörüyor - aynı anda bir formun çözülmesine ve aşkınlığına geçiş.³⁷⁴

Douglas Kellner, Baudrillard'ın ana kavramlarını ve fikirlerini nasıl açıkladığını bu röportaj üzerinden analiz ederken bu soruya da yer verir. Kellner'a göre, Baudrillard bu yanıtıyla Batı kültürünün üretimin, tarihin ve politik olanın sonu teorilerinde tasfiye edilmesi iddiasından rahatsız olmuş ve doğrusal tarih görüşüne mesafeli durmuştur.³⁷⁵ Yine aynı röportajda Baudrillard, tarihin sona ermediğini, aksine bir simülasyon durumunda olduğunu belirtir. Bu durumu, kış uykusunda tutulan bir bedene benzetir. Her şeyin işlevini sürdürdüğünü, ancak artık gerçek ya da doğru olmayabileceğini ve bunu değerlendirebilecek konumda olmadığımızı vurgular.³⁷⁶ Baudrillard'a göre, bu durum, tarihin ve gerçekliğin bir parodisi olarak devam etmektedir:

“Tarih bitmemiştir, bir simülasyon halindedir, tıpkı kış uykusunda tutulan bir beden gibi. Bu geri dönüşü olmayan komada her şey aynı şekilde işlemeye devam eder ve sonunda tarih gibi bile görünebilir. Ve sonra, gizlice (Canetti'nin dediği gibi), her şeyin artık gerçek ya da doğru olmaması mümkündür. Her halükârda artık buna karar verecek durumda olmayız.”³⁷⁷

Lotringer, tarihin kayboluşunu sürdürebileceğini, ancak ruhunun bir yerde kaçırılmış gibi görüldüğünü öne sürdüğünde, Baudrillard, tarihin sonunun Tanrı'nın ya da tarihin ölümü anlamına gelmediğini belirtir. Bu durumu trajik bir olay olarak değil, bir dönüm noktası olarak görür.³⁷⁸ Baudrillard, gerçek sahnenin, oyunun kurallarının ve herkesin güvenilebileceği sağlam temellerin kaybolduğunu ifade eder: “Bir yerlerde, gerçek sahne kaybolmuştur, oyunun kurallarının ve herkesin güvenilebileceği bazı sağlam bahislerin

³⁷⁴ **Ibid.**

³⁷⁵ Douglas Kellner, **Jean Baudrillard From Marxism to Postmodernism and Beyond**, Stanford, Stanford University Press, s.173

³⁷⁶ Baudrillard, **Forget Foucault**, s.72

³⁷⁷ **Ibid.**

³⁷⁸ **Ibid.**

olduğu sahne.”³⁷⁹ Bu bağlamda, Baudrillard, tarihin sona ermesinin yas tutulacak bir olay olmadığını, aksine bir dönüşüm süreci olarak görülmesi gerektiğini savunur.

Dolayısıyla Baudrillard, doğrusal tarih ve tarihsel anlatı kavramlarını reddeder ve artık tarih kavramlarının geçerli olmadığı yeni bir *post-tarihsel* durumda olduğumuzu savunur. Kellner ise, Baudrillard'ın tarihsel bir açıklama yapmaktan kaçındığını ve önemli olanın ‘saf olay’ olasılığı olduğunu vurgular. *Saf olay*, artık herhangi bir tarihsel öznellik tarafından manipüle edilemeyen, yorumlanamayan veya deşifre edilemeyen bir olaydır.³⁸⁰ Baudrillard, tarihin çöküşünü, özne ve nesne arasındaki egemenliğin tersine dönmesi olarak metafiziksel bir şekilde yorumlar. Kellner'a göre, Baudrillard, nesnenin hüküm sürdüğü bir dünyada, öznenin saltanatının ve sorunsalının sonunu görür. Öznenin çözülmesi, temsilin ve kavramlarımızın dünyayı temsil ettiği inancının sona erdiğini gösterir. Baudrillard, tarihin sonunu, toplumsal ya da tarihsel bir teori açısından değil, nesnenin zaferine ilişkin metafizik bir senaryo olarak yorumlar. Kellner, Baudrillard'ın nesnenin zaferinin, eski öznenin tüm değerlerinin yok edildiği bir nihilizm dönemini beraberinde getirse de bunu iç karartıcı bulmadığını belirtir. Aksine, bu durumu daha heyecan verici bir dünyanın açılması olarak görür. Bu dünya, güven verici değil, ama kesinlikle daha heyecan verici, oyunun adının gizli kaldığı bir dünya; tersine çevrilebilirlik ve sonlandırılmazlık tarafından yönetilen bir dünyadır.³⁸¹

Kellner, Baudrillard'ın tarihin sonu teorisi için en sık atıfta bulunduğu kaynağın Elias Canetti olduğunu vurguladıktan sonra Baudrillard'ın teorisinin Canetti'nin konumuna giderek daha fazla benzediğini belirtir. Kellner, Baudrillard'ın Canetti ve muhafazakâr gelenekle, insan doğası, toplum ve siyasetin bencil, kötü ve değişmez özelliklerine odaklanan alaycı, metafizik bir görüşü paylaştığını söyler. Canetti ve muhafazakâr kitle toplumu teorileri geleneği gibi, Baudrillard da toplumu *kitlelerin* ve *kalabalıkların* kaotik bir birleşimi olarak görür.³⁸²

³⁷⁹ **Ibid.**

³⁸⁰ Kellner, **Ibid.**

³⁸¹ **Ibid.**

³⁸² **Ibid.**, s.212

Kellner, Baudrillard'ın 'tarihin sonu' tezini benimsemesinin, böylesi bir çığır açan dönüşümün tarihsel anlatısını sunmayı zorlaştırdığını, hatta teorik olarak imkânsız kıldığını belirtir. Baudrillard'ın önceki modernite dönemi için bu tür anlatılar sunmaktan kaçınmadığını vurgular. 'Tarihin sonu' doktrinleri, tarihsel bağlamsallaştırma, ileri tarihsel gelişme ya da kopuş ve tarihsel belirlenim ve nedensellik olasılıklarını peşinen dışlar. Kellner'a göre, Baudrillard'ın simülasyonlar, kodlar ve hipergerçeklikten oluşan postmodern dünyasında, tarihin ve tarihsel bilincin tüm geleneksel özellikleri kaybolur.³⁸³

Kellner, tarihin sonuna ilişkin bu postmodern teorilerin, bazı muhafazakâr, postendüstriyel teorilerle aynı soydan geldiğini belirtir. Özellikle Alman sosyologlar Gehlen ve Schelsky'nin *tarih-sonrası* teorileri, gelecekteki küresel alternatiflerin ya da 'teknolojik toplum' gelişmelerinin incelenmesi olasılığını dışlar. Bu teoriler, teknolojik ya da siberetik toplumu kutlayanların ve Baudrillard'ın savunduğu gibi, kendi kendini yeniden üreten, mükemmelleştirilmiş bir kontrol ve işlevsellik aygıtı modelini kullanır. Kellner, *radikal* Baudrillard'ın bu şekilde, kitle ya da teknolojik topluma yönelik muhafazakâr eleştiri geleneğiyle aynı hizaya geldiğini ifade eder.³⁸⁴

Ashley Woodward da postmodernizm üzerinden Baudrillard'ın tarihin sonu kavramını ele almıştır. Ona göre, postmodernizmin Jameson, Lyotard ve Vattimo gibi diğer kuramcılar gibi Baudrillard da gerçekliğin bir *derealizasyonunu* postmodern kültürün karakteristiği olarak görür. Bu derealizasyon çelişkili bir şekilde gerçekliği yakalama ve onu göstergeler sisteminde temsil etme girişimi tarafından üretilir. Baudrillard'a göre bu durum içerisinde göstergelerin ve imgelerin gerçekliğe ait bütün referanslardan azade bir şekilde dolaştığı bir hipergerçeklik oluşturur. Göstergelerin bu yüzeyselliği belirli bir düzlük veya derinlikten yoksunluğu ima eder ki bu, postmodern kültürün Jameson gibi kuramcılar tarafından tanımlanmış başka bir karakteristiğidir. Postmodernizmin Baudrillard tarafından tanımlanmış bir başka temel özelliği de çağdaş toplumda toplumsal bağların ve tabakalaşmanın kaybıdır. O, bu durumu toplumsal olanı 'kitleler'e dönüştüren bir iç

³⁸³ **Ibid.**

³⁸⁴ **Ibid.**

patlama olarak tanımlar, ki burada toplumsaldan kasıt sınıf gibi kategoriler vasıtasıyla kavranabilecek ve eğitim, sosyal refah vb. ile ilerletilebilecek çağdaş toplum anlayışıdır. Modernite, aklın zaferi ve ilerlemeci düşüncenin hâkimiyeti ile tüm değerlerin birbirine karıştığı yüzeysel bir kültüre yol açmıştır. Bu durum, insanlık tarihini ilerlemeci kurtuluş olarak anlama ihtimalinin artık mümkün olmadığı anlamına gelir. Woodward'a göre, Baudrillard böylece başka bir postmodern kavram olan, modernitenin akıl ve ilerleme üzerine kurulu değerlerinin çöküşüyle ortaya çıkmış olan, hipergerçeklik çağında tarihin anlamının ve doğrusal ilerlemenin geçerliliğini yitirdiği tarihin sonuna ulaşmaktadır.³⁸⁵

Baudrillard, *Can Çekişen Küresel Güç* kitabında da tarihin sonunu teknik ve küresel gelişmelerle ilişkilendirerek, modern dünyanın ulaştığı aşamanın, insandan yoksun bir dünyanın başlangıcı olduğunu savunmaktadır. Baudrillard, modern teknik gelişmelerin ve küresel güçlerin hegemonik özelliklerinin, insanın sadece özgürlüğünü değil, aynı zamanda kendi hakkında düşünme ve hayal kurma yetisini de yitirmesine neden olduğunu belirtir. Bu durum, insandan yoksun bir dünyanın başlangıcını ve bir tür tarihin sonunu işaret etmektedir. Devrimlerin en sonuncusu olarak nitelendirdiği bu süreç, artık insana ihtiyaç duymayan bir dünyayı temsil eder: “Devrimlerin en sonuncusu budur, bundan başka devrim olmayacaktır. Öyleyse bunu bir tür Tarihin Sonu olarak nitelendirebiliriz.”³⁸⁶ Baudrillard'a göre, modern dünyanın ulaştığı bu son aşama, insanın yorumlama, düşünme ve gerçekleştirme yetilerini kaybettiği bir noktadır. Dünyanın insana artık ihtiyacı yoktur; otomatikleşme ve enformatik hesaplama süreçleri, insanın karar süreçlerinden tamamen dışlanmasına yol açmaktadır. Bu sürecin sonunda irade bozguna uğramıştır ve bir nevi simgesel teslimiyet olan bu noktada tarihin sonu, insana ihtiyaç duymayan ve insanın iradesini yok sayan bir dünyanın ortaya çıkışını ifade etmektedir.³⁸⁷ İnsanın devre dışı kaldığı bu duruma Baudrillard *Cool Anılar* kitabında da atıfta bulunurken, insanın tarih dışında nerede yer aldığına da açıklık getirmiştir:

³⁸⁵ Ashley Woodward, “Postmodernism/Posmodernity”, *The Baudrillard Dictionary*, Ed. Richard G. Smith, Edinburgh, Edinburgh University Press., 2010, ss. 168-170

³⁸⁶ Jean Baudrillard, *Can Çekişen Küresel Güç*, Çev. Oğuz Adanır, Ankara, Doğubatı Yayınları, 2017, s.70

³⁸⁷ *Ibid.*, s.71

“Gerçekten de, bizim için Tarih bitti, çünkü otomatik pilota bağlandı artık ve kendi başına yol alıyor, çoğunlukla da daire oluşturuyor: Bizler ise tarih aynasının ötesinde, etten kemikten kurtulmuş bir güncellik ortamında yaşıyoruz.”³⁸⁸ Tarihten kopan insanlığın lokasyonu bu şekildeyken, çizgisel tarihten yoksun kaldığı bu yeni hayatta insanın etrafını çevreleyen parçaları da Baudrillard şu şekilde izah etmiştir: “Çizgisel zaman ve tarih geri çekilince bize ağların ve modanın geçiciliğini bıraktılar. Geriye kalan, yalnızca zamanüstü bir düğümün taslakları -birkaç kısa sekans, fır dönen birkaç an; tıpkı, fizikçilerin bazı parçacıklarda gözlemlediği gibi.”³⁸⁹

Yine *Cool Anılar*’da tarihin sonuna benzer bir mantığı Baudrillard yazı ve ölüm ilişkisi üzerinde kurmuştur; yazının ölüme bağlı olması, tarihin de belirli bir noktadan sonra anlamını yitirerek bir tür ölüm sürecine girmesi ile paralellik gösterir: “Benim için yazının ölüme bağlı olduğunu, asıl olarak belki de ötekilerin ölümüne bağlı olduğunu söyleyebilirim.”³⁹⁰ Baudrillard’ın yazmanın ölüme bağlı olduğunu belirtmesi, tarihin de bir son noktaya ulaşması ve bu noktadan sonra olayların ve süreçlerin anlamını yitirmesi yönüyle örtüşmektedir.

2.2.2 Modern Toplumda Tarihin Yeniden İnşası

Tarihin sonu kavramı, modern toplumun tarihsel olayları ve gerçekliği algılama biçimini kökten değiştiren bir düşünceyi ifade eder. Bu noktadan hareketle Baudrillard, özellikle *Kötülüğün Şeffaflığı* eserinde tarihsel olayları yorumlarken yine tarihin sonu ve modern toplum üzerindeki etkilerini ele almıştır. Bu eserde Baudrillard, modern toplumun geçmiş olayları sürekli olarak yeniden değerlendirip anlamaya çalıştığını, ancak bu çabaların genellikle sonuçsuz kaldığını savunur ve bu çabaları günümüzdeki halimizi yorumlamadaki noksanlığımız olarak görür: “Geçmişten böylesine keramet umuyorsak, bugünkü hayal gücümüz hayli zayıf, kendi durum ve düşüncemiz karşısındaki

³⁸⁸ Baudrillard, *Cool Anılar V*, s.44

³⁸⁹ Baudrillard, *Cool Anılar I-II*, s.27

³⁹⁰ Baudrillard, *Cool Anılar V*, ss.114-116

umursamazlığımız hayli büyük olmalıdır.”³⁹¹ Bu minvalde, örneğin Heidegger'in Nazi geçmişi üzerine yapılan tartışmalar, modern toplumun tarihsel gerçeklikle yüzleşme yeteneğinin zayıfladığını ve tarihsel olayların medyatik bir gösteriye dönüştüğünü gösterir. Bu dönüşüm tarihin anlamının yitirdiğinin bir göstergesi olduğu için tarihin sonu ile ilişkilendirilebilir. Baudrillard, bu anlam yitiminde önemli bir payı medyaya verir; modern toplumun tarihsel olayları anlamlandırma çabasının, medya aracılığıyla manipüle edilmesi nedeniyle anlamsız hale geldiğini savunur. Bu, tarihin bir gerçeklik olmaktan çıkıp, medya tarafından yeniden üretilen bir simülakr haline geldiğini gösterir: “Geçmişteki trajik olaylar dahil, tüm gerçekliğimizin medyanın dolayımından geçtiğini biraz fazlaca unutuyoruz. Bunun anlamı bu olayları doğrulamak ya da tarihsel açıdan anlamak için çok geç olduğudur”³⁹² Baudrillard, bu noktada modern toplumun tarihsel olaylara yönelik yaklaşımının bir tür kolektif yanılsama olduğunu vurgular:

“Bu yüzyıl sonundan bekleyeceğimiz aydınlanma ve tarihin sonuna ilişkin tartışmalı formülün asıl anlamı da budur belki. Bir çeşit heyecanlı yas faaliyeti içinde bu yüzyıla damgasını vuran tüm olayları örtmekle, yüzyılı aklamakla meşgulüz; sanki bu süre içinde olup biten her şey -devrimler, dünyanın paylaşılması, soykırım, devletin şiddetle uluslar ötesine geçişi, nükleer gerilim-, kısacası tarihin modern evresi, çıkışsız bir açmazdan başka bir şey değilmiş ve sanki herkes tarih yaparken duyduğu heyecanla bu tarihi bozmaya koyulmuş gibidir. Eski sınırların, eski farkların, özelliklerin, dinlerin onarımı, gerilemesi, rehabilitasyonu ve canlanması; gelenekler düzeyinde bile pişmanlık.”³⁹³

Baudrillard'ın modern dünyanın gerçeklik algısını ele aldığı bir diğer çalışması olan *Şeytana Satılan Ruh* kitabında, modern batılı aklın keşfettiği gerçeğin, aslında bir yanılsama olduğunu ve nesnelliğin bir tuzak olduğu ele alınır: “Nesnellik: Gerçeğin ele geçirilerek, her türlü gizli suç ortaklığı ve illüzyonun saf dışı bırakıldığı bir dünyanın bize dayatılması demektir...Düşündüğüm dünya ile beni yaratan dünyayı birbirlerinden ayırabilmek olanaksızdır.”³⁹⁴ Ona göre, dünya ve bilinç birbirinden ayrılamaz, bu da gerçeklik ve yanılsama arasındaki sınırların bulanıklaşmasına neden olur. Bu bağlamda, tarihin sonu kavramı da bu yanılsamanın bir parçasıdır. Ross Abbinnett'in de vurguladığı

³⁹¹ Baudrillard, *Kötülüğün Şeffaflığı*, s.88

³⁹² *Ibid.*

³⁹³ *Ibid.*, s.95

³⁹⁴ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh Ya Da Kötülüğün Egemenliği*, s.34

üzere, Baudrillard'a göre, bu bulanıklık, iletişim ağlarının sanal gücü ve modern dünyanın hiper-uyumluluğu ile daha da derinleşir.³⁹⁵ Baudrillard'a göre, tarihin sona erdiği düşüncesi, bir olgu değil, bir emrivâki olarak değerlendirilmelidir. Bu emrivâki, gerçekliğin meydan okunması gereken bir yapı olduğunu gösterir ve yapılması gereken de gerçekliğe emrivaki yoluyla meydan okumaktır: “Tarihin sonu denilen şey de tarihsel bir olgu olarak kabul edilebilir mi? Gerçekliğin ortadan kaybolması gerçek bir olguya tekabül eder mi? Hayır, buna daha çok bir emrivâki denilebilir.”³⁹⁶

Baudrillard, modern dünyanın nesnelliği yücelterek tüm metafizik ve öte dünyasal düşünceleri dışladığını savunur. Ancak bu nesnellik arayışı, aslında bir başka yanılsamayı, gerçeklik yanılsamasını doğurur. Abbinett'e göre, bu yanılsama, simülasyonun hegemonyasının bir sonucu olarak ortaya çıkar ve modern toplumların kendilerini güvende hissetmek için daha fazla gözetim ve sanal savaş talep etmelerine neden olur.³⁹⁷ Baudrillard'ın bu yaklaşımı, tarihin sonu kavramıyla da örtüşür. Tarihin sona erdiği düşüncesi, modern toplumların geçmişe duyduğu nostalji ve bu nostaljiyi yeniden canlandırma çabası ile ilişkilidir. Ancak bu yeniden canlandırma süreci, aslında bir simülasyon yaratır ve gerçek tarihsel olaylar, bu simülasyon içinde anlamını yitirir. Baudrillard'ın ifadesiyle, “Gerçek yaşamda da sinemadakine benzeyen bir tarih olmuştur, ancak bugün bu tarih ortadan kaybolmuştur.”³⁹⁸ Bu bakış açısı, modern toplumların nostaljik eğilimlerini ve tarihsel gerçekliğin yerini almış olan simülasyon süreçlerini daha da belirginleştirir.

Yine aynı çalışmasında Baudrillard, zamanı ikiye bölen ve aksi yönlerde ilerleyen iki ok şeklinde düşünebileceğimiz bir zaman çizgisini ele alır. Tarihin ne olduğunu anlamamıza yardımcı olan bu anlayış, zamanın lineer değil, ikiye ayrılmış ve aynı anda ters yönlerde hareket eden bir yapıda olduğunu öne sürer. Prigogine'in fiziksel olguların tersine çevrilemezliği hakkındaki sezgilerini referans alan Baudrillard, zamanın da tersine

³⁹⁵ Ross Abbinnett, “The Spectre and the Simulacrum: History after Baudrillard”, **Theory, Culture & Society**, Vol. 25(6), 2008, s. 80

³⁹⁶ Baudrillard, **Ibid.**, s.42

³⁹⁷ Abbinnett, **Ibid.**, s.81

³⁹⁸ Baudrillard, **Simülakrlar ve Simülasyon**, s.74

çevrilemez gibi göründüğünü, ancak ikili bir zaman sürecinin varsayılabilirliğini belirtir. Bu ikili süreç, *Big Bang* ve *Big Crunch*'ın aynı anda ortaya çıkması gibi, yaşam ve ölümün de aynı anda varlığını sürdürmesiyle ifade edilir. Baudrillard'a göre, “Bu (pek çok bilim kurgu romanında olduğu gibi) geriye giden bir zaman değildir. Bu tersine çevrilmiş bir süreçtir.”³⁹⁹ Bu yaklaşım, zamanın normal akışını bir okla ifade ederken, diğer zamanı bu zamanın canlılığını yitirerek ters yöne dönmüş hali olarak betimler.

Baudrillard, modernleşmenin ütopyayı ve nesnel gerçekliği yutarak Sanal bir işlem sürecine dönüştüğünü ifade eder. Modernleşme, ütopyanın ve nesnel gerçekliğin karşıtlığının suç ortaklığı içinde var olduğu bir süreçtir ve bu süreç, günümüzde Sanal bir işlem süreci tarafından emilip yutulmuştur. Baudrillard, “Bu çizgisel bir şekilde sürüp giden tarihin sonudur. Bu sürekliliğini kesin bir şekilde yitirmiş olan olayın da sonudur”⁴⁰⁰ ifadesiyle, tarihin ve olayların lineer akışının sona erdiğini, yerini mutlak bir halüsinasyon ve kurmacaya bıraktığını belirtir. Abbinett'in de vurguladığı gibi, Baudrillard için, tarihsel olayların yerini alan simülasyonlar, modern dünyanın sembolik düzenini ve gerçeklik algısını kökten değiştirir. Bu değişim, tarihsel süreçlerin ve olayların anlamını yitirerek, modern toplumların nostaljik eğilimlerini ve tarihsel gerçekliğin yerini alan simülasyon süreçlerini daha da belirginleştirir.⁴⁰¹

Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon* kitabında tarihin sonunun bir başka evresi olan modern toplumun tarih anlayışını ve tarihsel olayların ekran aracılığıyla yeniden üretilmesini ele alır. Baudrillard, tarihin yitirmiş olduğumuz bir gönderenler sistemi olduğunu, yani artık bize özgü bir mit haline geldiğini belirtir: “Tarih yitirmiş olduğumuz bir gönderenler sistemidir, yani tarih artık bize özgü bir mittir. Zaten ekran üzerindeki mitlerden nöbeti devralmasının nedeni de budur.”⁴⁰² . Ekran aracılığıyla yeniden canlandırılan tarihi olaylar, aslında tarihsel gerçeklikten kopmuş bir simülasyon yaratılmaktadır.

³⁹⁹ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh Ya Da Kötülüğün Egemenliği*, s.196

⁴⁰⁰ *Ibid.*, s.199

⁴⁰¹ Abbinett, *Ibid.*

⁴⁰² Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s.71

Baudrillard'a göre, tarihsel olayların sinema aracılığıyla yeniden canlandırılması, modern toplumun geçmişe duyduğu özlemle ilgilidir. Bu süreç, geçmişin travmatik olaylarının nostaljik bir şekilde yeniden yaşanmasına yol açar: “Bu tarihî dönemde yaşanan en önemli olay, en büyük travma, o çok güçlü referans sistemlerinin can çekişmeye başlamış olmalarının yanısıra gerçek ve rasyonelin bir simülasyon çağının başladığını haber vermeleridir.”⁴⁰³ Sinema, tarihin ortadan kaybolmasına katkıda bulunurken, aynı zamanda bu tarihin yeniden canlandırılması için tüm teknik olanaklarını kullanır. Ancak bu süreç, gerçekte hiçbir şeyin yeniden canlandırılmadığını ve sadece simülasyonların üretildiğini gösterir:

“Tarih ancak öldükten sonra sinemaya böyle görkemli bir giriş yapabilmiştir...Tarihin sinema aracılığıyla yeniden şıngırtılmaya çalışılmasının bilinçlenmeyle değil, yitirilmiş bir gönderenler sistemine duyulan özlemle ilişkisi vardır...Gerçek yaşamda da sinemadakine benzeyen bir tarih olmuştur, ancak bugün bu tarih ortadan kaybolmuştur. Sinemanın bize “gösterdiği” (bizden çalınmış) tarihin “tarihsel gerçek”le olan ilişkisi, resim alanında klasik gerçekçi görüntülerle neofigürasyon arasındaki ilişkiden yoğun değildir. Neofigürasyon bir yandan benzerlikten yardım dilenirken, bir yandan da yeniden canlandırılan nesnelerin artık namevcut olduklarını, yani hipergerçek bir şeye dönüşmüş olduklarını gösteren kesin bir kanıttır.”⁴⁰⁴

Bu bağlamda, Oğuz Adanır da simülasyon kuramı üzerine notlarında ekran üzerinden yeniden üretim hususuna dikkat çeker. Adanır, kitle iletişim araçlarının bir tarih sahnesi, tiyatro sahnesi veya politika sahnesi oluşturmadığını, aslında bu sahnelerin ortadan kalktığını belirtir: “Televizyon ekranı bir sahne değildir, o bir yeniden üretim aracıdır. Ne teknolojik anlamda ne de içerik anlamında bir sahneye benzemektedir. Gerçekte o her şeyi bir sahne olarak göstermeye çalışırken hiçbir şeyin sahne olamadığını gösteren bir araçtan başka bir şey değildir.”⁴⁰⁵ Bu nedenle, televizyon ekranındaki görüntülerin hangi içeriği veya anlamı taşıyor görünürlerse görünsünler, gerçekte hiçbir anlam taşımadığını ifade eder: “Bir savaş görüntüsüyle, bir deterjan reklamı duygusal ya da düşsel açıdan birbirlerinden daha etkileyici değildirler. Onlar eşdeğerli işlemsel görüntülerdir.”⁴⁰⁶

⁴⁰³ *Ibid.*, s.72

⁴⁰⁴ *Ibid.*, s.74

⁴⁰⁵ Oğuz Adanır, *Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*, İstanbul, Hayalet Kitap, 2008 s.16

⁴⁰⁶ *Ibid.*, s.17

Adanır, Baudrillard'ın simülasyon evreni ile ilgili düşüncelerini ele alırken, tarihin sona ermesi kavramına da değinir. Adanır'a göre, Baudrillard'ın bu sürecin ortaya çıkışından değil, algılanmasından bahsettiğini ve tarihin sonundan bahsetmesine rağmen tarihten tamamen ümidini kesmediğini vurgular:

“Bu yüzden Baudrillard'ın vermiş olduğu tarihin ortaya çıkış değil, algılanma tarihi olduğunu düşünüyoruz. Düşünürümüz, diyalektik olmayan bu evrenin sonsuza dek sürüp gidebileceğini çünkü tarihin de bu simülasyon evreniyle birlikte sona ermiş olduğunu söylemekle birlikte, bundan o kadar emin olamadığını, tarihin çöplüklerini yeniden gözden geçirmek gerektiğini ileri sürdüğünde anlıyoruz.”⁴⁰⁷

Adanır, tarihin sona ermesinden ziyade bir zihinsel dönüşümün söz konusu olduğunu ifade eder, zira “dünyanın hiçbir yerinde toplumlar önce yok olup sonra yeniden kendi küllerinden yaşama geri dönmezler. Toplumsal zihinsel dönüşüme uğrarlar.”⁴⁰⁸ Bu yoruma göre bu dönüşüm, tarihin sona ermesinden ziyade, onun yeni bir formda devam ettiğini gösterir. Bu noktada, Baudrillard'ın Florian Rötzer ile yaptığı bir söyleşide, bir şeylerin tekrar yaşanıp yaşanmayacağına dair soru üzerine verdiği cevaba, tarihin yeniden yaşanmasına dair ümidini sorgulamak için başvurabiliriz. Baudrillard, modern toplumda bireylerin eylemlerinin yerini nesnelerin eylemlerine bırakabileceğini ve bu durumda neler olacağını bilmenin mümkün olmadığını dile getirir. Bu perspektif, beklenti konumunun sadece kendi eylemlerimizden nesnelerin eylemlerine ve bir şeylerin tekrar yaşanabileceğine dair bir umuda dönüşüp dönüşmediği sorusunu gündeme getirir, Baudrillard'ın cevabı ise şu şekildedir:

“Özne kendisini geri çektiğinde, [nesne] kendi başına işlediğinde ondan ne çıkacağını bilemezsiniz... Bu, zamanla ne olacağına dair bir soru. Umudum ve aynı zamanda ilüzyonlarım yok. Belki de bu ara zamanda, tarihin sonundaki bu dönemde, ya da bunu nasıl ifade ederseniz, bu tarihin sonu ve politikanın sonu hakkındaki konuşmayı tamamen ciddiye alamazsınız bile, belki de bu zamanda içinde hiçbir şeyin olmadığı bir süre vardır. Ama bundan dolayı cesaretimiz kırılmış değil. Ölü zamanın yaşamasına izin verilmesi gerektiğini söylemek istiyorum. Böyle zamanlar vardır ve şu anda Fransa'da böyle bir zaman yaşıyoruz.”⁴⁰⁹

⁴⁰⁷ Ibid., s.18

⁴⁰⁸ Ibid.

⁴⁰⁹ Baudrillard, Jean Baudrillard: From Hyperreality to Disappearance, s.99

Dolayısıyla, Baudrillard'ın yaklaşımının tarihin sonunun yeni oluşumlar ve dönüşümler için potansiyel taşıdığını ve Baudrillard'ın buna açık kapı bıraktığını söyleyebiliriz.

2.2.3 Fukuyama ve Baudrillard: İdeolojik ve Ontolojik Yaklaşım

Tarihin sonu, sadece Baudrillard'ın değil, birçok düşünürün ilgisini çekmiş bir kavramdır. Literatüre baktığımızda, bu kavrama Francis Fukuyama, Alexandre Kojève, Hegel, Karl Marx, Oswald Spengler ve Arnold Toynbee gibi düşünürlerin dolaylı veya doğrudan atıfta bulunduklarını görüyoruz. Ancak bu bölümde, benzerlik ve farklılıkları daha iyi kavrayabilmek adına Baudrillard'ın tarihin sonu konusunda sık sık atıfta bulunduğu isim olan Francis Fukuyama'nın görüşleri ile sınırlı kalacağız.

Fukuyama, *Tarihin Sonu ve Son İnsan* adlı eserinde, liberal demokrasinin nihai yönetim biçimi olarak tarihin son noktası olduğunu öne sürerek geniş yankı uyandırmıştır. Fukuyama'nın görüşleri, modern toplumlarda tarihsel süreçlerin nasıl dönüştüğünü ve bu dönüşümün nihai noktada nasıl bir anlam kazandığını açıklamak açısından önemli bir referans noktası teşkil etmektedir. Francis Fukuyama, bu eserinde, tarihin ideolojik evrimini ele alarak, liberal demokrasinin nihai zaferini ilan eder. Ona göre, Soğuk Savaş'ın sona ermesi ve liberal demokrasinin yayılması, tarihin sonunun geldiğine işaret etmektedir. Fukuyama, Hegel'in tarih felsefesine dayanarak, tarihin sonunun, insanlık tarihinin belirli bir hedefine ulaştığını ve bu hedefin liberal demokrasi olduğunu savunur. Fukuyama'nın bu görüşünü, tarihin sonu kavramının Hegelci bir yorumu olarak değerlendirebiliriz.

Hegel, tarihin ilerleyişinin nihai bir son noktaya ulaştığını, bu noktanın özgürlüğün tam anlamıyla gerçekleştiği bir toplum olduğunu iddia ederken Fukuyama da benzer bir şekilde, liberal demokrasinin bu nihai nokta olduğunu öne sürer. Fukuyama'ya göre, *tarihin sonu* ifadesi, büyük ideolojik çatışmaların sona erdiği ve liberal demokrasinin

evrensel olarak kabul gördüğü bir durumu ifade etmektedir.⁴¹⁰ Malpas'ın da belirttiği üzere Fukuyama, Hegel'in diyalektik tarih anlayışına dayanarak, tarihin evrensel özgürlüğe ulaşma süreci olduğunu ve bu sürecin liberal demokrasiyle tamamlandığını savunur. Fukuyama, modern doğa bilimlerinin evrensel kapitalizme doğru kaçınılmaz bir evrim sağladığını belirtir. Bu süreç, teknolojik gelişmelerin ve ekonomik üretkenliğin artmasıyla, toplumların giderek homojenleşmesine neden olmuştur. Fukuyama, liberal demokrasinin insan onurunu ve eşitliği sağlayarak, modernitenin en üst noktasına ulaştığını ifade etmektedir.⁴¹¹

Fukuyama, Marx ve Engels'in *tarihsel materyalizm* teorisinden de ilham alır. Ancak Marx ve Engels'in aksine, Fukuyama ideolojik bir sona ulaşmayı öne çıkarır, ekonomik bir son noktadan ziyade. Ona göre, liberal demokrasi insanlık tarihinin nihai aşamasıdır ve bu aşamada insanlığın temel siyasi ve ekonomik sorunları çözülmüştür. Bu görüşünü desteklemek için, Fukuyama, "Liberal demokrasi, insan yönetiminin son formudur"⁴¹² ifadesini kullanır. Liberal demokrasinin insanlık için nihai bir çözüm sunduğunu ve bundan öteye gidilecek başka bir ideolojik formun olmadığını vurgular.

Fukuyama, tarihsel sürecin liberal devlette insan özgürlüğü ve aklının gerçekleştirilmesiyle sonuçlandığını öne süren Hegel'in felsefesine dayanır. Hegel, tarihin 1806'da Jena Savaşı ile sona erdiğini, liberal ideallerin zaferini işaret ettiğini düşünmüştür. Bu zafer, "modern liberal devletin temelindeki özgürlük ve eşitlik ilkelerinin en ileri ülkelerde geliştirilip gerçekleştirilmiş olduğunu"⁴¹³ ifade eder. Marx, Hegel'in diyalektik görüşünü kabul eder, ancak tarihin sınıfsız, komünist bir toplumla sona ereceğini savunur. Ancak Fukuyama, Marx'ın vizyonunun komünist rejimlerin çöküşüyle başarısız olduğunu ve böylece Hegel'in liberal demokrasinin üstünlüğüne dair orijinal tezini doğruladığını ileri sürer. Jurasek'in de belirttiği üzere Fukuyama, Marx'ın tarihsel materyalizm teorisinden de etkilenmiştir. Ancak Fukuyama, Marx'ın aksine, tarihin ekonomik değil

⁴¹⁰ Francis Fukuyama, **Tarihin Sonu ve Son İnsan**, Çev. Zülfü Dicleli, İstanbul, Profil Yayınları, 2016, s.78-85

⁴¹¹ Simon Palpas, **Ibid.**, s.160

⁴¹² Fukuyama, **Ibid.**, s.11

⁴¹³ **Ibid.**, s.100

ideolojik bir sona ulaşacağını savunur. Ona göre, liberal demokrasi, Marx'ın öngördüğü komünist toplum yerine, tarihin son noktasını temsil eder⁴¹⁴. Fukuyama'ya göre, Marxist tarihin sonu, proletaryanın zaferi ve sınıf mücadelesinin sona ermesiyle gelecek komünist ütopya ile gelecektir.⁴¹⁵

Fukuyama, Hegel'in yorumlarından esinlenen Alexandre Kojève'nin, tarihin sonunu karşılıklı tanıma ve eşitlikle karakterize edilen evrensel ve homojen bir devletin kurulması olarak tanımladığını belirtir. Kojève, bu devletin insanlığın temel tanınma arzusunu karşıladığını savunur ve “evrensel ve homojen devlette yaşam yurttaşlar için tamamen tatmin edici olduğu için tarihin sonunun geldiğimiz”⁴¹⁶ ifade eder. Hegelci bir kavram olan tanınma mücadelesi, Fukuyama tarafından tarihsel sürecin merkezi olarak görülür. Liberal demokrasi, bireylerin eşit olarak tanındığı bir siyasi çerçeve sunarak bu mücadeleyi çözer ve insanın tanınma ve onur arzusunu tatmin eder.

Hegelci bir kavram olan tanınma mücadelesi, Fukuyama tarafından tarihsel sürecin merkezi olarak görülür. Fukuyama, Hegel'in tanınma mücadelesi kavramını genişleterek, insanın tanınma arzusunun tarihsel sürecin itici gücü olduğunu savunur. *Thymos* kavramını kullanarak, insanların eşit olarak tanınma arzusu içinde hareket ettiklerini belirtir. Bu bağlamda, liberal demokrasi, bireylerin bu tanınma arzusunu en iyi şekilde tatmin eden yönetim biçimidir⁴¹⁷. Liberal demokrasi, bireylerin eşit olarak tanındığı bir siyasi çerçeve sunarak bu mücadeleyi çözer ve insanın tanınma ve onur arzusunu bu şekilde tatmin eder. Fukuyama, bu durumu “ilk kanlı kavgadan beri tarihi ilerleten kabul görme arzusudur”⁴¹⁸ diye açıklar.

Liberal demokrasinin zaferine rağmen, Fukuyama çağdaş demokrasilerin sosyal adaletsizlik ve liberal ilkelerin eksik uygulanması gibi önemli zorluklarla karşı karşıya olduğunu belirtir. Ancak, bu sorunlar ilkelerdeki kusurlar değil, uygulamadaki eksiklikler

⁴¹⁴ Miroslav Jurásek, “Francis Fukuyama a jeho teze Konec historie”, *Politické vedy* 3, 2014 s.192

⁴¹⁵ Fukuyama, *Ibid.*, s.101

⁴¹⁶ *Ibid.*, s.101

⁴¹⁷ Jurásek, *Ibid.*, s.101

⁴¹⁸ Fukuyama, *Ibid.*, s.364

olarak görülür. Fukuyama, “böylesi olumsuzluklar modern demokrasinin iki temel ilkesi olan özgürlük ve eşitliğin yeterince gerçekleştirilmemiş olmasından kaynaklanmaktadır”⁴¹⁹ der.

Fukuyama, liberal demokrasiyi destekleyen ekonominin rolünü vurgular. Kapitalist ekonomiler tarafından üretilen refah, bu sistemlerin istikrarını ve çekiciliğini pekiştirir. Ekonomik gelişmenin “özgürlük ve eşitliğin evrensel ilkeler olarak dünyanın dört bir yanına yayılmasın aşamasına ait”⁴²⁰ olduğunu savunur.

Fukuyama, Nietzsche'den alınan *son insan* kavramını tanıtır.; bu kişi, ideolojik çatışmanın olmadığı bir toplumda yaşamaktadır. Bu dünyada bireyler, maddi refah ve kişisel tatminle ilgilenir, bu da potansiyel olarak boşluk ve amaç eksikliği hissine yol açabilir. Fukuyama, “tarihin sonu savaşların ve kanlı devrimlerin de sonu olacak”⁴²¹ şeklinde kehanette/yorumda bulunur. Fukuyama, liberal demokrasinin ideolojik tarihin sonunu temsil ettiğini, ancak geleceğin bu sistemin iç ve dış zorluklara karşı kendini sürdürebilir sürdüremeyeceğini test edeceğini belirtir. Gerçek test, insanın daha derin memnuniyetsizlik kaynaklarını ele almak ve liberal demokratik ilkelerin devam eden geçerliliğini ve uyum yeteneğini sağlamakta yatar.

Fukuyama ve Baudrillard'ın görüşlerini karşılaştırsak, Malpas'ın da özetlediği üzere, Fukuyama ise, modern tarihi, özgürlüğe ulaşma süreci olarak görür ve liberal demokrasinin zaferiyle tarihin sona erdiğini savunur. Fukuyama'ya göre, demokrasi ve serbest piyasa ekonomisinin yayılması, modernitenin büyük hedeflerine ulaşıldığını gösterir. Öte yandan, Baudrillard, tarihin sona ermesini modernitenin dünyayı anlama çabasının başarısızlığı olarak değerlendirir. Baudrillard'a göre, gerçeklik ve rasyonellik arasındaki eleştirel mesafe, hiper-gerçeklik içinde kaybolmuştur.⁴²² Baudrillard, Fukuyama'nın aksine, Baudrillard tarihin sona ermesini bir tür *ontolojik çöküş* olarak

⁴¹⁹ *Ibid.*, s.11

⁴²⁰ *Ibid.*, s.102

⁴²¹ *Ibid.*, s.391

⁴²² Palpas, *Ibid.*, s.159

değerlendirir ve hipergerçekliğin hakimiyetinde tarihin ve gerçekliğin anlamını yitirdiğini öne sürer.

Chris Hughes da bir makalesinde Baudrillard'ın zamanın geri dönüşümü teorisi ile tarihî evrensel, aşkın ve metafizik bir güç tarafından yönlendirilen teleolojik bir süreç olarak ele alan Aydınlanma-modernist tarih anlayışı arasındaki ilişkiyi incelerken Fukuyama'nın görüşlerine de yer vererek Baudrillard'ın zamanın geri dönüşümü teorisini Fukuyama'nın tarihin sonu teorisini karşılaştırır. Fukuyama, tarihin liberal demokrasi ile sona erdiğini savunurken, Baudrillard, tarihin sürekli olarak geçmiş fikirleri ve değerleri geri dönüştürdüğünü belirtir. Hughes, "Baudrillard'ın teorisi, teleolojik tarih anlayışını eleştirmek ve daha karmaşık bir tarih anlayışı oluşturmak için kullanılabilir"⁴²³ diyerek, bu iki teorinin nasıl bir araya getirilebileceğini ve birbirini nasıl tamamlayabileceğini açıklar.

Hughes'in da belirttiği üzere, Fukuyama, tarihin modernleşme ve liberal demokrasi ile sona erdiğini ileri sürerken, Baudrillard, tarihin sürekli olarak geçmişi yeniden yorumladığını ve geri dönüştürdüğünü savunur. Hughes, bu iki teoriyi karşılaştırırken, "Baudrillard'ın fikirlerinin, Fukuyama'nın teleolojik tarih anlayışını daha karmaşık ve kapsamlı hale getirebileceğini"⁴²⁴ öne sürer. Bu bağlamda, Hughes'a göre teleolojik tarih anlayışlarının tamamen terk edilmesine gerek yoktur, ancak bunların yeniden tanımlanması ya da açıklanması gerekmektedir.

İki düşünürün tarihin sonuna bakışını tartışan bir başka makalede Richard Smith, Baudrillard'ın tarih kavramını, Alfred Jarry'nin *Le Surmâle* romanındaki büyük makine metaforuyla açıklar; tarih, sadece kendisini çevirenlerin ölümcül gayretiyle hareket eden bir simülakrumdur. Baudrillard'a göre, tarih bir simulakrum olarak son bulamaz, çünkü hipergerçeklikte zaman, modernitenin doğrusal ve geri dönüşsüz zaman anlayışının aksine, sonsuz bir geri dönüşe sahiptir. Bu zamanın topolojisi ve mantığı eğik ve döngüsel, bu nedenle de bir 'son'u yoktur. Smith'e göre bu perspektifte, tarihin sonu,

⁴²³ Hughes, *Ibid.*, par. 17

⁴²⁴ *Ibid.*, par. 20

Fukuyama'nın öne sürdüğü gibi bir hayal değil, daha ziyade Hegelci bakış açısının radikal bir başarısızlığının kabulüdür. Baudrillard, tarihin ideasının kaybolduğunu ve tarihin sonunun bir illüzyon, bir serap olduğunu belirtir, çünkü amaç anlamında son, simülasyonun sonsuzluğunda kaybolmuştur.⁴²⁵

Bu ayrım zaman zaman Baudrillard'a da sorulmuştur; François Ewald, Jean Baudrillard ile yaptığı röportajda, nefretin tarihin sonunda ortaya çıkan bir duygu olup olmadığını ve bunun Francis Fukuyama'nın *Tarihin Sonu* olarak tanımladığı şeyle bağlantılı olup olmadığını sorar. Baudrillard, tarihin sonunu, tarihin sürekli bir döngü içinde olduğunu ve sorunların çözülemediğini kabul eden bir geçiş olarak tanımlar ve bu süreçte kimliğin reddetme yoluyla bulunduğunu ve olumlu bir tabana sahip olmadığını vurgular. Zamanın doğrusallığının artık mevcut olmadığını, bunun yerine bir geri sayım içinde olduğumuzu belirtir⁴²⁶. Nefreti bu çözüm eksikliğine ve tarihin ortaya çıkardığı sorunların çözülmemiş olmasına karşı şiddetli bir tepki olarak yorumlayan Baudrillard, nefret üzerinden Fukuyama'nın tarihin sonu anlayışını şu şekilde yorumlar:

“Aslında Francis Fukuyama ile yakın zamanda Frankfurt'ta beraberdim. Ona, tarihin sonu hakkında iyimser konuştuğunu söyledim. Tarihin sonu demek, tarihin meydana geldiği, tarihini bittiği anlamına gelir; tarihin bir zamanlar var olduğunu varsayar. Nihayetinde, bitmek bilmeyen bir tarihin ötesinde bir tür geçiş vardır. Nefret, çözüm olmadığı gerçeğine, tarihin ortaya çıkardığı tüm sorunların çözümünün mümkün olmadığı gerçeğine karşı daha şiddetli bir tepkidir. Bu, tarihin akışının bir reddidir; Bu bir çeşit döngü, bir tür geri dönüş, bir kişinin neyle ilgilendiğini bilmiyor olmasıdır.”⁴²⁷

Bir başka röportajda, Philippe Petit, Jean Baudrillard'a *Sonun Illüzyonu* kitabının başlangıcında tarihten sonsuza kadar koptuğumuz izlenimini verdiğini belirtir. Tarihin ortadan kaybolmasından ve olayların bilgi ve medya tarafından orijinal alanından çıkarılmasının bir sonucu olarak artık hafızalarda değil, bilgisayar belleklerinde dolaştığından bahsettikten sonra Petit, bu teşhisin bütün siyasi değişim umudunun reddedilmesi anlamına gelip gelmediğini ve bu durumun dünyadan kaçmamızı nasıl

⁴²⁵ Richard G. Smith, “Time + History”, *The Baudrillard Dictionary*, Ed. Richard G. Smith, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2010, ss., 218-219

⁴²⁶ Baudrillard, *Jean Baudrillard: From Hyperreality to Disappearance*, ss.136-137

⁴²⁷ *Ibid.*, s.137

sağlayacağını sorar. Baudrillard ise, bilgi ve medya öncesi tarihe geri dönemeyeceğimizi ve tarihin veya olayların fazlalığının tarihi olay ihtimalini yok ettiğini savunur. Artık olayların meydana gelmemesi değil, olayın kendisinin haberler ve bilgiyle katlandığı bir duruma gelmiştir. Her şey tarihselleştirildiği için tarihe inanmak mümkün değildir. Tarih kavramı ve tarihin anlamı, olayların fazlalığı nedeniyle kaybolmuştur. Baudrillard, bu durumun Fukuyama'nın tarihin sonu fikrinden farklı olduğunu, çünkü tarihin olaya indirgenmesi anlamına geldiğini ifade eder ⁴²⁸. Zamanın sürekliliği giderek belirsizleşmiştir ve anlık bilgi sayesinde artık tarihin kendisine zaman kalmamıştır:

“Bu, Fukuyama'nın söylediği anlamda, yarattığı bütün çelişkilerin çözülmesiyle oluşacak bir tarihin sonu değil, tarihin olaya indirgenmesi anlamında: medya mizansenisi, aşırı görünürlüğü. Tarihin tanımlanmasının bir yolu olan zamanın sürekliliği (bir anlam dizisinin muhtemel bir tekrarının olması için mutlaka bir geçmiş, şimdi ve geleceğin aralarında bir süreklilik olacak şekilde mevcut olması gerekir) giderek daha da belirsizleşiyor. Anlık bilgi sayesinde artık tarihin kendisine zaman kalmadı. Bir anlamda, artık gerçekleşecek vakti yok. Kısa devre yaptı. Bunu belirtmek, sizin söylediğiniz gibi, artık hiçbir şeye inanmamak anlamına gelmez, aksine bu geriye doğru kıvrılmasını kayda geçmek ve bunun vahim etkilerini engellemeye çalışmaktır.”⁴²⁹

Bu bağlamda, Baudrillard'ın tarihin sonu kavramı, bir son olmaktan ziyade, sürekli bir dönüşüm ve yeniden üretim süreci olarak anlaşılmalıdır. Fukuyama'nın belirttiği gibi ideolojik çatışmalar sona ermiş olsa da, Baudrillard'a göre, tarihin ve gerçekliğin sürekli olarak yeniden şekillendiği bir dünyada yaşıyoruz. Kısaca özetlersek, tarih önce son bulmuş, ardından sinema ve ekran aracılığıyla yeniden üretilmiş ve Baudrillard'ın ifadeleriyle 'hortlatılmış' olup, bu yeniden üretilen tarihin nesneleri sadece hipergerçek nesnelerdir. Bu durum, hipergerçekliğin ontolojisini anlamaya çalışırken ‘tarihin sonu’ kavramının ne denli önemli bir yapı taşı olduğunu da kanıtlar niteliktedir; çünkü hipergerçek olarak varlığını sürdüren bir nesne, tarihin son bulmasından önce gerçek bir nesneydi. Bu bağlamda, hipergerçeklik, tarihin ve gerçekliğin yerini alarak, modern toplumun tarih anlayışını ve geçmişle olan ilişkisini köklü bir biçimde değiştirmiştir.

⁴²⁸ Jean Baudrillard, **Paroxysm: Interviews with Philippe Petit**, Çev. Chris Turner, London, Verso, 1998, ss. 7-8

⁴²⁹ **Ibid.**

2.3 Ekran Sorunsalında Teknolojik Dönüşüm

Bu bölümde ise, Jean Baudrillard'ın düşünce sisteminde önemli bir yer tutan ve tezimizin başlığında da kendine yer bulan *Ekran Sorunsalı* ve bunun modern toplumdaki teknolojik dönüşümle nasıl şekillendiğini ele alacağız. Baudrillard, *ekran* [écran] kavramını sadece bir teknolojik aygıt olarak değil, aynı zamanda toplumsal bilinç ve kültürel ritüeller üzerinde derin etkiler yaratan bir sembol olarak değerlendirir. Ekranlar, modern toplumda gerçeklik ile simülasyon arasındaki sınırları bulanıklaştırarak, bireylerin dünyayı algılama ve anlamlandırma biçimlerini köklü bir şekilde dönüştürür. Bu bağlamda, ekranlar yalnızca birer görüntü üreticisi değil, aynı zamanda toplumsal yapıların ve bireysel bilinçlerin şekillenmesinde kritik bir rol oynayan araçlar haline gelir.

Bu bölümde, öncelikle televizyon ekranının bir kültürel ritüel olarak nasıl konumlandığını inceleyeceğiz. Baudrillard, televizyonu modern toplumun en güçlü simülasyon araçlarından biri olarak görür ve onun, bireyler üzerinde yarattığı etkileri derinlemesine analiz eder. Televizyon ekranı, yalnızca bilgilendirici ya da eğlendirici bir araç değil, aynı zamanda toplumsal normların ve değerlerin yeniden üretildiği, bireylerin dünyayı algılama biçimlerinin şekillendiği bir ritüel nesne olarak değerlendirilir. Bu süreçte, ekranın sunduğu görüntüler ve anlatılar, gerçeğin yerini alarak bireylerin yaşam dünyasını yeniden tanımlar.

Ardından, medya ekranlarının toplumsal bilinç üzerindeki etkilerini ele alacağız. Baudrillard'a göre, medya ekranları, toplumsal bilincin şekillenmesinde ve yönlendirilmesinde kilit bir rol oynar. Ekranlar aracılığıyla yayılan görüntüler ve mesajlar, bireylerin düşünce yapılarını ve davranış kalıplarını belirler, böylece toplumsal bilinç, medya tarafından üretilen ve yönlendirilen bir gerçeklik haline gelir. Bu bölümde, medya ekranlarının bireysel ve toplumsal bilinç üzerindeki etkilerini derinlemesine inceleyerek, bu ekranların modern toplumda nasıl bir simülasyon aracı olarak işlev gördüğünü tartışacağız.

Ekranların, modern toplumda gerçeklik algısının ve toplumsal yapının nasıl dönüştüğünü gösteren birer araç haline gelmesi, Baudrillard'ın simülasyon teorisinin önemli bir boyutunu oluşturur. Bu bölümdeki incelemeler, ekranların toplumsal yapılar üzerindeki yansımalarını ve bu yansımaların bireylerin dünyayı algılama biçimlerini nasıl etkilediğini ortaya koyacaktır.

2.3.1 Kültürel Ritüel Olarak Televizyon Ekranı

Ekranın öbür yanında kim var, cinselliğin öbür yanında kim var?...Bilgi için de aynı şey söz konusu: Mesajın öbür ucunda kim var? İnsan mı, bilgisayar mı? Bütün sanal makineler, beyinle ve zekânın işleyişiyle birlikte ortaya çıkan izdiham-ekran görünümleriyle bu sorunun sorulmasına yol açıyorlar.⁴³⁰

Ekran nedir? Ekranın diğer ucunda kim veya ne vardır? Jean Baudrillard'ın felsefesinde ekran, yalnızca bir görüntü iletim aracı olarak değil, modern toplumların gerçeklik algısını kökten dönüştüren bir unsur, bir gerçeklik üreticisi olarak karşımıza çıkmaktadır. Baudrillard, ekranları gerçekliğin simüle edildiği, anlamın kaybolduğu ve yerine yalnızca imgelerin ve göstergelerin yer aldığı bir alan olarak tanımlar. Ekranlar, bir bakıma gerçekliğin yerini alarak, izleyicileri hipergerçekliğin içine çeken birer kapı işlevi görür. Bu bağlamda, ekranların ardında kim veya ne olduğu sorusu, özne-nesne ilişkisini, gerçeklik ve hakikat kavramlarını yeniden değerlendirmemize olanak tanıyacaktır.

Baudrillard'a göre, ekranların en önemli özelliklerinden biri, gerçekliği ve hakikati sadece yansıtmakla kalmayıp, aynı zamanda yeniden üretmeleridir. Bu bağlamda, ekranlar, simülakraların ve simülasyonların merkezi bir unsuru olarak, toplumsal ve kültürel gerçekliği dönüştürür. Medya ve teknoloji aracılığıyla sürekli bir bilgi ve imge akışına maruz kalan bireyler, ekranların yarattığı hipergerçek bir dünyada yaşarlar. Bu dünya,

⁴³⁰ Jean Baudrillard, *Cool Anılar I-II*, ss. 291-292

nesnellik ve öznellik arasındaki geleneksel ayrımları bulanıklaştırarak, bireyleri sürekli bir bilgi ve imge bombardımanı altında bırakır.

Baudrillard'ın ekran kavramını tartışmaya başlamadan önce, Henri Lefebvre'nin bu konudaki etkisini göz önünde bulundurmak önemlidir. Lefebvre, Baudrillard'ın düşünce sisteminde ve özellikle medya teorilerinde önemli bir yer tutar. Lefebvre, modern toplumun gündelik yaşamını analiz ederken, teknik nesnelerin ve medya araçlarının toplumsal ilişkiler üzerindeki etkilerini derinlemesine incelemiştir. Özellikle, Lefebvre'nin ekranların ve televizyonun toplumsal yapıları nasıl dönüştürdüğüne dair yaptığı tespitlerinin izlerini Baudrillard'ın medya teorilerinde bulmak mümkündür.

Henri Lefebvre, *Modern Dünyada Gündelik Hayat* (1968) adlı eserinde, teknik nesnelere ve özellikle televizyon ekranına yönelik bakışın, toplumsal eylemin prototipi haline geldiğini vurgular. Televizyon, edilgen bir bakışı besler; bu bakış, yalnızca işleyiş ve yapıya odaklanır, arka planı olmayan ve tamamen saydam bir yüzeyden ibaret olan bu gösteriden büyülenir. Lefebvre'ye göre, televizyonun etkisi bu edilgen bakışta yatar: “Görüntüler değişir, bakış kalır. Gürültü, sesler, sözler yardımcıdır ve ikincil önemdedir; geçici olanın simgeleridir”⁴³¹. Lefebvre, aynı zamanda ekranların gerçeklik algısını nasıl şekillendirdiğini de ele alır. Ekranlar, toplumsal gerçekliği sergilemede ve anlamlandırmada önemli bir rol oynamaktadır: “Biçimler gerçektir, fakat eski 'gerçeklik' modellerine uymazlar; biçimler gündelik hayatın ekranına yansıtılırlar; bu ekran olmadan aydınlatacak, belirleyecek, düzenleyecek hiçbir şeyleri olmayacaktır”⁴³². Bu durum, ekranların gerçekliği nasıl manipüle ettiğini ve bireylerin algısını nasıl şekillendirdiğini gösterir.

Lefebvre, sanal gerçeklik ve etkileşim konularına da değinir. Sanal teknolojiler ve etkileşimli ekranlar, bireylerin gerçeklikle ilişkisini dönüştürür: “Video, etkileşimli ekran, mültimedya, Internet, sanal gerçeklik: Karşılıklı etkileşim bizi her yandan tehdit

⁴³¹ Henri Lefebvre, **Modern Dünyada Gündelik Hayat**, Çev. Işın Gürbüz, İstanbul, Metis Yayınları, 2007, s.61

⁴³² **Ibid.**, s.201

ediyor”⁴³³. Bu durum, modern toplumda bireylerin sanal teknolojilerle nasıl etkileşime geçtiğini ve bu etkileşimin toplumsal ilişkileri nasıl dönüştürdüğünü gösterir. Böylelikle sanal teknolojiler ve etkileşimli ekranlar, bireylerin gerçeklikle ilişkisini dönüştürür.

Baudrillard’a geldiğimizde ise, ekran kavramına bakışını eserlerin basım yılını dikkate alarak olabildiğince kronolojik bir perspektifte incelemek adına ilk olarak *Tüketim Toplumu* (1970) eserini ele alabiliriz. Burada Baudrillard, *ekranın* en temel somut sistemlerinden olan, modern ve toplumda hem imgelerin yayılması hem de tüketim kültürünün merkezinde yer alan en belirgin araç olan televizyonun toplumsal ve kültürel yapıyı nasıl dönüştürdüğünü ele alır. Televizyon, gösterge sistemleri aracılığıyla dünyayı yeniden tanımlar ve gerçeklik algımızı manipüle eder. Baudrillard, televizyonun “mutlak-güç” sahibi bir araç olarak, imgeler aracılığıyla olmayan bir dünyanın üst-dilini oluşturduğunu vurgular. Bu bağlamda, imgeler sadece görsel temsiller değil, aynı zamanda bir “okuma sistemi” emperyalizmini temsil eder. Bu anlamda televizyonun imgeleri, dünyayı ve gerçekliği tamamen simüle eder ve bu simülasyon, izleyicilerin algısını şekillendirir. Baudrillard, ‘imgelerin tüketimi’nin arkasında bir okuma sistemi olduğunu ve bu sistemin, dünyayı daha soyut ve tutarlı bir mantıkla yeniden yorumladığını belirtir.

Ona göre, McLuhan’ın ‘*araç, mesajdır*’ [medium is message] ifadesiyle uyumlu olarak, televizyonun teknik ve efsanevi kodları, dünyayı parçalanmış, süzölmüş ve yeniden yorumlanmış bir şekilde sunmaktadır.⁴³⁴ Bu noktada Baudrillard 1987 yılındaki bir başka röportajında, McLuhan’ın anladığı manada televizyonun artık öyle olmadığını, şimdi sadece aktarıma dayalı bir güç olduğunu ve bu aktarımdan asla durmayacağını belirtir. Aktarımın gücünün, alım ve izleme güçlerinden daha üstün hale geldiğini ifade eder ve bunun ne tür bir dünya yarattığını gerçekten bilmediğini, ancak kesinlikle bir panoptik kontrol veya güç dünyası olmadığını vurgular. Baudrillard, bu bağlamda televizyonun izleyici üzerindeki etkilerini şu sözlerle açıklar:

⁴³³ **Ibid.**, s.129

⁴³⁴ Jean Baudrillard, *Tüketim Toplumu*, ss.155-156

“Televizyon bizi izliyor mu? Bunun olduğundan o kadar emin değilim. Kesin olan şey, hiç kimsenin gerçekten televizyonu izlemediğidir. Televizyonla sahip olduğumuz şey başka bir uzam, başka bir boyut, topyekûn bir ikame etkisi. Bir tarafta ekran, diğer tarafta TV izleyicisi olarak tasarlanan iletişim hala göreceli olarak geleneksel bir boyuttur. Bu geçip gitmiş bir şeydir.”⁴³⁵

Bir bakıma artık televizyon, izleyicilerin gerçeklikle kurduğu ilişkiyi tamamen dönüştüren ve gösterge kavramını yeniden tanımlayan bir araç haline gelmiştir. Baudrillard, gösterge kavramını açıklarken, televizyonun imgeler aracılığıyla gerçekliği nasıl dönüştürdüğünü ele alır. Baudrillard, göstergeyi gösteren ve gösterilenin birleşimi olarak tanımlarken, televizyon izleyicilerinin bu iki unsuru nasıl karıştırdığını özellikle vurgular. İzleyicilerin gerçeklik ile ekran arasındaki farkı algılamada ne denli zorlandıklarını gözler önüne sermek adına verdiği *ilkel insan* ve çocuk örneklerinde, gösterenin (imgenin) gösterileni (gerçekliği) yararına geride kalması veya gösterenin kendisinin gösterileni haline gelmesi gibi durumları tanımlar. Televizyon, olayları ve imgeleri özgülüklerinden arındırarak, ideolojik ve teknik bir yapı içinde yeniden sunarken Baudrillard, bu sürecin, izleyicilerin dünyayı imgeler aracılığıyla algılamaları yerine, imgelerin dünyayı kendi üzerine dönerek yeniden tanımlamasıyla sonuçlandığını öne sürmektedir. Ona göre televizyon, olayları ideolojik bir yapı içinde yorumlarken, izleyicilerin bilinçdışı olarak bu söylemselliği kodaçımalarını sağlar ve bu, imgelerin tüketiminde önemli bir rol oynar.⁴³⁶

Baudrillard, televizyonun toplumsal ve kültürel etkilerini derinlemesine incelemeye *Gösterge Ekonomi Politiği Hakkında Bir Eleştiri* (1972) eserinde de devam eder. Burada, televizyonun sadece bir bilgi kaynağı olarak değil, aynı zamanda bir toplumsal statü göstergesi ve kültürel bir ritüel nesne olarak nasıl işlev gördüğünü bize aktarır. Ona göre televizyon hem bir nesne olarak hem de imgeler yayan bir araç olarak iki yönlü bir talep yaratmaktadır ve bu bağlamda televizyon hem toplumsal hiyerarşilerde ve hem de kültürel davranışlarda rol oynamaktadır. Toplumsal konum belirleyici bir nesne konumunda olan televizyon, sadece bir bilgi ve eğlence aracı olarak değil, aynı zamanda sosyal statü ve sınıf farklarını belirginleştiren bir gösterge olarak da işlev görmektedir: “televizyonun

⁴³⁵ Jean Baudrillard, “The Apathy of the Masses”, **The Disappearance of Culture Uncollected Interviews**, Ed. by Richard G. Smith, David B. Clarke, Edinburg, Edinburgh University Press, 2007, s.39

⁴³⁶ Baudrillard, **Tüketim Toplumu**, ss.155-156

yalnızca bir nesne statüsüne sahip olmadığı; imgelerin algılanma düzeyinde devreye çok dolaylı bir şekilde çok sayıda karmaşık kültürel davranış biçimini de soktuğu görülmektedir.”⁴³⁷ Bu nedenle televizyon, sadece içerik değil, aynı zamanda tüketim kültürünün bir parçası olarak algılanmaktadır.

Baudrillard, televizyonun nesne ve imge olarak iki farklı talebi karşılaması gerektiğini savunur. Bir yandan, televizyonun bir imalatçının bir tüketiciye sattığı bir nesne olarak görülmesi, diğer yandan ise imgeler yayan bir araç olarak algılanması gerektiğini vurgular: “Televizyonun bir nesne ya da bir iletişim aracı olarak görülmesiyle doğru orantılı bir şekilde, televizyonun çektiği söylev de ya nesneyle ya da anlamla ilgili bir şey olacaktır.”⁴³⁸ Baudrillard’a göre, televizyonun hem gösterge değeri hem de kullanım değeri bulunmaktadır. Gösterge değeri, televizyonun bir toplumsal statü sembolü olarak görülmesini sağlarken, kullanım değeri ise pratik işlevini ifade etmektedir. Bu nedenle televizyon hem fiziksel hem de sembolik değer taşıyan bir nesne olarak görülmelidir. Fakat televizyon sadece bir nesne statüsüne sahip olmakla yetinmez, aynı zamanda imgeler aracılığıyla karmaşık kültürel davranışları da içerir. Bu yüzden televizyon, toplumsal bir konumun teminatı gibi görülen bir nesne olarak herkesin görebileceği bir yere yerleştirilmektedir: “Televizyon adlı nesne toplumsal bir konum göstergesi olduğundan herkese gösterilecek ve herkesin görebileceği bir yere konulacaktır.”⁴³⁹ Böylece televizyon, sosyal bir prestij unsuru ve kültürel ritüel nesnesi olarak yaşamımızdaki yerini sağlama alır.

Peki televizyonun kitlelerde karşılığı bu iken Baudrillard’ın şahsı için ne ifade etmektedir? Televizyon izleyip izlemediği sorusu kendisine C.Charbonnier tarafından 1982’de sorulduğunda televizyon izleme alışkanlığının oldukça düzensiz olduğunu ve sadece son iki-üç yıldır televizyon kullandığından bahseder. Televizyonu başlangıçta istememiş, yalnızca annesinde veya arkadaşlarında görmüş, ancak, Raul Ruiz ile simülakrlar üzerine

⁴³⁷ Jean Baudrillard, **Gösterge Ekonomi Politikası Hakkında Bir Eleştiri**, Çev. Oğuz Adanır, Ali Bilgin, İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2009, s.40

⁴³⁸ **Ibid.**, s.41

⁴³⁹ **Ibid.**, s.41

televizyon için bir şeyler yapması istendiğinde, televizyonu deneyimlemeye karar vermiştir. Bu süreçte, televizyonu sahiplenmenin hoşuna gittiğini fark etmiştir, ancak onu rastgele ve düzensiz bir şekilde kullanmaktadır.⁴⁴⁰ Bu anlamda televizyon'un teknik bir araç, bir eğlence aracı olarak anlamı Baudrillard için oldukça sınırlıyken televizyonu daha ziyade toplumsal ve kültürel bir fenomen olarak, bir ekran olarak ele almaktadır:

“Benim için televizyon bir görüntü bile değil. Görüntü sadece teknik bir gerçeklik değildir: bir görüntüye sahip olmak için bir sahneye, bir mite, hayali olana ihtiyacımız vardır. Televizyondaki görüntüler tüm bunlarla kutsanmamıştır. İşte orada. O bir ekran ve ekrandan başka bir şey değil ve bence biz onu böyle algılıyoruz; sonuçsuz, duygusuz, tutkusuz. İnsanlar her şeyi birbirine karıştırıyor”⁴⁴¹

Benzer şekilde, 1984 yılında Cinéma 84 ile yaptığı söyleşide de Baudrillard televizyonun hızlı ve dokunsal bir algısı olduğundan, izleyiciye çok az tanım sunduğundan ve içkin bir varlığa sahip olup izleyiciyi bir ekrana dönüştürdüğünden bahseder. Güçlü bir görüntü/ime sunmayan televizyon, izleyiciden onu anlamlandırmak yerine okumak ve var etmek için anlık bir katılım ister. Baudrillard, bir imgeye sahip olmanın, bir sahneye ve belirli bir mesafeye ihtiyaç duyduğunu vurgular; bu mesafe olmadan bakma ve bakış oyunu gerçekleşemez ve şeylerin görünmesini ya da kaybolmasını sağlayan da bu oyundur⁴⁴²:

“Görüntü gerçekte oynar ve hayali ile gerçek arasındaki oyun işlemelidir. Televizyon bizi gerçeğe geri göndermez, hiper-gerçektir, hiper-gerçek dünyadır ve bizi başka bir sahneye göndermez. Bir görüntüyü var etmek için gerekli olan ve görüntünün jouissance'ına izin vermek için gerekli olan gerçek ve hayali arasındaki bu diyalektik, bana öyle geliyor ki, televizyon tarafından gerçekleştirilmiyor.”⁴⁴³

Baudrillard yine aynı yıl 1984'te 'The Evil Demon of Images' (İmgelerin Kötülük Meleği) Paris-Nanterre Üniversitesi'nde verdiği derste televizyonun bir imge olmaktan çıkıp soğuk, hissiz bir araç haline geldiğini vurgular. Televizyon, gerçekliği yeniden canlandırarak onu manipüle eder ve bu süreçte izleyiciyi de etkiler. Özellikle Holokost

⁴⁴⁰ Jean Baudrillard, “I Like the Cinema” in **Baudrillard Live: Selected Interviews**, Ed. Mike Gane, Routledge, New York and London, 2003, s.30

⁴⁴¹ **Ibid.**

⁴⁴² Jean Baudrillard, “Is An Image Not Fundamentally Immoral?” in **Baudrillard Live: Selected Interviews**, Ed. Mike Gane, Routledge, New York and London, 2003, s.69

⁴⁴³ **Ibid.**

gibi tarihi olaylar, televizyonun soğuk ışığı altında yeniden sunulduğunda, trajik ama uzak bir anıya dönüşür ve kitleler üzerinde estetik bir duygusal tepki yaratır. Baudrillard bu durumu, “Televizyonun soğuk ışığı hayal gücü için zararsızdır, çünkü artık hiçbir hayali şeyi taşımaz, sebebi basit: çünkü artık bir imge değildir”⁴⁴⁴ şeklinde ifade eder.

Televizyonun imgesel doğasının yitirilmesi, sinemanın aksine, televizyonun artık bir mit veya hayal dünyasına ait olmadığı anlamına gelir. Baudrillard, sinemanın hala bir imge olduğunu, ancak televizyonun sadece bir ekran olduğunu belirtir: “Sinema hala bir imgedir- yani sadece bir ekran ve görüntü biçimi değil bir mittir, benzerler, fantaziler, ayna, hayal vs... alemine ait bir şeydir. Hiçbir önermeye sahip olmayan ve manyetik bir etkisi olan TV imgesinde böyle bir şey yoktur. TV sadece bir ekrandır”⁴⁴⁵. Bu bağlamda, örneğin Holokost’un televizyon aracılığıyla yeniden sunulması, bu trajik olayın nihai bir estetik forma bürünmesine neden olur. TV filmiyle Holokost’un yeniden canlandırılması ise Baudrillard’a göre bu olayın en son halini yaratmaktadır.

Dolayısıyla televizyonun imge olmaktan çıkıp soğuk, manyetik bir araç haline gelmesiyle birlikte sunduğu görüntüler, gerçek anlamda ‘görüntü’ olmaktan uzaktır ve ritüel ve mitsel boyutlardan yoksun olması, onun duygusal ve tutkulu bir bağ kurmasını engeller, bu nedenle toplumsal etkileri gerçek görüntüden farklıdır. Baudrillard televizyonun ve ekranın toplumsal ve psikolojik etkilerini *Baştan Çıkarmanın Üzerine* (1979) eserinde tartışırken, bu araçların gerçeklik algısını nasıl dönüştürdüğünü gözler önüne serer. Televizyonda yayımlanan içeriklerin, bireyler üzerindeki etkilerini incelerken, televizyonun yalnızca bilgi aktaran bir araç olmadığını, aynı zamanda toplumsal ve psikolojik yapıları yeniden şekillendirdiğini ve bireyler üzerinde hipnotik bir etki yarattığını savunur: “Televizyonda yayımlanan bir maç, televizyonda izlenen bir haber gibidir; Holocauste’a ya da Vietnam Savaşı’na ilişkin bir haberden hiç farkı yoktur.”⁴⁴⁶

⁴⁴⁴ Baudrillard, *The Evil Demon of Images*, , s. 24

⁴⁴⁵ **Ibid.**

⁴⁴⁶ Baudrillard, *Baştan Çıkarma Üzerine*, s.197

Yani televizyonun ekran aracılığıyla sunduğu içerik, gerçek olaylardan koparılarak bir tür "oyuncu" mesafeye dönüştürülmüştür.

Baudrillard'ın *Simülakrlar ve Simülasyon* (1981) eseri, modern teknolojilerin gerçeklik ve yanılsama arasındaki sınırları nasıl bulanıklaştırdığını çeşitli örneklendirmelerle derinlemesine ele alması yönüyle ekran sorunsalını çözümlememizde hayati bir kaynaktır. Burada Baudrillard, *Narcissus*'ın kendi yansımalarını suda izleme hayalinden yola çıkarak, modern teknolojilerin bireylerin gerçeklik algısını nasıl şekillendirdiğini analiz eder ve bunu yaparken özellikle hologramlardan faydalanır. Hologramlar, gerçekliği tüm canlılığıyla yakalama arzusunun temsil eder. "Gerçeği dondurabilmek (kaydedebilmek) amacıyla yakalamak. Vadesi dolan ikizini askıya almak."⁴⁴⁷ Bu bağlamda, bireylerin kendi holografik yansımalarıyla etkileşime girme arzusunun, Tanrı'nın yarattıkları üzerindeki hakimiyeti ile paralel tutar.

Baudrillard, televizyon stüdyolarında insanların holografik kişiliklere dönüşmesini, medyanın bireyleri nasıl saydam ve somut varlıklara dönüştürdüğünü açıklamak için kullanır. Televizyon ve hologramlar, bireylerin kitleler içinde herhangi bir direnişle karşılaşmadan var olma izlenimi yaratır. Bu süreçte, bireylerin kendileriyle ve çevreleriyle olan ilişkileri de dönüşüme uğrar. Baudrillard, hologramların, bireylerin gerçeklik ve yanılsama algılarını nasıl etkilediğini tartışırken, bireylerin kendi yansımalarıyla etkileşime girerek, gerçeklik ve düş arasındaki sınırları nasıl belirsizleştirdiğinden bahseder: "Kendi aksini görme hayalinden (ayna, fotoğraf) sonra şimdi sıra kendi aksi etrafında dolanmaya ve özellikle de bir hayaletle dönüştürülen kendi aksimiz ya da vücudumuzun içinden geçmeye gelmiştir."⁴⁴⁸

Baudrillard, hologramların ve diğer modern teknolojilerin, gerçekliği aşma ve hipergerçeklik yaratma süreçlerini incelerken, hologramların gerçekliğin ikizini üretme arzusuyla hareket ederken gerçeklikten nasıl saptığını şu şekilde izah eder: "Holografik yeniden üretim tıpkı her sentetik gerçek ya da gerçeği diriltmeye çalışan gelip geçici istek

⁴⁴⁷ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s.150

⁴⁴⁸ *Ibid.*, s. 151

gibi, gerçeğin kendisi olmaktan vazgeçerek hipergerçek olmayı yeğlemektedir.”⁴⁴⁹ Baudrillard, simülakrların ve hologramların, gerçeklik ve anlam üzerindeki yıkıcı etkilerini tartışırken, bu teknolojilerin toplumsal yapılar üzerindeki tehlikelerini de ortaya koyar. Hologramlar, gerçeklik algısını bozarak, toplumsal yapıları ve bireylerin kendiliklerini yeniden tanımlamaya zorlar. “Gerçek ya da gerçek nesnenin kesinlikle kendinin ikizi, tıpkısının aynısı olması, aynaya bakan bir insanın yüzü kendine ne kadar benziyorsa gerçeğin de kendine o kadar benzemesi gerektiği düşünülmektedir.”⁴⁵⁰ Böylece, simülakrlar ve hologramlar, gerçekliğin ikizi olma arzusuyla, anlam ve hakikat kavramlarını karmaşılaştırıp kendi özlerinden uzaklaştırmak suretiyle onlara yeni bir boyut kazandırır. Diğer yandan Baudrillard, simülakrların ve hologramların, gerçeklikten saparak, yanılsama ve hipergerçeklik yaratma süreçlerini eleştirir:

“Gerçeğin tek tanımı bu gücül benzerlikle sınırlı olandır. Oysa holografik olan da dâhil olmak üzere bu tanım üzerine oturan bütün girişimler başarısızlığa mahkûmdurlar çünkü kendi gölgesinin, görünmeyen görüntüsünün içinde yitip giden nesneyi ve “sırrını” göz ardı etmektedirler. Çünkü bu gölge sayesinde gerçek kendi kendinin ikizi olmaktan kurtulmaktadır. Bu evrende sözcüğün gerçek anlamında kendi gölgesinden kurtulan (kendi kendini aşıp geçen) gerçek, saydamlaşarak gözden kaybolmaktadır.”⁴⁵¹

Böylelikle hologramların büyüleyici cazibesi, bireyleri gerçekliğin derinliklerinden koparıp, simülasyonun sonsuz aynasında kaybolmaya davet ederken, bu sürecin yarattığı hipergerçeklik, potansiyel gerçekle potansiyel hakikat arasında tuhaf ve öldürücü bir gücü kullanarak gerçeklik ve anlam kavramlarını daha da karmaşık hale getirir. Dolayısıyla modern teknolojilerin yarattığı yeni dünya düzeninde, bireylerin gerçeklik algılarını şekillendirip onları bir yanılsamalar dünyasına sürüklemesi yönüyle teknik olarak hologramlar da bir nevi ekran işlevi görür. Gerçeklik, bu teknolojilerin ışığında, anlamını ve bağlamını kaybederek sadece bir yansıma olarak varlığını sürdürür.

Jean Baudrillard, *Çaresiz Stratejiler* (1983) eserinde de, televizyonun küçük ekranından yansıyan olayların, izleyiciyi gerçeklikten koparan tekrarlayan ve anlamsız görüntülerle

⁴⁴⁹ **Ibid.**, s. 154

⁴⁵⁰ **Ibid.**, s. 155

⁴⁵¹ **Ibid.**

nasıl dolu olduğunu tartışır. Ona göre televizyonda izlediğimiz tüm olaylar, küçük ekrandan yansıyan ve birbirlerinden ayırt edilemez şekilde sunulan gerçek dışı ve tekrarlayan görüntülerden oluşmaktadır. Televizyon aracılığıyla ekranın amacı/işlevi, sürekli ve anlamsız bilgi akışına maruz bırakarak izleyicilerin kendilerini kaybetmesini sağlamaktır:

“Televizyonu izleyin ne demek istediğimi anlarsınız; başka bir deyişle küçük ekrandan yansıyan tüm gerçek olaylar insanın başka bir şey düşünebilmesini engelleyecek kusursuz bir art ardalık ilişkisi içinde, yani hem görmeye hiç alışık olmadığımız hem de birbirlerinden ayırt edilemez, hem gerçek dışı, hem de kendilerini tekrarlar bir şekilde sunulmaktadırlar.”⁴⁵²

Bu bağlamda, ekranlar sadece olayları yansıtmakla kalmaz, aynı zamanda bu olayların anlamını da tüketir. Ekranlar aracılığıyla sunulan olaylar, neden ve sonuç ilişkilerinden koparılıp, saf bir olay haline gelir. Reklamlar da benzer bir şekilde işlev görür. Baudrillard, reklamların, tüketime sundukları nesneleri kendinden geçmiş bir biçimde sunarak izleyicilerin gerçeklikten kopmalarına neden olduğunu belirtir. Bu süreçte, reklamlar, tüketim nesnelerini anlamsız ve içeriksiz bir marka değeri altında sunarak, kullanım ve değişim değerlerini yok eder. Böylece, simülasyonun sonsuz döngüsünde, hakikat ve yanılsama arasındaki sınır tamamen silinir, geriye yalnızca anlamını yitirmiş görüntüler kalır.⁴⁵³

Baudrillard ayrıca, ekranların ışık ve hız kavramları üzerinden gerçeklik algımızı nasıl dönüştürdüğünü tartışır. Elektronik iletişim araçları sayesinde ışık hızında yer değiştiren haberler, gerçek olayların anlamını yitirerek birer simülakr haline gelmesine neden olmaktadır: “Elektronik iletişim araçları sayesinde ışık hızında yer değiştirebilen haberler dünyasında durum budur. Artık kendisiyle kıyaslayıp, orantılar kurabileceğimiz değişmez bir doğru yoktur.”⁴⁵⁴ Bu noktada Oğuz Adanır, Baudrillard’ın hız ve ışık üzerine düşüncelerini kavrayabilmek için Paul Virilio’nun *Esthetique de la Disparition* (“Ortadan Kayboluşun Estetiği”) başlıklı metninin okunması gerektiğini vurgular. Virilio, teknolojiye bağlı hız kavramının aslında bir gelişme değil, bir duraklama göstergesi

⁴⁵² Baudrillard, *Çaresiz Stratejiler*, s.10

⁴⁵³ *Ibid.*

⁴⁵⁴ *Ibid.*, s. 22

olduğunu savunur. Bilgisayar terminal ekranları ve televizyon ekranlarından yansıyan ışık ve onun hızı, bu olgunun bir örneğidir. Batı toplumlarında teknoloji, toplumsal bir gelişme aracı olmaktan çok, kendi kendini amaç edinmiş bir süreçtir. Virilio'ya göre, bu ekranlardan yansıyan ışık huzmeleri aslında bir boşluğu, devinimsizliği ya da ataleti simgeleyebilir.⁴⁵⁵ Baudrillard ve Virilio'nun birleşen düşüncelerine göre, ekranların yaydığı ışık ve hız, gerçekliği simülakrlar aracılığıyla yeniden şekillendirirken, böylelikle toplumsal ilerlemeyi değil, aksine duraklamayı simgeler. Bu perspektifte, elektronik iletişim araçları aracılığıyla hızla yayılan haberler, gerçeği bulanıklaştırarak ve anlamsızlaştırarak izleyiciyi sürekli bir yanılsama döngüsünde tutar. Bu minvalde Baudrillard, ekranların, politik olayların ve toplumsal süreçlerin anlamını nasıl dönüştürdüğünü ve anlamsız hale getirdiğini vurgular:

“Bize bu olaylarla ilgili haddinden fazla görüntü sunan iletişim araçları kesinlikle bir düş gücünden yoksundur. Bunlar bizim için tamamıyla müstehcen görüntülerdir; çünkü iletişim araçları tarafından televizyon denilen bir aracın ekranı üstünde bakılmadan görülmek, düşletmeden izletmek ve cinsel ilişkiyi izleyerek kendinden geçmiş bir röntgenci gibi seyirci tarafından emilmek üzere hazırlanmış görüntülerdir.”⁴⁵⁶

Ekranlar, politik olayların sahne ve illüzyon kavramlarını yok eder. Baudrillard'a göre, modern toplumda, televizyon ekranı karşısında oturan izleyiciler, bir derinlikten yoksun mesaj ve sinyalleri tüketirler. Böylelikle bu durum, toplumsal ve politik düzenin simülatif hale gelmesine ve sahne ile illüzyonun yitirilmesine yol açar. Baudrillard, ekranların, politik aşkınlığın yerini alarak olayların akışına doğrudan tanık olabildiğimiz bir evren yarattığını belirtir: “Günümüzde politik aşkınlığın yerini, olayların akışına doğrudan tanık olabildiğimiz bir ekran, iletişim evrenine özgü işlemsel ve kaygan yüzey almıştır.”⁴⁵⁷ Bununla birlikte, ekranda sunulan olaylar, izleyicinin algısını manipüle ederek neden ve sonuç ilişkisini belirsiz hale getirir. Bu sayede ekranlar, fiziksel olayların anlamını ve nedensellik kavramını tersyüz ederek, onları birer simülakr haline getirir: “Televizyon ışığı bir şey yansıtamaz, çünkü içerden yüzeye doğru giden bir ışıktır. Burada olaylar sanki

⁴⁵⁵ **Ibid.**

⁴⁵⁶ **Ibid.**, s. 85

⁴⁵⁷ **Ibid.**, s. 86

tamamıyla ekran üstünde olup bitmektedirler.”⁴⁵⁸ Baudrillard, böylelikle ekranların gerçekliği şekillendirip dönüştürerek modern toplumun anlam ve hakikat arayışında kaybolmasına neden oluşunu gözler önüne sermiş olur.

2.3.2 Medya, Ekran ve Toplumsal Bilinç

Steven J. Cole de *Baudrillard'ın Ontolojisi: Ampirik Araştırma ve Gerçeğin Reddi* başlıklı makalesinde özellikle *Çaresiz Stratejiler* eseri ışığında, modern bilim, hız, ışık ve kuantum fiziği üzerinden gerçeğin doğasına yönelik radikal sorgulamalar yapar. Cole'un öner sürdüğü üzere kuantum fiziğinin ortaya çıkardığı belirsizlikler, Baudrillard'ın nesne-özne ilişkisine dair görüşlerinin temelini oluşturur. Özellikle, kuantum fiziğindeki gözlemsel belirsizlikler, Baudrillard'ın simülasyon teorisi ile paralellik göstermektedir. Baudrillard, kuantum fiziğini analiz ederken fizikteki değişikliklerin Batı bilgi ve temsilindeki kültürel değişimlerin göstergesi olduğuna inanır. Kuantum fiziği, klasik mekaniğin ötesine geçerek nesnenin doğrudan gözlemlenemediği bir yapı sunar. Bu bağlamda, Baudrillard'ın nesnenin ontolojik belirsizliği üzerindeki vurgusu, *Heisenberg Belirsizlik İlkesi* ile örtüşür. Cole'un belirttiği gibi, “klasik fizikteki değişkenler doğrudan gözlemlenebilse de kuantum mekanik sistemleri doğrudan gözlemlenemez”⁴⁵⁹ ve bu nedenle nesneler sadece bir dış etki veya araçla gözlemlenebilir. Bu, nesnenin momentumunu ve yörüngesini değiştirerek yerini ve momentumunu eş zamanlı olarak belirlemeyi imkânsız hale getirir.

Bu durum, Baudrillard'ın nesnenin kendi nesnelliği ile oynadığı ve “sanal ekranlarda sadece anlık ve tesadüfi izler şeklinde kendini gösterdiği”⁴⁶⁰ iddiasını destekler. Cole, Baudrillard'ın bu bağlamda, televizyon ve bilgisayar ekranlarının gerçeği yansıtmaktan ziyade iz düşürdüğünü öne sürdüğünü belirtir. Baudrillard'ın ontolojik belirsizlik ve simülasyon anlayışı, nesne ve öznenin yer değiştirdiği bir dünyayı betimler. Nitekim:

⁴⁵⁸ *Ibid.*, s. 109

⁴⁵⁹ Steven J. Cole, “Baudrillard's Ontology: Empirical Research and the Denial of the Real”, **International Journal of Baudrillard Studies**, Volume 7, Number 2, 2010, par.1

⁴⁶⁰ Jean Baudrillard, **Vital Illusion**, Ed. Julia Witwer, New York, Columbia University Press, 2000, s.75

“Özne kendisini geri çektiğinde, [nesne] kendi başına işlediğinde ondan ne çıkacağını bilemezsiniz. Bu durumda ne olacağını bilemezsiniz. Bu her zaman şaşırtıcıdır ve özneye olanlardan daha derin bir yoğunluğa sahiptir”⁴⁶¹. Cole, Baudrillard’ın, nesnelerin özneyi istikrarsızlaştırdığını ve öznellik felsefesini sona erdirdiğini savunduğunu belirtir. Bu bağlamda, Baudrillard nesnelerin özneler üzerinde nasıl bir stratejiye sahip olduğunu sorgular ve nesnelerin baştan çıkarma gücünü vurgular.⁴⁶² Böylelikle Baudrillard’ın ontolojisi, gerçeğin doğasına yönelik radikal sorgulamaları modern bilim ve özellikle kuantum fiziği aracılığıyla yaparken merkezine nesne-özne ilişkisi ve ekranın rolünü koymaktadır.

Baudrillard’ın ekran ve nesne-özne ilişkisi üzerine olan düşünceleri ekseninde, modern dünyanın ontolojik belirsizlikleri ve simülasyon süreçlerinin toplumsal bağlamda nasıl evrildiğini irdelemek adına Ryan Bishop’un çalışmalarını da dikkate almamız yerinde olacaktır. Bishop’ın da belirttiği üzere Baudrillard’a göre geleneksel özne-nesne ilişkisi, Aydınlanma’dan miras kalan bir yapı olarak, bireyin benlik algısını ve dünyadaki yerini belirler. Ancak, bu ilişki hızla değişerek yerini ekran ve ağ temelli bir yapıya bırakmıştır. Bishop, modern varoluşun özne-nesne ilişkisi üzerine kurulu olduğunu ve bu ilişkinin benzerlik ve farklılık, bağlantı ve yabancılaşma, dışsallık ve içsellik, kamusal ve özel gibi niteliklerle şekillendiğini belirtir. Bu nitelikler, bireyin dünyada nasıl hareket ettiğini ve varoluşsal deneyimlerini anlamasını sağlar ancak, Baudrillard’a göre, televizyon ve diğer yayın teknolojilerinin yükselişi, bu geleneksel ilişkileri bozarak yeni bir yapıya geçişi zorunlu kılmıştır.⁴⁶³

Geleneksel sahne, özne ve nesne arasındaki etkileşimlerin doğal ve teatral bir düzen içinde gerçekleştiği bir alan olarak tanımlanırken, modern teknolojiler bu sahneyi müstehcen bir alana dönüştürmüştür. Bu yeni alan, tüm farklılıkların yok edildiği ve her şeyin tamamen görünür hale geldiği bir yapıdır. Bishop, bu dönüşümün bireyin kendilik ve ötekilik

⁴⁶¹ Baudrillard, **From Hyperreality to Disappearance**, s.98

⁴⁶² Steven J. Cole, **Ibid.**, par.6

⁴⁶³ Ryan Bishop, “Modernity”, **Baudrillard Dictionary**, Ed. Richard G. Smith, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2010, s.134

arasındaki ilişkisinde radikal bir değişime yol açtığını belirtir. Geleneksel sahne anlayışının yerini alan müstehcen alan, bireyin özne olarak kendi içsel dünyası ile nesne olarak dış dünya arasındaki sınırların belirsizleştiği bir yapıdır. Böylelikle, bireyin kendini tanıma ve dünya ile etkileşim kurma biçiminde köklü bir değişiklik meydana gelir.⁴⁶⁴

Jean Baudrillard, *İlahi Sol* (1985) eserinde de 1960'lı ve 1970'li yıllarda yaşanan entelektüel ve teorik değişimlerin, toplumsal ve siyasi yapıları nasıl etkilediğini incelerken, ekran kavramını da önemli bir bağlamda ele alır. Bu dönemde, iletişim araçlarının, özellikle televizyonun, toplumsal şeffaflık, belirsizlik ve simülasyonun gücü gibi olgularla nasıl iç içe geçtiğini tartışır. Baudrillard'a göre, televizyon, siyasetin ve iktidarın doğasını radikal bir şekilde değiştirmiştir. Baudrillard, televizyonun soğuk bir iletişim aracı olarak imgeleri anlamlı kılma çabasında izleyiciyi nasıl zorladığından bahseder. İktidarın televizyonu sadece bir reklam aracı olarak kullanmadığını, fakat aynı zamanda kendisini bu araçla ilişkilendirdiğini vurgular. Bu bağlamda televizyonun sunduğu imgeler, izleyicinin algısını şekillendirir ve iktidarı da televizyonla alakalı bir şeye dönüştürür: “Siyasi rejim bir tür çizelge, en az televizyon imgesi kadar az veri sunan bir ekrana benzediğinden herhangi bir rölyef ya da özelliğe sahip olmadan var olmayı sürdürmektedir.”⁴⁶⁵ Yani bir nevi televizyon, iktidarın sahte bir temsili haline gelerek, iktidarı anlamdan yoksun bir gösteriye dönüştürür.

Baudrillard, modern bireyin, ekranların oluşturduğu sanal ortamda kendini çoğaltan ve toplumsal iradeyi umursamayan bir varlık haline geldiğini belirtir. Ekranlar, temsil aynasını kırarak, toplumsal sözleşmeleri ve kolektif iradeyi anlamsız hale getirir: “İletişim ekranı temsil aynasını kırdı. Yalnızca, istatistik gölgeler dolaşıyor soruşturmaların yer aldığı ekranda. Toplumsal sözleşmeler de yok artık: Yalnızca, medyaların yer aldığı ekranda *geri-dönen-imge* işliyor”⁴⁶⁶ Böylelikle sanal bir dünya yaratan ekranların içinde

⁴⁶⁴ **Ibid.**

⁴⁶⁵ Jean Baudrillard, *İlahi Sol*, Çev. Oğuz Adanır, İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 2015, s.77

⁴⁶⁶ **Ibid.**, s. 107

pasif alıcılara dönüşen bireyler kendi varlıklarını sadece yüzeysel etkileşimlerle tanımlar hale gelirler.

Baudrillard, *Kötülüğün Şeffaflığı* eserinde ekranın rolünü bu sefer sermaye ve politikanın dönüşümü üzerinden inceler. Ona göre, sermaye ve burjuvazi, sınıfsız bir toplum yaratırken, proletaryanın yok oluşuna neden olmuştur. Bu süreç, sermayenin politik çelişkilerin ötesine geçerek özerkleşmesi ve dünyayı kendi imgesinde yeniden yaratmasıyla sonuçlanmıştır. Baudrillard, bu durumu 1929 krizi ve 1987 bunalımıyla ilişkilendirir ve sermayenin artık geleneksel ekonomi politik değerlerden bağımsız hareket ettiğini belirtir. Politikanın da benzer bir dönüşüm geçirdiğini savunan Baudrillard, politik çelişkilerin ortadan kalkmasıyla politikanın sonsuz bir simülasyon derecesine ulaştığını ifade eder. Bu durumda, politika asla yok olmayacak ve yerine hiçbir şeyin geçmesine izin vermeyecektir. Bu durumu politik histerezis olarak adlandırır. Sanat ve cinselliğin de benzer bir yolda ilerlediğini belirten Baudrillard, sanatın modern zamanların estetik ütopyasına ulaşamayıp gündelik yaşamın genel estetikleştirilmesi içinde yok olduğunu, cinselliğin ise cinsel göstergelerin farksız dolaşımı haline geldiğini ifade eder.⁴⁶⁷

İletişim ve enformasyonun başarısının da toplumsal ilişkinin kendi kendini aşamamasından kaynaklandığını savunur. İletişim, toplumsal ilişkileri sıradanlaştırarak onları anlamsız hale getirmiştir. Ekranlar ve iletişim araçları, bu dönüşümde önemli bir rol oynar. Baudrillard, ekranların, toplumsal ilişkileri ve politik olayları sürekli ve anlamsız bir bilgi akışına dönüştürdüğünü belirtir. Bu sürekli akış, izleyiciyi ekranın ve zihinsel boşluğun dışında tutar, böylece onları sürekli bir kurgu dünyasına hapseder. Baudrillard, bu durumu şöyle özetler:

“Sessizlik ekranlardan, iletişimden kovulmuştur. Medyatik görüntüler (medyatik metinler de görüntüler gibidir) hiç susmazlar: Görüntü ve iletiler kesintiye uğramadan birbirlerini izlemelidir. Oysa sessizlik tam da örneğin televizyonda son derece anlamlı hale gelen, devredeki o senkop, o küçük felaket, o sürçmedir: Tüm bu iletişimin esas olarak zorunlu bir senaryo olduğunu; bizi boşluktan, hem ekranın boşluğundan hem de görüntülerini aynı büyülenmeyle ve sabırsızlıkla beklediğimiz zihin ekranımızdaki boşluktan uzak tutan kesintisiz bir kurgu olduğunu doğrulayan, sıkıntı ve neşeye yüklü kopukluk. Teknisyenler grev yaptığından, boş televizyon ekranını

⁴⁶⁷ Baudrillard, *Kötülüğün Şeffaflığı*, s.17

hayranlıkla izleyen adamın görüntüsü günün birinde XX. yüzyıl antropolojisinin en mükemmel görüntülerinden biri olarak değer taşıyacaktır.”

Baudrillard'a göre, modern toplum, estetik ve işlemsel bir temizliğe mahkumdur. Teknikler, görüntüler ve enformasyon, her tarafımızı aydınlatmakta, bu ışığı kırıp geri yansıtma yetimiz ortadan kalkmaktadır. Toplum, şiddetin ve olumsuzluğun yasaklandığı, tamamen şeffaf hale gelmiş bir yapı olarak betimlenir. Bu şeffaflık, ekranlar aracılığıyla sürekli bir bilgi ve görüntü akışıyla sağlanır. Baudrillard, estetik cerrahinin sadece fiziki değil, toplumsal ve politik alanlarda da uygulandığını belirtir. Ekranlar, bu estetik cerrahinin en önemli araçlarından. Toplumun her yönüyle işlemsel hale getirilmesi, estetik cerrahi ile ideal biçimlere sokulması, ekranlar aracılığıyla sürekli bir biçimde yansıtılır ve yeniden üretilir. Bu süreç, toplumun ve bireylerin şiddetten, tarihsel gerçeklikten ve olumsuzluktan arındırılması anlamına gelir.⁴⁶⁸

Bu noktada, Ryan Ashley Caldwell ve Keith Kerr'in '*Sis Perdesi ve Gölgeler: İçerideki Düşmanı Betimlemek*' adlı makalesi, *Kötülüğün Şeffaflığı* üzerinden Baudrillard'ın ekran anlayışını genişleterek tartışır. Caldwell ve Kerr, bireylerin postmodern kültürde bilgisayar, video veya televizyon ekranları aracılığıyla serbestçe yüzen simülakr görüntülere maruz kaldığını belirtir. Baudrillard, bu durumu 'hiper gerçek' veya sanal dünyanın, taranan bilgi akışının önemsiz ağları aracılığıyla gizlendiği, ekranların görüntülerin bitmeyen bir kopyasıyla gerçeğin yerini alması olarak açıklar. Ekran, ironik bir şekilde, benliğin ve kültürün görüntülerini yansıtan ters bir ayna haline gelir. Bu şekilde, özne ve nesnenin yerini ekranlar alır ve fikirleri, bilgileri ve görüntüleri iletmek için kullanılır. Caldwell ve Kerr, ekran anlayışının hem uzamın hem de mekânın anlaşılma biçimine meydan okuduğunu ifade eder. Buna göre, Baudrillard'ın ekran nosyonu, bir zamanlar 'gerçek' olarak nitelendirilen şeyin gerçeklik, uzam ve mekân açısından simülasyon nosyonları için terkedildiği yeri gösterir. Bu noktada, özne/nesne, kendilik/öteki arasında ebediyen hiçbir fark yoktur.⁴⁶⁹

⁴⁶⁸ *Ibid.*, s.50

⁴⁶⁹ Ryan Ashley Caldwell ve Keith Kerr, "Smokescreens and Shadows: Depicting the Enemy Within", *International Journal of Baudrillard Studies*, Volume 10, Number 2, 2013, par. 11

Ekranlar, yalnızca bilgi ve görüntü iletmekle kalmaz, aynı zamanda bu bilgilerin ve görüntülerin içeriğini de anlamsızlaştırır. Baudrillard, ekranların işlemsel yapısının, toplumsal olayları ve gerçeklikleri simülakrlar haline getirdiğini savunur. Ekranlardan yansıyan bilgiler ve görüntüler, gerçekliğin yerini alır ve izleyicilerin algısını manipüle etmektedir. Baudrillard, ekranların, modern toplumun belirsizliğini ve şeffaflığını nasıl artırdığını şu şekilde özetler: “İyi iletişim, içeriğin yok olmasından geçer. İyi haber, bilginin dijital şeffaflığından geçer. İyi reklam, en azından ürünün etkisizleştirilmesinden geçer; moda, kadının ve kadın bedeninin şeffaflığından geçer; iktidar, bu iktidarı uygulayan kişinin anlamsızlığından geçer.”⁴⁷⁰ Bu bağlamda, ekranlar, modern toplumun belirsizliğini ve anlam kaybını sürekli kılar ve bireylerin zihinlerinde kalıcı bir bulanıklık ve sürekli bir tatminsizlik yaratır.

Kötülüğün Şeffaflığı eseri ekran sorunsalını çözümlememizde bizim için oldukça önemli bir kaynaktır zira Baudrillard burada sadece ekranların toplumsal etkilerini analiz etmekle kalmayıp aynı zamanda bu etkilerin bireysel düşünce ve davranışlarımızı nasıl şekillendirdiğini ve bunun sanal/yapay dünya ile etkileşimini de derinlemesine inceler. Örneğin Baudrillard, insanların akıllı makineler yaratma çabasının ardında, kendi akıllarından umudu kesmeleri veya aklın ağırlığı altında ezilmeleri olduğunu öne sürer. İnsanlar, özgünlüklerinden umut kestiklerinde, bu özgünlüğü makineler aracılığıyla yaşama tercih ederler. Baudrillard, aklın makinelere hapsedilmesiyle düşüncenin gösterisinin öne çıktığını ve bu gösterinin gerçek düşüncenin yerini aldığını belirtir. Bu bağlamda, ekranlar ve makineler, (tıpkı gözlük ve lensler gibi) insanın zihinsel ve fiziksel işlevlerini yerine getiren protezler haline gelir. Baudrillard, ekranların bu bağlamda önemli bir rol oynadığını vurgular. Sanal İnsan’ın ekran aracılığıyla hareket ettiğini ve zihinsel olarak da özürle hale geldiğini belirtir.⁴⁷¹ Ekranlar, bireylerin zihinsel ve fiziksel faaliyetlerini kısıtlayarak, onları pasif birer alıcıya dönüştürür ve zaman içerisinde modern iletişim araçları ve ekranlar, insan ve makine arasındaki farkı belirsiz hale getirir. Bu durumu şöyle ifade eder: “Ekranın yüzeyine sonsuzca yaklaşıyoruz, gözlerimiz

⁴⁷⁰ Baudrillard, **Ibid.**, s.53

⁴⁷¹ **Ibid.**

görüntülerin içine serpiştirilmiş gibi. Seyirciyle sahne arasında mesafe kalmadı, bütün teatral uzlaşmalar yok oldu.”⁴⁷² Böylece ekranlar, modern insanın zihinsel ve fiziksel sınırlarını belirleyen protez araçlar haline gelmiş olur.

Bu bağlamda, Baudrillard'ın protez kavramı üzerinden ekranları ele alışı, bireylerin sanal dünya ile etkileşimde nasıl pasif alıcılar haline geldiklerini daha derinlemesine anlamamıza olanak tanır. Baudrillard, bireylerin protezlerin kullanımıyla kendilerini kapalı varlıklara dönüştürdüğünü belirtir: “İletişim öznesi, eğer hala bir öznenen bahsedebilirsek, tüm ağları yöneten küçük bir noktadır; bunu protezlerin kullanımı, açıkça, ekranlar, makineler ve diğer teknolojiler aracılığıyla yapar.”⁴⁷³

Bununla birlikte Baudrillard’a göre teknoloji ve bilim, insan bedenini ve zihnini dışsal faktörlere karşı koruma amacı güderken, aynı zamanda bu korumanın aşırılışması, yeni patolojilerin ve savunma mekanizmalarının yıkımına yol açmaktadır. Baudrillard, modern teknolojilerin insanın doğal bağışıklık sistemlerini yok ederek, onu yapay korunma sistemlerine bağımlı hale getirdiğini vurgular. Bu yapay korunma, ekranlar aracılığıyla sürekli bir bilgi akışı ve gözetimle sağlanır; ekranlar, insanları dış dünyadan izole ederken, aynı zamanda onların iç dünyasını ve doğal savunma mekanizmalarını da zayıflatır. Böylelikle, ekranlar sadece bir bilgi akışı sağlamakla kalmaz, aynı zamanda bu bilginin sürekli ve kesintisiz olması, izleyicilerin düşünme ve sorgulama kapasitelerini de azaltmış olur.⁴⁷⁴

Baudrillard, henüz Türkçe olarak yayınlanmamış *Illusion of the End* eserinde, modern çağda yaşanan olayların ve imgelerin sanallıkla nasıl iç içe geçtiğini, gerçekliğin yerini nasıl sanal bir dünyaya bıraktığını anlatır; özellikle medya ve ekranlar aracılığıyla deneyimlenen olayların, gerçekliğin kendisinden çok birer imge haline geldiğini vurgular. Bir sonraki bölümde daha detaylı olarak ele alacağımız Körfez Savaşı ve Doğu Avrupa’daki olayları örnek göstererek, bu olayların hakikatten çok, güvenilirlik üzerinden

⁴⁷² *Ibid.*, s. 56

⁴⁷³ Jean Baudrillard, Marc Guillaume, **Radical Alterity**, New York, Semiotext(e), 2007, s.78

⁴⁷⁴ Baudrillard, **Kötülüğün Şeffaflığı**, ss. 61-69

değerlendirildiğini, böylece olayların birer simülakr haline geldiğini belirtir. Baudrillard'a göre, modern medya, hakikat yerine güvenilirliği ön planda tutar ve bu, olayların ve imgelerin anlamını kökten değiştirir. Medyanın ürettiği imgeler, artık gerçeklikle ya da hayaliyle bir bağlantıya ihtiyaç duymadan var olabilir. Fotoğrafik ya da sinematik imgelerin hala bir negatif ve projeksiyon aşamasından geçmesine karşın, TV, video ve dijital imgeler, bu referanslara ihtiyaç duymadan kendilerini ortaya koyar: “Onlar sanal, ve sanallık bütün negatifiğe ve dolayısıyla da olaylara ya da gerçekliğe dair bütün referanslara bir son veren şeydir.”⁴⁷⁵ Bu bağlamda, televizyon ve diğer medya araçları, gerçek olayları siler ve yerine yalnızca ekran üzerindeki izleri bırakır.

Romanya Devrimi örneğinde olduğu gibi, medya ağında sıkışan insanlar, gerçek deneyimlerinden mahrum kalarak olayları sadece imgeler üzerinden yaşarlar. Bu durum, izleyicileri sanal bir tarihin pasif gözlemcileri haline getirir: “İzleyiciler, devrimlerini imgelerin egzotizmi olarak yaşayan birer ekran ezoterikleri, sanal bir tarihin turistik izleyicileri haline gelir.”⁴⁷⁶ Baudrillard ayrıca, ekranların bir temsil alanı haline gelmesini ve herkesin bu alanda yer almak için çaba göstermesini ele alır. Sokaklar bile, stüdyonun bir uzantısı olarak, olayların sanal bir alanı haline gelir. Böylelikle sanal dünyanın, hakikati yok eden ve izleyicileri illüzyonun içinde kaybolmaya zorlayan bir güç olduğunu gözler önüne serer.

Baudrillard'ın gerçeklik ve yanılsamanın iç içe geçişini simgesel olarak anlattığı bir başka eseri ise *Kusursuz Cinayet* (1994) kitabıdır. Baudrillard, cinayeti bir metafor olarak kullanarak, gerçekliğin yok edilmesi ve yanılsamanın sürdürülmesi sürecini açıklar, dolayısıyla ekran kavramıyla paralel okunmalıdır. Baudrillard, kusursuz bir cinayetin ne nedenlerinin ne de katillerinin belirlenememesiyle, yani açıklanamazlığıyla kusursuz olduğunu belirtir. Bu cinayette, katil ve kurbanın birbirine karışması, gerçeğin ve yanılsamanın iç içe geçmesini sembolize eder. Baudrillard'a göre, cinayetin kusursuzluğu, onun mükemmel bir şekilde açıklanamaz ve çözülemez olmasından kaynaklanır:

⁴⁷⁵ Baudrillard, *Illusion of the End*, s.55

⁴⁷⁶ *Ibid.*, s. 56

“Cinayetin sonuçları sürekli bir nitelik sunuyorsa, bunun nedeni, ne katil ne de kurbanın olmasıdır.”⁴⁷⁷

Gerçeklik ve yanılsamanın bu denli iç içe geçmiş olması, modern toplumda anlamın ve hakikatin belirsizleşmesine yol açar. Baudrillard, bu belirsizliği, kusursuzluğun cezası olarak tanımlar. Kusursuzluk, kendi doğası gereği yeniden üretilir ve böylece hiçbir zaman cezasız kalmaz. Bu sürekli yeniden üretim, gerçeğin ve yanılsamanın ayırt edilemez hale gelmesine neden olur: “Kusursuzluğun cezası, onun aynen yeniden üretilmesidir.”⁴⁷⁸

Aynı şekilde, ekranlar, gerçeğin ve yanılsamanın birbirine karıştığı bir alan yaratır. Televizyon, bilgisayar ve diğer ekranlar üzerinden sunulan bilgiler, izleyicilerin gerçeği ve yanılsamayı ayırt etmesini zorlaştırır. Bu, Baudrillard'ın katil ve kurbanın birbirine karışması gibi, gerçek ve yanılsamanın da ekranda birbirine karıştığını gösterir. Ekranlar, sürekli olarak bilgiyi ve görüntüleri yeniden üretir. Bu, Baudrillard'ın kusursuz cinayetin cezası olarak tanımladığı sürekli yeniden üretim sürecine benzemektedir. Ekranlar, gerçeğin ve yanılsamanın sürekli yeniden üretilmesini sağlar ve bu da kusursuzluğun kendisi gibi, ekranların da sürekli bir döngü içinde işlediğini gösterir. Dolayısıyla ekranlar, Baudrillard'ın *Kusursuz Cinayet* eserinde bahsettiği gerçeklik ve yanılsama arasındaki karmaşık ilişkiyi somutlaştıran araçlardır.

Bu eserinde Baudrillard, şeylerin kendi içlerinde yok olduğu ve meydana gelmiş gibi gözükerek aslında meydana gelmedikleri olgusunu ele alır. Her şeyin kendi görünümünün ardına çekilmesi ve hiçbir zaman kendisiyle özdeş olmaması durumu, dünyanın somut yanılsamasını oluşturur. Bu yanılsama, büyük bir gizem olarak kalmaya devam eder ve gerçeğin çıplaklığı ile karşı karşıya kaldığımızda, bu yanılsamayı yıkmak zorunda kalırız.⁴⁷⁹

⁴⁷⁷ Baudrillard, *Kusursuz Cinayet*, s.10

⁴⁷⁸ **Ibid.**

⁴⁷⁹ Baudrillard, *Kusursuz Cinayet*, s.15

Baudrillard, modern toplumda sürekli biriktirme ve deęerini abartma ile meşgulken, eksiltmenin ve yokluęun gücünü unuttuęumuzu vurgular. Günümüzde ekranların ve görüntülerin çoęalmasıyla, yanılsamanın coşkusunu yitirdięimizi belirtir. Görüntü, artık gerçeęi düşleyemez çünkü gerçeęin sanal gerçeęlięi haline gelmiştir. Şeylerin kendi içlerinde kaybolduęunu ve artık kendilerini yansıtamadıęını belirten Baudrillard şu ifadeyi kullanır:

“Oysa görüntü, gerçeęin kendisi haline geldięinden, artık gerçeęi imgeleyemez. Görüntü, gerçeęin sanal gerçeęlięi olduęu için artık onu düşleyemez. Sanki şeyler aynalarını yutmuş ve kendilerine karşı saydamlaşmış, tam bir aydınlık içinde, gerçek zamanda, acımasız bir kopya içinde tümüyle kendi kendilerine mevcut gibidir. Yanılsama içinde kendiliklerinden yok olacakları yerde, ufuklarından yalnızca gerçeęin deęil görüntünün de yok olduęu binlerce ekranda yer almaya zorlanırlar. Gerçeklik, gerçeklikten kovulmuştur. Gerçeęin daęınık parçalarını, belki yalnızca teknoloji birbirine bağlamayı sürdürür.”⁴⁸⁰

Bu, şeylerin kendi içlerinde kaybolduęunu ve artık kendilerini yansıtamadıęını gösterir. Bu da, gerçeęlięin ve yanılsamanın birbirine karıştıęı, saf bir aydınlık içinde var oldukları anlamına gelir. Ekranlar, gerçeęlięin kendi içindeki yanılsamasını sürdürmesine ve dünyanın kendi gerçeęlięini kaybetmesine neden olur. Baudrillard, teknolojinin ve simülasyonun dünyayı dönüştürme ve saydamlaştırma yeteneęini sorgular ve bu sürecin arkasında gizli bir yanılsama olduęunu öne sürer. Baudrillard, “Neyse ki, bize görünen nesneler hep daha önceden kaybolmuş nesnelerdir”⁴⁸¹ diyerek, teknolojinin ve medyanın sunduęu görüntülerin, aslında gerçeęi yansıtmadıęını, aksine, daha önceden kaybolmuş ve anlamını yitirmiş şeylerin tekrar sunumu olduęunu belirtir. Bu, bir bakıma gerçeęin yerine geęen ve onu gizleyen bir süreci ifade etmektedir.

Özne, nesne ve hakikatin ortadan kalkışı çerçevesinde ekran kavramını incelemeye yönelik en deęerli kaynaklardan biri, Baudrillard’ın henüz Türkçe baskısı yapılmamış *Vital Illusion* (2000) adlı eseridir. Baudrillard’ın analizine göre, modern toplumda ekranın rolü, gerçeęlięi şekillendiren bir aracı olmaktan öteye geęer. Ekran, hakikatin ve gerçeęlięin yitirilmesinin merkezi bir unsurudur. Bu bağlamda, Baudrillard şöyle der:

⁴⁸⁰ **Ibid.**, ss. 16-17

⁴⁸¹ **Ibid.**, s. 19

“Bizim bu sanal alemimizde Gerçeklik'in imlemin öznenin ve onun nesnesinin anlaşılmasını sağlayacak olan soruyu yöneltebileceğimiz bir otorite bile bulunmamaktadır”⁴⁸². Özne ve nesne arasındaki ilişki de bu bağlamda dönüşüme uğrar. Baudrillard’a göre, modern toplumda özne, nesnenin etkisi altında kaybolur ve nesneleşir. Bu durum, özellikle ekranla etkileşimde belirginleşir. Ekran, öznenin bakışını emer ve onu pasif bir gözlemciye dönüştürür. Bu dönüşüm, öznenin nesneye bağımlı hale geldiği ve gerçeklik algısının simülasyonlar tarafından yönlendirildiği bir durumu ifade eder. Baudrillard, bu durumu şu şekilde açıklar: “Gerçeklik'in cesedi eğer varsa bile bir türlü geri getirilemediği gibi hiçbir yerde de bulunamamıştır”⁴⁸³

Ekran, gerçekliğin ve hakikatin yerini alırken, özne-nesne ilişkisi de radikal bir şekilde değişir. Baudrillard, bu durumu şöyle özetler: “Bizim bu sanal alemimizde Gerçeklik'in imlemin öznenin ve onun nesnesinin anlaşılmasını sağlayacak olan soruyu yöneltebileceğimiz bir otorite bile bulunmamaktadır”. Yani, özne artık kendi gerçekliğini oluşturamamakta ve nesnelerin hakimiyeti altında bulunmaktadır. Ekran ise, Baudrillard’a göre, hem bir aracı hem de bir nihai hedeftir. Ekran, gerçekliği yansıtmak yerine onu yeniden biçimlendirir ve yeni bir gerçeklik yaratır. Bu süreçte özne, nesneye dönüşür ve ekran, yeni bir gerçekliğin merkezi olur. Bu bağlamda, hakikat, öznenin ve nesnenin sürekli bir etkileşim içinde olduğu bir alanda kaybolur: “Hakikat, ekranın arkasında kaybolur ve yerini hipergerçeklik alır. Ekran, gerçeği değil, gerçeğin simülasyonunu sunar”⁴⁸⁴

Böylelikle, ekran, gerçekliğin ve hakikatin yeni bir formunu yaratırken, bu yeni gerçeklik oluşturma kapasitesi özne ve nesne arasındaki geleneksel ilişkileri yeniden tanımlar. Özne, artık kendi gerçekliğini oluşturamamakta ve ekranın sunduğu simülakrların hakimiyeti altında bulunmaktadır. Böylece, ekran hem bir aracı hem de bir nihai hedef haline gelir. Baudrillard'ın belirttiği gibi, bu sanal alemde, gerçekliğin imlemini ve öznenin anlaşılmasını sağlayacak bir otorite bile bulunmamaktadır. Netice itibarıyla,

⁴⁸² Jean Baudrillard, **Vital Illusion**, Ed. Julia Witwer, New York, Columbia University Press, 2000, s.62

⁴⁸³ **Ibid.**

⁴⁸⁴ **Ibid.**, s.65

ekranın oluřturduėu bu yeni gereklik ve g dinamiiėi, modern toplumun ontolojik yapısını kkl bir řekilde deėiřtirmiř ve bireyin gereklik algısını derinden etkilemiřtir.

2.4 Ekran ve Hipergereklik Kavřaėında Krfez Savařı

Bu blmde, Jean Baudrillard'ın simlasyon teorisi erevesinde *Krfez Savařı*'nı ele alacaėız. Baudrillard, Krfez Savařı'nı, modern savařların ve medyanın hipergereklik kavramı altında nasıl yeniden tanımlandıėını ve gereklikten nasıl koptuėunu analiz eder. Ekranlar aracılıėıyla yayımlanan grntler ve anlatılar, savařın bir olay olmaktan ıkararak, bir simlasyon haline gelmesine neden olur. Bu baėlamda, Krfez Savařı, gerekliėin tamamen kaybolduėu ve yerini simlakların aldıėı bir rnek olarak incelenir.

Bu blmde, ncelikle Krfez Savařı'nın gereklikten nasıl koptuėunu ve bu srecin medyanın etkisiyle nasıl hızlandıėını inceleyeceėiz. Baudrillard'a gre, savař, ekranlar aracılıėıyla yayılan grntlerle gerek bir olay olmaktan ıkar ve bir gsteri, bir simlasyon olarak yeniden inřa edilir. Bu srete, savařın gerek anlamı yitirilir ve yerine, izleyicilerin ekranlarda grdėu hipergerek bir dnya geer. Medya, savařın gereėini deėil, onun bir simlakrını sunar ve bu simlakr, izleyiciler iin tek gereklik haline gelir.

Ardından, Krfez Savařı'nın Baudrillard'ın *Olay-Olmayan-Olay* kavramı baėlamında nasıl deėerlendirildiėini ele alacaėız. Baudrillard, Krfez Savařı'nı, aslında hi gerekleřmemiř, ancak medya tarafından bir olay olarak inřa edilmiř bir fenomen olarak tanımlar. Savař, medyanın sunduėu bu simlasyon dnyasında, gereėiyle hibir baėı olmayan bir olay haline gelir. Bu blmde, Baudrillard'ın bu kavramı nasıl geliřtirdiėini ve Krfez Savařı'nın bu baėlamda nasıl bir simlakr olarak deėerlendirildiėini tartıřacaėız.

Son olarak, Krfez Savařı'nın simlatif yansımalarını ele alacaėız. Baudrillard'a gre, savařın medya tarafından sunulan bu simlatif yansıması, savařın gerek sonularının ve etkilerinin de birer simlasyon haline gelmesine yol aar. Bu srete, savařın toplumsal ve politik etkileri, gereėin yerini almıř bir simlasyon olarak deėerlendirilir. Bu

bölümde, Körfez Savaşı'nın modern toplum üzerindeki simülatif yansımalarını ve bu yansımaların toplumsal bilinç üzerindeki etkilerini inceleyeceğiz.

2.4.1 Körfez Savaşı'nın Gerçeklikten Kopuşu

Duygular hiçbir zaman gerçek değildir; kendi aynalarıyla oynar onlar. Bugün geçerli olan olaylardır; onlar ne gerçek ne de sahte ve kendi ekranlarıyla oynuyorlar. Bir olayı kendi ekranından uzun süre ayıramazsınız; tıpkı eskiden, bir tutkuyu kendi aynasından ayıramadığınız gibi.⁴⁸⁵

Ekranın gerçeklik algısını değiştirme kapasitesini göstermek adına, Körfez Savaşı, bu dönüşümün somut bir örneğidir. Modern çağın ekranlar aracılığıyla sunulan medya dinamikleri, olayların toplum nezdinde nasıl algılandığını derinden etkilemektedir. Özellikle uluslararası arenada yaşanan savaş, felaket gibi büyük olayların medya aracılığıyla temsili, gerçeklikle ne kadar örtüştüğü konusunda tartışmalara yol açmaktadır. Bu temsiliyet, izleyicilerin duygusal tepkilerini manipüle edebilir ve olayların gerçek doğasını anlamalarını engelleyebilir. Baudrillard'ın 'Körfez Savaşı Gerçekleşmedi' adlı çalışması, bu tartışmanın odak noktasında bulunup, medyanın savaşın gerçekliğini nasıl yansıttığı ve bu yansıtmanın gerçek olaylarla ne kadar uyumlu olduğu üzerine kapsamlı bir analiz sunmaktadır.

Jean Baudrillard'ın dünya medyasında çok ses getiren ve hipergerçeklik, olay-olmayan-olay ve ekran kavramlarını günümüz dünyasına doğrudan entegre edebileceğimiz bu analizi temelde 1991 yılında yayınladığı üç makaleden oluşmaktadır. Bu üç makale, Baudrillard'ın medyanın hiper-gerçekliğiyle ilgili fikirlerinin evrimini sergileyen bir süreci temsil etmekle birlikte sırasıyla, 'Körfez Savaşı yaşanmayacak' (4 Ocak 1991), 'Körfez Savaşı: Gerçekten gerçekleşiyor mu?' (6 Şubat 1991), 'Körfez Savaşı aslında hiç olmadı' (29 Mart 1991) şeklinde yayınlanmıştır. Bu başlığı seçmesi hususunda Richard

⁴⁸⁵ Baudrillard, *Cool Anılar I-II*, s.68

Smith, Baudrillard'ın 1983 tarihli Jean Giradoux'un oyunu "*Truva Savaşı Gerçekleşmeyecek*"e bir göndermede bulunduğunu vurgular ve Baudrillard'ın Truva ve Körfez savaşları arasında pek çok benzerlik tespit ettiğini belirtir.⁴⁸⁶

Öncelikle burada Baudrillard'ın gerçekten savaşın yaşanmadığını, insanların yaşamını yitirmediğini kastetmediğini peşinen belirtebiliriz; burada Baudrillard'ın dikkat çekmek istediği olay savaşın gerçek alandan ziyade medya alanında [*media sphere*] ve ekranda yaşanmış olması ve tahribata uğramış, geleneksel anlamını yitirmiş bir savaşın vuku bulmasıdır. Medyanın rolü ise olayları yansıtmaktan çok, belirli bir bakış açısını, bir hikâyeyi, bir *gerçekliği* inşa etmektir. Baudrillard'ın argümanları sadece Körfez Savaşı'nı değil, aynı zamanda soğuk savaş sonrası dönemin tüm uluslararası çatışmalarını yorumlama şeklimizi de sorgulamamıza yol açmaktadır. Körfez Savaşı aslında reel olana dair bir temsil değil, medyanın oluşturduğu bir simülasyon vardır ancak bu simülasyonun gerçek dünyada da ciddi sonuçları bulunmaktadır. Baudrillard'ın bu argümanı, medyanın halkın algısını nasıl yönlendirebileceği ve gerçeklik algısını nasıl değiştirebileceği üzerine önemli bir perspektif sunmaktadır.

Baudrillard, 2 Ağustos 1990'da Kuveyt'in Irak tarafından işgalinin başlaması ile başlayan süreçte, ABD öncülüğündeki koalisyon gücünün 17 Ocak 1991'deki harekâtından 2 hafta önce, Libération gazetesinde, BM Güvenlik konseyinin onayıyla henüz hareketin hazırlıkları devam ederken '*Körfez Savaşı yaşanmayacak*' başlıklı ilk makalesini kaleme alır. Baudrillard bu görüşünü ilk etapta caydırıcılık üzerinden temellendirir. Baudrillard caydırıcılık kavramına Körfez Savaşı'ndan on yıl önce yine *Simülasyon ve Simulakrlar* kitabında yer verdiğinde, özellikle nükleer savaş bağlamında, bir tür 'göstergeler sistemi' olarak, sistemleri nötralize eden ve gerçekliği simülasyonlar aracılığıyla manipüle eden bir yapı olarak ele almıştır:

"Caydırmanın amacı bir savaş ihtimalini devre dışı bırakmaktır. Bu yayılmak, daha da büyümek isteyen sistemlere özgü arkaik bir şiddettir. Caydırma: Metastaz ya da gerileme özelliğine sahip sistemlerde karşılaşılan, için için kaynayan-patlaman nötralize olmuş bir şiddettir. Bu sistemde

⁴⁸⁶ Richard G. Smith, "Gulf War." **Baudrillard Dictionary**, edited by Richard G. Smith, Edinburgh University Press, 2010, s.93

caydırmanın ne öznesi, ne rakibi ne de stratejisi vardır. Caydırma, evrensel boyuttaki proje ve arzuları yok etme özelliğine sahip bir yapıdır. Truva’da nasıl bir savaş olmadıysa, günümüzde de bir nükleer savaş olmayacaktır.”⁴⁸⁷

Bu caydırma tanımından yola çıkarak, benzer şekilde soğuk savaş döneminin sonunda Doğu Bloğu’nun çekilmesiyle birlikte caydırıcılığın kilidi açılmış ve bu açılan kilit yeni özgürlük alanlarına imkân vermiştir. Geçmişte iki blok arasında imha araçlarının gerçek aşırılığı temelinde işlev gören caydırıcılık, günümüzde kendi kendini caydırma işlevini yerine getiren, kendi gücü tarafından felç edilmesine sebebiyet veren bir araç haline gelmiştir. Doğu Bloğunun kendiliğinden çözülmesi ve Batı gücünün caydırıcılığı güç ilişkileri biçiminde kabul etme becerisi gösteremeyerek kendini caydırması olarak işlev görmüştür. Ona göre 3. Dünya Savaşı için artık çok geçtir zira yoğun ve hızlı geçen ilk iki dünya savaşının aksine 3. Dünya Savaşı soğuk savaş içerisine yıllar boyunca damıtılarak zaten yaşanmıştır ve bu süreçte caydırıcılığın da işlevini yitirmesiyle artık bir daha savaş yaşanmayacaktır; dolayısıyla ‘Körfez Savaşı yaşanmayacak’tır⁴⁸⁸.

“Bu savaşın asla yaşanmayacağını başından beri biliyorduk. Sıcak savaştan (çatışmanın şiddeti) ve soğuk savaştan sonra (terör dengesi), karşınızda, bizi savaşın cesediyle ve Körfez’den hiç kimsenin canlandırmayı başaramadığı bu çürüten cesetle uğraşmanın gerekliliği ile boğuşmak zorunda bırakacak ölü savaş (donmamış soğuk savaş).”⁴⁸⁹

Baudrillard'a göre, Körfez Savaşı'nın medyada sunuluşu, savaşın gerçek dünyada nasıl meydana geldiğinden çok daha belirgindir. Bu, Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramıyla örtüşmektedir ve bu yönüyle hipergerçeklik kavramının ontolojik statüsü açısından son derece önemlidir. Bu noktada Paul Patton Körfez Savaşı'nın televizyonda canlı yayınlanmasıyla birlikte olayların kimliğini yitirdiği ve gösterenlerin birbirine karıştığı hipergerçek bir senaryo ortaya çıktığına dikkat çekerek, gerçeklikle sanal arasındaki sınırların nasıl bulanıklaştığını ve bunun televizyon haberciliğiyle nasıl bir ilişkisi olduğunu şu örnekle açıklar⁴⁹⁰:

⁴⁸⁷ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s.60

⁴⁸⁸ Jean Baudrillard, *The Gulf War Did Not Take Place*, translated by Paul Patton, Indiana University Press, 1995, s. 23-24

⁴⁸⁹ *Ibid.*, s.23

⁴⁹⁰ Paul Patton, Introduction, *The Gulf War Did Not Take Place*, ss. 3-4

“Zaman zaman, CNN kameralarının canlı yayında Körfez’de bir yerde toplanmış bir grup muhabire geçtiği ve onların da neler olduğunu öğrenmek için oturup CNN’i izlediklerini itiraf ettikleri anlarda olduğu gibi, medyanın kendini gerçeklik ve anıdalık sağlayıcısı olarak temsil etmesinin saçmalığı ortaya çıktı.”⁴⁹¹

Paul Patton’a göre, televizyon haberciliği simülasyon mantığına sonunda ulaşmıştır. Savaşın televizyonda ilk defa yayınlanmadığına dikkat çeken Patton, savaş görüntülerinin ilk defa cepheden canlı olarak yayınlandığını ve bu durumun askeri kontrol seviyesinde yeni bir aşamayı temsil ettiğini belirtir.⁴⁹² Benzer şekilde Gerry Coulter’ın Baudrillard’ın duruşuna ilişkin yorumuna göre de Körfez Savaşı önceden planlanmıştı ve gerçek bir savaştan çok bir senaryoyu andırıyordu; televizyon ekranlarındaki görüntüler savaşın gerçekleştiğinin kanıtı olarak hizmet ediyordu. Bu medya gösterisi içerisinde televizyon ekranlarına yansıyan savaş imgeleri, bir simülasyondur ve bu savaşlar gerçek şiddet içeriyordu. Ancak bu gerçek şiddetin evlerimizdeki ekranlara yansıma olasılığı oldukça düşüktü⁴⁹³.

Baudrillard’a göre bu ‘savaş işlemi’ şiddeti bulanıklaştırdı ve sonuçta bir ‘savaş simülakrumu’ ortaya çıktı. Baudrillard buna “savaşın göstergeleriyle değiş tokuş edilen savaş, prefabrik bir savaş, sentetik bir savaş, bir simülasyon alemi”⁴⁹⁴ der. Son savaşlar “tutkularından ve şiddetinden teknisyenleri tarafından arındırılmış ve daha sonra tüm elektronik aletlerle yeniden giydirilmiş savaşlardır”⁴⁹⁵ olarak adlandırdığı bir durumdur. Baudrillard, Amerikalıların bu savaşlarda anladığı şekliyle modelin zaferinin, savaş meydanındaki zaferden daha önemli olup olmadığını sorgular. Bu, Baudrillard’ın savaşları ve onların anlamlarını yeniden değerlendirme girişimidir.⁴⁹⁶

Coulter, Baudrillard’ın *Terörizmin Ruhu* adlı kitabına da dikkat çekiyor. Bu kitap, Baudrillard’ın *Dördüncü Dünya Savaşı* olarak adlandırdığı bir savaş kavramını ortaya atar.

⁴⁹¹ *Ibid.*, s.4

⁴⁹² *Ibid.*, s.5

⁴⁹³ Gerry Coulter, “Baudrillard on Terrorism and War in Times of Hyper-Mobility”, *International Journal of Safety and Security in Tourism/Hospitality*, January 1, 2015, s.2-3

⁴⁹⁴ *Ibid.*, s.3

⁴⁹⁵ Baudrillard, *The Gulf War Did Not Take Place*, s.64

⁴⁹⁶ Coulter, *Ibid.*, s.2-3

Bu, bir *yeni Soğuk Savaş* olarak tanımlanabilir, yani görünmez bir düşmanın sürekli olarak engellendiği bir tür savaş.⁴⁹⁷ Baudrillard, Birinci ve İkinci Dünya Savaşlarını ‘klasik savaflara’ yakın görürken, Üçüncü ve Dördüncü Dünya Savaşlarını geleneksel savaş anlayışına göre gerçekleşmeyen savaşlar olarak görür. Baudrillard, bu dört dünya savaşının her birinin bizi bir tür dünya düzenine daha da yaklaştırdığına inanır. Dördüncü Dünya Savaşı, Baudrillard'a göre, hücrelerin ya da tekil unsurların isyan ettiği bir savaştır. Bu savaş, 11 Eylül saldırıları, Charlie Hebdo baskını veya bugün dünyanın herhangi bir turistik yerindeki saldırılar gibi anlık ve şiddetli bir çatışma olarak patlak verir⁴⁹⁸.

Baudrillard, küreselleşmeye direnenin aslında kürenin kendisi olduğuna inanır ve bu noktada Coulter ‘Baudrillard'ın Savaşı’ olarak adlandırdığı bir kavramı ortaya koyar. Bu savaş, Baudrillard'ın homojenleşmeye ve aynılığa karşı bir savaş olarak algılar. Bu savaş, monokültüre ve onu destekleyen ve sağlayan bilgisayar ve medya dünyalarının hipermobilitesine karşıdır. Baudrillard, Amerika kitabının sonunda, Amerika'nın tüm zaaflarına rağmen, diğer tüm kültürler ve toplumlar pahasına tüm gezegenin geleceği olma ihtimalinden korkar.⁴⁹⁹

Baudrillard'a göre, savaşın günümüzdeki formu yoğunluğu azaltılmış bir haldir ve BM'nin onayıyla, bir dizi önlem ve ayrıcalıkla gerçekleştirilen bir savaştır. Körfez Savaşı'nın yoğunluğu, Richter ölçeğinde bile düşük bir seviyede kalırken, bu savaşın kurgusal ve gerçek dışı bir yanı vardır. Baudrillard, savaşın zayıf veya asimptotik bir formunu, savaşın şeffaf bir derecesini tanımlar. Düşmanlıkların sonunu ve kazananlarla kaybedenler arasındaki farkın belirsizleştiğini belirtir. Ayrıca, savaşın asla başlamamış olması nedeniyle, bu savaşın sonsuza kadar süreceğini iddia eder. Baudrillard, saf savaşın, tüm yerel ve politik dönüm noktalarından arındırılmış bir orbital savaşın hayaliyle birleştiğini ve bu nedenle savaşın artık sürdürülemez bir hale geldiğini belirtir. Savaşın gerçek

⁴⁹⁷ Baudrillard, *The Spirit of Terrorism*, 2002, s. 82

⁴⁹⁸ *Ibid.*, s.12

⁴⁹⁹ Coulter, *Ibid.*, s.4

olmaktan çok sanal bir hal aldığını ve bu sanallığın, gerçek kıyametten daha tehlikeli bir hegemonya yarattığını vurgular⁵⁰⁰:

“Yumuşak savaşın, savaşın, düşmanların yükselmemede yarıştığı, değersiz fanteziye dönüşen sanal İmkânsızlığının içine düştük. Her şey bu nedenle sanala aktarılır ve bizler sanal bir kıyametle, sonuçta gerçek kıyametten çok daha tehlikeli bir hegemonya ile karşı karşıya kalırız.”⁵⁰¹

Mike Gane’e 1991 yılında verdiği bir röportajda da Baudrillard, bu olayların modern medya ve politikanın sonuçları olarak gerçekleşen sentetik nesneler (*objet de synthèse*) olduğunu belirtir. Baudrillard, Körfez Savaşı’nın programlanmış bir şekilde sahneye konduğuna, ancak beklendiği gibi sonuçlanmadığına inanmaktadır. Bu durumun, savaşın sadece bir simülasyon olarak kalmasına neden olduğunu iddia eder.⁵⁰²

Baudrillard’ın bu sanal savaşa dair görüşleri ses getirse de eleştirileri de beraberinde getirmiştir. Philip Hammond’un da belirttiği üzere Baudrillard’ın 1991’de insanları rahatsız eden yanı, o dönemde pek çok kişiye fazlasıyla gerçek gelen bir savaşın ‘gerçekliğini’ inkâr etmesiydi. Çoğu eleştirmen için asıl mesele yanıltıcı görüntülerle savaşın etkilerinin gerçekliğini karşılaştırmak iken, Baudrillard’ın savaşın ‘gerçekleşmediği’ iddiası Hammond’a göre onu eleştirel bir perspektiften ayırmakta, inandırıcılığını azaltmaktadır, bu da Norris gibi bazı yorumcuları Baudrillard’ın düşüncelerinin önemsizliğine ikna etmiştir.⁵⁰³ Ancak Steven Cole, Norris’in Baudrillard’ın düşüncelerini yanlış yorumladığını ve basitleştirdiğini savunmaktadır. Norris, Baudrillard’ın ‘gerçek olanı simüle edilenden ayırt edemeyiz’ iddiasını eleştirerek, gerçek dünyada olan olayları, örneğin Birinci Körfez Savaşı’nda yaşanan ölümleri ve yıkımları göz ardı etmememiz gerektiğini belirtir. Ancak Cole’a göre Norris, Baudrillard’ın asıl argümanını tam olarak kavrayamamıştır. Baudrillard, savaşın o kadar çok analiz ve

⁵⁰⁰ **Ibid.**, s.25-26

⁵⁰¹ **Ibid.**, s.26

⁵⁰² Jean Baudrillard, “Baudrillard: The Interview” in **Baudrillard Live: Selected Interviews**, Ed. Mike Gane, Routledge, New York and London, 2003, s.207-208

⁵⁰³ Philip Hammond, “Gulf War Revisited”, **Jean Baudrillard: Fatal Theories**. Edited By David B. Clarke, Marcus Doel, William Merrin, Richard G. Smith, Routledge, London and New York, 2009, s.118

modelleme ile gerçekleştirildiğini, bu nedenle gerçek olayın ve simülasyonun birbirinden ayırt edilemez hale geldiğini belirtir.

Cole ayrıca, Norris'in Baudrillard'ın Körfez Savaşı'nı *gerçek* bir savaş olarak görmeme sebeplerini anlamadığını belirtir. Baudrillard, Irak ve Amerikan kuvvetleri arasındaki büyük dengesizlik nedeniyle bu çatışmayı geleneksel anlamda bir 'savaş' olarak nitelendiremeyeceğimizi savunur. Baudrillard'ın bu iddiası, ABD kuvvetlerinin emperyalist hedeflerine bir eleştiri olarak görülmelidir. Ancak Norris, bunu Baudrillard'ın savaşın gerçek olmadığına dair bir iddia olarak algılar, bu da Cole'a göre yanlış bir yorumdur ve ona göre Norris Baudrillard'ın Körfez savaşını 'gerçek' bir savaş olarak görme konusundaki isteksizliğinin arkasındaki politik stratejiyi de görememiştir.⁵⁰⁴

Diğer yandan William Bogard gibi Baudrillard'ın Körfez savaşına dair düşüncelerinin simülasyona dair altyapısını araştıran yorumcular da Baudrillard'ın zaman kavramı ve gerçeklikle simülasyon arasındaki geçişken sınırın medya tarafından nasıl manipüle edilebildiğini derinlemesine tartışmıştır. Bogard'a göre Baudrillard'ın yazıları, zamanın tersine dönüşü, henüz yaşanmamış tarihlerin yazılması ve şimdiki zamanda içselleştirilen geçmiş ile geçmişte içselleştirilen gelecekler gibi paradoksal kavramlara işaret eder. Bu, Baudrillard'ın simülasyonun geçici çerçevesini benimsemesinden kaynaklanmaktadır ve bu da aslında bir tür yineleme anlamına gelir. Baudrillard, geleceğin zaten gerçekleştiğini ve geçmişin aslında simülasyon olmadan hiç yaşanmadığını iddia ederken, bir olayın baskın 'gerçekliği' olduğunu savunur.⁵⁰⁵

Bu düşünce, Baudrillard'ın Körfez Savaşı hakkında yaptığı yorumlarda da kendini göstermektedir. Buna göre, Körfez Savaşı'nın gerçekliği, savaşın kendisi yaşanmadan önce medya tarafından oluşturulan simülasyonların etkisi altında şekillenmesi düşüncesi, Baudrillard'ın zaman kavramını tersine çevirme ve paradoksal anlamlar üretme eğilimine uygun düşmektedir. Bu noktada Bogard Baudrillard'ın medyanın gerçeklik oluşturma

⁵⁰⁴ Steven J.Cole, "Baudrillard's Ontology: Empirical Research and the Denial of the Real", **International Journal of Baudrillard Studies**, par.9

⁵⁰⁵ William Bogard, "Baudrillard, Time and End", **Baudrillard: A Critical Reader**, Ed. Douglas Kellner, Blackwell Publishers, Oxford, 1994, s. 316

kapasitesine olan eleştirilerinin özüne dokunan, zaman ve gerçeklik arasındaki bu paradoksal ilişkiye dair perspektifinin bir yansıması olarak şu özetlemeyi yapar: “Gelecek zaten geçip gitti ve gördüğümüz tek şey geleceğin elektronik bir ekrandaki geri çekilmesi idi.”⁵⁰⁶

Bu perspektifle, gerçekliğin medya tarafından nasıl şekillendirildiği konusundaki Baudrillard'ın görüşleri daha da anlam kazanmaktadır. Baudrillard'a göre, yaygın inanışın aksine, sanaldan gerçeğe doğru bir ilerlemenin olduğu düşüncesi artık geçerli değildir. Aristoteles mantığına göre, var olan silahlar bir gün kullanılacak ve bu güç yoğunluğu kaçınılmaz bir çatışmaya yol açacaktır. Ancak, modern dünyada, sanalın gerçeği baskıladığı ve hipergerçekçi bir mantığın hüküm sürdüğü bir noktaya gelmiştir. Bu yeni mantığa göre, gerçeklik artık sanal tarafından caydırılır ve engellenir.⁵⁰⁷ Televizyon ekranlarının çarpıcı yüzeyinde, gerçekliğin nasıl temsil edildiğini ve nasıl tüketildiğini sorgulamamız gerekir:

“Görünüşe göre bu eyleme geçme takıntısı bugün tüm davranışlarımızı yönetiyor: her bir gerçek, her bir gerçek olay, her bir gerçek şiddet, çok gerçek olan her bir zevk takıntısı. Bu gerçek takıntısına karşı “yapay ortamda” eyleme geçmemize izin veren devasa bir simülasyon aparatı oluşturduk (bu, doğurma için bile geçerlidir). Televizyonun evrensel aynası olduğu sanalın sürgününü, gerçeğin felaketine tercih ediyoruz.”⁵⁰⁸

2.4.2 Olay-Olmayan-Olay Bağlamında Körfez Savaşı

Baudrillard, *Körfez Savaşı yaşanmayacak* makalesinde medyanın gerçeklik oluşturma sürecindeki merkezi rolünü vurgulayarak, medyanın gerçekliği şekillendirme süreci ve savaşın simülasyonunun nasıl bir gerçeklik kazandığı temasını temellendirdikten bir süre sonra, *Körfez Savaşı yaşanmıyor* makalesini yayınlamak bu fikirleri, benzer temaların izinde daha da derinleştirir ve genişletir. Baudrillard, bu savaşın aslında medya ve teknoloji aracılığıyla oluşturulmuş bir simülasyon olduğunu ve gerçekte yaşanmamış olsa bile, harcanan malzeme ve kaynaklar açısından gerçek bir savaşa eşdeğer olduğunu

⁵⁰⁶ Ibid.

⁵⁰⁷ Baudrillard, *The Gulf War Did Not Take Place*, s.27

⁵⁰⁸ Ibid., s.28

vurgular, ona göre gerçekten yaşanan ise şudur: “Galip gelsin ya da gelmesin; Amerikan silahları, benzersiz bir teknolojik etiket kazanmış olacak. Ve malzemelere yapılan harcama, yaşanmamış olsa bile, hâlihazırda gerçek bir savaşa eşittir.”⁵⁰⁹

Yaşanan ile bilgi olarak sunulan arasındaki ayrım, bizi Baudrillard’ın bu noktada bilgiyi nasıl yorumladığını anlamaya yönlendirmektedir. Baudrillard’a göre, ‘gerçek zamanlı’ bilginin temel işlevi, boşluğun doldurulmasından ziyade, tamamen gerçek dışı bir alanda kaybolmuş anlık televizyon imgelerini vermeye dönüşmüştür. Bu imgeler, olayların gerçek özünü yakalamaktan ziyade, ekranın boşluğunu doldurmaya hizmet eder:

“tıpkı herhangi bir olayın bilginin belirsizliği ve amaçlarını korkunç bir sınava tabi tuttuğu gibi, savaş olmayan savaş da politikanın durumunu ve belirsizliğini sınava tabi tutar. Böylece “gerçek zamanlı” bilgi, nihayet ilkel işlevinin (yani bir boşluğun doldurulması, olayların özünün kaçtığı ekran deliğinin engellenmesi) bozulduğu saf, işe yaramaz, anlık televizyon imgelerini vererek tamamen gerçek dışı bir alanda kendini kaybeder.”⁵¹⁰ (s.30)

Baudrillard, Körfez Savaşı ile olay-olmayan-olay arasındaki ilişkiyi burada savaş-olmayan-savaş ile kurar. Baudrillard’ın hipergerçekliğin ontolojik inşasında, çalışmalarında merkezine aldığı kavramlardan olan olay-olmayan-olay, modern medya kültüründe ortaya çıkan olayların gerçeklikten koparılıp, gerçeküstü ve temsilci bir doğaya dönüştüğü durumları tanımlarken, medyanın gerçekliği nasıl yeniden yazdığı, dönüştürdüğü ve hatta bazen gerçekliği nasıl "yok ettiği" üzerine derinlemesine bir eleştiri sunmaktadır.

Baudrillard, Körfez Savaşı’nın varoluşsal bağlamını olay-olmayan-olay aracılığıyla kurcalarken, diğer düşünürlerin de bu konuda katkıda bulunmasına zemin hazırlamıştır. Örneğin Bernard Stiegler, Jacques Derrida ile yaptığı bir röportaj sırasında, süreçle [process] nasıl pazarlık yapılacağı ve bu sürecin etkili bir şekilde nasıl gerçekleşeceği konusunu gündeme getirir ve bu noktada Baudrillard’ın "Körfez Savaşı Gerçekleşmedi" başlıklı eserinde işaret ettiği 'olmayan olay' veya 'olmayan yer' kavramını gündeme getirmiştir. Stiegler, teknolojik gelişimin tarihsel süreçlerde nasıl etkili bir faktör haline

⁵⁰⁹ Ibid., s.30

⁵¹⁰ Ibid.

geldiğini tartışırken, Derrida, Baudrillard'ın olay-olmayan-olay kavramının sadece genel bir süreçten ibaret olmadığını, aksine televizyon ve bilgi manipülasyonunun gerçek olayları nasıl etkilediğini vurgular. Derrida'nın analizinde, olayların süreklilik içerisinde yaşanmadığını, her bir olayın kendi içinde benzersiz olduğunu ve bu olayların her birinin kendi başına anlamlı olduğunu unutmamamız gerektiğini vurgulamıştır.⁵¹¹

Bir başka çalışmada ise William Merrin, Baudrillard'ın savaş-olmayan-savaş tanımlamasını tüm medyaya ve Körfez Savaşı'nın askeri simülakrlarına meydan okuma olarak yorumlar ve Baudrillard'ın batının direnen güçleri ortadan kaldırmak için tek yanlı, simülakral savaş-olmayan-savaş modelini kullandığını belirtir.⁵¹² Philip Hammond'a göre ise, bu savaşta en güçlü askeri makineye sahip olunmasına rağmen, güç unsurlarının bunu kullanabileceği bir anlam çerçevesi, gücün yansıtılmasına izin verecek bir üst anlatısı yoktur. Bu noktada Hammond olay-olmayan-olay ile Zaki Laïdi'nin '*anlam ve gücün boşanması*' tanımlamasının aynı şeye işaret ettiğini öne sürer⁵¹³. Aslında olan, bir anlamda olması istenen yani amaç, bilginin temel işlevinin yaşadığı dönüşümle birlikte gerçekliğin ve olayların medya aracılığıyla yeniden yazılışı iken, Hammond'a göre bu yeniden yazma süreci, gerçekte ne olduğunu örtbas etmekten çok, bir amaç duygusu inşa etme amacı taşımaktadır. Propaganda, esasen halkı yanıltma pratiği olarak bilinirken, şimdiki zaman diliminde amacı, savaşın '*gerçek*' ve '*inanılır*' bir simülasyonunu sunmak olarak değişmiştir. İnandırıcılık eksikliği ise, savaş siyasi olarak 'gerçek' ve tarihsel olarak önemli kılacak ortak bir anlam çerçevesinin yokluğundan kaynaklanıyordu.⁵¹⁴ Savaş ve medya aracılığıyla sunulan bilgi, Baudrillard'a göre gerçekliğin çarpıtılmasına yol açar ve bu da toplumun olayları algılamasını etkiler. Savaşın temsili, gerçekliğin çarpıtılması ve medyanın sunduğu imajların manipülatif doğası üzerine kuruludur. Medya, savaş ve bilgiyi semptomatik bir şekilde temsil eder ve bu gerçekliğin doğru bir şekilde

⁵¹¹ Jacques Derrida, Bernard Stiegler, **Echographies of Television: Filmed Interviews**, trans. Jennifer Bajorek, Polity Press, 2002, , s. 76-77

⁵¹² William Merrin, "Total Screen: 9/11 and The Gulf War: Reloaded", **Baudrillard and the Media**, Cambridge and Malden, Polity Press, 2005, s. 98

⁵¹³ Philip Hammond, "Gulf War Revisited", **Jean Baudrillard: Fatal Theories**. Edited By David B. Clarke, Marcus Doel, William Merrin, Richard G. Smith, Routledge, London and New York, 2009, s.119

⁵¹⁴ **Ibid.**, s.30

algılanmasını engeller. Savaşın gerçekliği, maskelenmiş gazeteciler, dövülmüş mahkûmlar ve petrole bulanmış kuşlar gibi kuvvetli ve rahatsız edici imgelerle temsil edilmektedir. Bu imgeler, savaşın gerçek yüzünü değil, medyanın tüketicilere sunmak istediği bir imajı yansıtmaktadır. Baudrillard'a göre bu, sadece bir savaşın değil, tüm dünyanın çirkinleştiğini gösteren bir maskeli balodur. Medya, gerçekliği çarpıtarak tüketiciye sunar ve bu, modern dünyada bilginin nasıl manipüle edildiğine dair kritik bir gözlemdir.⁵¹⁵ Baudrillard, modern medyanın ve bilginin gerçek dünyadaki etkilerinin genellikle belirsiz olduğunu ve bu nedenle onların sunuluş şekline ve nasıl algılandıklarına odaklandığımızı belirtir: “Bilgi, hedefini (ya da maalesef füzesavarını) asla bulamayan akılsız bir füze gibidir; dolayısıyla herhangi bir yere çarpar ya da, uzayda, sonsuza dek çöp olarak dönüp durduğu öngörülemez bir yörüngede kaybolur.”⁵¹⁶

Baudrillard'a göre, medya ve teknoloji aracılığıyla gösterilen savaşlar, gerçekliğin yerine geçen sanallık tarafından tüketilmektedir. Bu sanallık, savaşın gerçek olaylarını ve anlamını bozarak, onu sadece bir gösteriye dönüştürür. Gerçek zamanın devriminden ziyade, Baudrillard gerçek zamanın bir involüsyonunu, olayların anılaşmasını ve bilginin içinde yok olmasını öne sürer. Teknolojik ilerlemenin, özellikle ışığın hızının, bu involüsyona katkıda bulunduğunu ve savaşın gerçekliğini değil, sanallığını getirdiğini belirtir. Sonuç olarak, Baudrillard, teknolojinin ve medyanın savaşın gerçekliğini nasıl bozduğunu ve onu sadece bir gösteriye dönüştürdüğünü sorgulamaktadır. Virilio'nun gerçek zamanlı devrimi kavramını ele alarak, Baudrillard gerçek zamanın bir involüsyon olduğunu ve bu involüsyonun savaşın gerçekliğini değil sanallığını getirdiğini öne sürer.⁵¹⁷ Teknolojik ilerlemenin, özellikle ışığın hızının, bu involüsyona katkıda bulunduğunu ve savaşın gerçekliğini değil, sanallığını getirdiğini belirtir. Virilio da benzer bir yaklaşımla, savaşların ‘war games’ yani “savaş oyunları” olarak adlandırıldığına ve bu savaşların gerçek ile sanal arasındaki metafizik çatışmalar olduğuna dikkat çeker. Enformasyon Bombası kitabında Virilio, Rudyard Kipling'e atıfta bulunarak

⁵¹⁵ Baudrillard, *Ibid.*, s.40

⁵¹⁶ *Ibid.*, s.41

⁵¹⁷ *Ibid.*, s.47

savaşın ilk kurbanının hakikat olduğunu hatırlatır ve Körfez Savaşı'na dair şu yorumları yapar: “1991'deki Körfez Savaşı gibi aşırı hızlı çatışmalar vardır. Bu çatışmalara war games, savaş oyunları, görüntüler savaşı denmiştir. Bunun da ötesinde bu savaşlar gerçek ile sanal arasındaki metafizik çatışmalardır.”⁵¹⁸ Dolayısıyla, medya ve teknoloji, savaşın gerçekliği ile sanallığı arasındaki bu ince çizgiyi bulandırma rolünü üstlenmiştir.

Baudrillard'a göre gerçek zamanın ütopyası, olayların eş zamanlı olarak tüm dünyada yaşanmasını sağlar, ancak bu olayların gerçekte nasıl yaşandığına dair bir bilgi sunmaz. Bunun yerine, medya olayların birer imge ya da simülasyonunu sunar ve gerçeklikten kopar. Bu gerçekliğin bozulmasında bilginin spiritualizmi devreye girer. Baudrillard ayrıca, bilginin olayları nasıl icat ettiğini ve yorumladığını eleştirir; ona göre bilginin gerçek olayları alt etmesi gerekir, ancak bu gerçekleşmez. Baudrillard, gerçek bilgi devriminin, mevcut bilgi anlayışının tersine dönmesini gerektiren bir devrim olduğunu belirtir ancak bu devrimin yakın gelecekte gerçekleşmesi de olası değildir. Bu nedenle, bilginin içinde ve kenarında olayın involüsyonu ve kabuk bağlamasıyla devam ederiz. Bu süreçte, canlı ve gerçek zamana yaklaşıırken, bu yönde daha fazla ilerleriz.⁵¹⁹

Baudrillard'a göre, medya ve teknolojinin evrimi, gerçeklik algısını derinden etkilemektedir. Bu evrimin, bir illüzyon yaratmaktadır ve bu illüzyon, gerçekliğe olan yaklaşımımızı değiştirmekte, hatta bizi gerçeklikten uzaklaştırmaktadır. Baudrillard'ın analizlerine göre, teknolojik ilerlemenin getirdiği imajinatif yoğunluk azalması, gerçek ya da hakikate yaklaşmak adına yapılan girişimlerin aslında bizi bu kavramlardan daha da uzaklaştırdığını ifade etmektedir. Ayrıca, olayların gerçek zamanlı olarak sunulmasının, sanal illüzyonun artmasına neden olduğunu belirtir: “Gerçek ya da hakikate-sözümona-yaklaştıkça, ikisinden de daha fazla uzaklaştık zira ne biri, ne de diğeri aslında var. Olayın gerçek zamanına yaklaştıkça, sanalın illüzyonuna daha fazla düşeriz.”⁵²⁰

⁵¹⁸ Paul Virilio, **Enformasyon Bombası**, Çev. Kaya Şahin, Metis, İstanbul, 2003, s.87

⁵¹⁹ Baudrillard, **Ibid.**, s.48-49.

⁵²⁰ **Ibid.**, s.49

Baudrillard'ın vurguladığı diğer bir önemli nokta da, belirli bir hızda, bilgi ve şeylerin anlamını kaybettiğidir. O, olayların ve anlamların gerçek zamanın kıyametini getirebileceği riski üzerinde durmaktadır. Ancak bu kıyametin aslında gerçekleşmesinin olası olmadığını da belirtmektedir. Bununla birlikte, Baudrillard, savaşın doğası ve algısı üzerine yapılan tartışmalarda, savaşın hem yoğunlaşma hem de caydırıcılık yönlerine doğru ilerlediğini ifade eder. Paul Virilio'nun savaş hakkındaki görüşleriyle kendi görüşlerini karşılaştırarak, savaşın karmaşık ve çok yönlü doğasına dikkat çekmektedir:

“Savaşın programlı eskalasyonu acımasızdır ve yaşanmaması da kaçınılmaz değildir: savaş aynı anda yoğunlaşma ve caydırıcılık aşırılıklarına doğru ilerler. Savaş ve savaş olmayan savaş aynı zamanda yaşanır, aynı yayılma ve belirsizlik süresinde ve aynı de-eskalasyon ya da maksimal artış olasılıkları ile devam eder.”⁵²¹

Baudrillard bu şekilde, medya ve teknolojiyle aramızdaki ilişkinin, sadece bilgi ve olayların algılanışıyla sınırlı olmadığını, aynı zamanda bu ilişkinin savaş ve çatışmanın nasıl anlaşıldığına da etki ettiğini vurgular. Bu, savaşın hem gerçek hem de sanal boyutları arasındaki çizginin giderek daha belirsiz hale gelmesi anlamına gelmektedir. Bogard'ın da üzerinde durduğu üzere, Baudrillard için, savaşın gerçekleştiği medya, gerçek olaylar ve simülasyonlar arasındaki çizginin giderek bulanıklaştığı bir düzlemde var olmaktadır⁵²²:

“Basra Körfezi'ndeki elektromanyetik savaşlarda savaşın gösterisi ve idamesi birleşir. Evlerimizdeki televizyonlarımıza bağlı halde, Bağdat'taki hava sahamızda, Suudi Arabistan'ın çöllerindeki komuta ve haberleşme sığınaklarında, hep beraber ve aynı anda katıksız savaşın, absürt bir şekilde şeffaf ve sınırsız dehşeti en ince işlenmiş eleştiriyi dahi geçersiz kılan bir savaşın esrimesini deneyimlemekteyiz.”⁵²³

Baudrillard'a göre, entelektüel ve politikacıların çoğu, bu savaşın gerçekten yaşandığına ve tanık olduklarına inanmamaktadır. Ancak bu savaşın gerçekliği, sahtekarlığı ya da programlanmış illüzyonu hakkında ciddi bir sorgulama veya eleştiri yoktur. Baudrillard, bu savaşın sahtekarlığına ve illüzyonuna kapılmamanın önemine dikkat çeker. Bir savaşın gerçek zekâsına sahip olmasak bile, en azından bu savaşın sahtekarlığına ve

⁵²¹ **Ibid.**

⁵²² Bogard, **Ibid.**, s.321-322.

⁵²³ **Ibid.**, s.322.

anlamsızlığına karşı şüpheli bir zekâyâ sahip olmalıyız. Ancak, gerçek savaşın olduğu gün, bu illüzyonun ve sahtekarlığın farkına varamayacak kadar aldatılmış olacağız:

“Fakat birden fazla çeşit saçmalık söz konusu: katliamın saçmalığı ve katliam illüzyonuna kapılmanın saçmalığı. Tıpkı La Fontaine’in masalındaki gibi: gerçek savaşın olduğu gün, farkı bile anlayamayacaksınız. Savaş simülatörlerinin gerçek zaferi, bu çürümüş simülasyona herkesi çekmiş olmalarıdır.”⁵²⁴

Baudrillard’ın verdiği bu örnek aynı zamanda kendisinin *Simülakrlar ve Simülasyon* kitabında yer verdiği imgeye özgü aşamaların üçüncüsü olan, gerçekliğin yokluğunda gerçeğin bir illüzyonunu üretecek olan “derin bir gerçekliğin yokluğunu gizleyen imge”⁵²⁵ aşamasının somut bir örneğidir, zira savaş simülatörlerinin var oluşu, gerçekliğin yani gerçek savaşın eksikliğinde, onun bir illüzyonunu inşa eden mekanizmalardır. Savaş simülatörleri karşısında ise ordu, belli kanıtlara dayanarak hareket ederken, simülatörler kendilerine birer hastalık veya durum atfederler. Ordu, Baudrillard’ın ifadesiyle, bu simülasyon süreçlerinin hem bir parçasıdır hem de bu süreçlerin etkisi altındadır. Ordu, sadece sahada değil, aynı zamanda medyada da bir mücadele vermektedir çünkü medyanın oluşturduğu simülasyon, gerçek dünya eylemlerinin anlamını ve algısını değiştirebilir.⁵²⁶

2.4.3 Körfez Savaşı’nın Simülatif Yansımaları

Jean Baudrillard, Körfez savaşıyla ilgili makalelerinin üçüncü ve sonuncusu olan *Körfez Savaşı Yaşanmadı* başlıklı makalesine, savaşın önceden kazanılmış olması ve bu bağlamda yaşanmamış olanın nasıl bir realiteye kavuştuğu ile ilgili bir analiz sunarak başlar ve sonrasında CNN gibi global medya kanallarının savaşın gerçekliğini nasıl çarpıttığını ve bir savaşın, medyanın ekranından sunduğu kadarıyla savaş olup olmadığı sorusunu gündeme getirir:

⁵²⁴ Baudrillard, *Ibid.*, s.58-59.

⁵²⁵ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s.20

⁵²⁶ *Ibid.*, s.16.

“Bu savaş yaşanmadan önce kazanıldığı için, gerçekten yaşansaydı neler olurdu; bunu asla bilemeyeceğiz. Savaşma şansı olan bir Iraklı neye benzerdi; bunu da asla bilemeyeceğiz. Savaşta kaybetme şansı olan bir Amerikalı neye benzerdi, bunun hiç bilemeyeceğiz... CNN tarafından gerçek zamanlı bilginin doğrudan iletilmesi bir savaşın doğruluğunu ne kadar kanıtlıyorsa, bu da o kadar savaştır. Çöldeki bir film setinde çekilen ve Mars’a giden bir insanlı uzay uçuşunu konu edinen ve dünyadaki tüm televizyon istasyonlarına naklen yayını yapılan Hükmedenler filmini hatırlatıyor.”⁵²⁷

Baudrillard'a göre, savaşın gerçekliği ve temsili arasında bir çelişki bulunmaktadır. Gerçek savaşın ortaya çıkmasını engelleyen amansız bir mantığın varlığından bahseder ve bir savaşın gerçeklik derecesinin sorgulanmamasının, savaşın taraftarı ya da karşısında olmanın anlamsız olduğunu iddia eder. Ona göre politik ve ideolojik spekülasyonların, savaşın gerçeksizliğini besler ve savaş, gerçeklikle simülasyon arasındaki karışıklıkta tüketilir: “Savaş ise, hile, hiper gerçeklik, simülakrlar ve olgularda ve görüntülerde, sanalın gerçek, sanal zamanın olay beklentisinde ve ikisinin amansız karışıklığında tüketilmiş zihinsel caydırıcılık stratejisi ile başka bir seviyede kendini mahveder.”⁵²⁸

Medyanın sunduğu "bilgi" ile gerçek arasındaki bu boşluğu kapatma çabamız, aslında bizi daha da derin bir bilinmezliğe sürüklemektedir:

“Bilginin derin bir aldatma işlevi vardır. Bilginin bizi ne hakkında “bilgilendirdiğinin” pek bir önemi yok; olayları "haberleştirmesinin" de [coverage] pek bir önemi yok, çünkü tam olarak bir örtüden [cover] başka bir şey değildir: bilginin amacı düz ensefalogram ile bir fikir birliği üretmektir. Alandaki koşulsuz simülakrumun tamamlayıcısı, herkesi yayınlanan simülakrların koşulsuz alımına eğitmektir”⁵²⁹

Baudrillard savaşın ve bilginin temsiliyetini, dolayısıyla Körfez Savaşı'nın temsiliyetini ve gerçekliğini sorgulama noktasında Brecht'in bira örneğini verir, Brecht'in söylediği gibi, bir şeyin gerçek olmadığını kabul etmek, diğer şeylerin gerçek olmadığını kabul etmemizi kolaylaştırabilir. Baudrillard, bu mantığı Körfez Savaşı'na uygulayarak, savaşın gerçek bir savaş olmaması ve medyanın sunduğu bilginin gerçek bilgi olmaması durumunda, bu iki “gerçek olmayan”ın birbiriyle dengede olduğunu ve bu nedenle bir

⁵²⁷ Baudrillard, *The Gulf War Did Not Take Place*, s.61

⁵²⁸ *Ibid.*, s.67.

⁵²⁹ *Ibid.*, s.68.

sorun olmadığını ifade eder. Gerçek ve temsil arasındaki bu sürekli oyun, Baudrillard'ın sanal ve gerçek arasındaki çizgilerin nasıl belirsizleştiğine dair ana fikridir:

“Brecht: “Bu bira bir bira değil; ama bu puronun da bir puro olmaması, bunu telafi ediyor. Bu bira bir bira değilken bu puro gerçek bir puro olsaydı, o zaman ortada bir problem olurdu. “ Aynı şekilde, bu savaş da bir savaş değil, ama bilginin de bilgi olmaması, bunu telafi ediyor. Dolayısıyla her şey yolunda. Eğer bu savaş bir savaş olmamasına rağmen imgeler gerçek olsaydı, o zaman ortada bir sorun olurdu. Çünkü bu durumda savaş olmayan savaşın ne olduğu ortaya çıkardı: skandal. Benzer şekilde, eğer savaş gerçek bir savaş olsaydı ve bilgi, gerçek bilgi olmasaydı, bu bilgi olmayan bilginin de ne olduğu ortaya çıkmış olurdu: skandal. Her iki durumda da, ortada bir sorun olurdu.”⁵³⁰

Baudrillard bu konuya Anne Laurent’e verdiği bir röportajda da değinir. Baudrillard, Brecht'in *Dialogues d'Exiles* adlı eserini tekrar okuduğunda, Marksist anlamda değil, ancak paradoksal anlamda diyalektikçi olan Brecht'i bulduğunu belirtir ve bu eserde Körfez Savaşı kitabında kullandığı bazı fikirlerin kökenini bulduğunu ifade eder. Brecht'in bira ve puro örneğine yeniden değinen Baudrillard'a göre, eğer bir şey gerçek olmasaydı ve onun karşıtı da gerçek olmasaydı, bu durum bir dengesizlik yaratırdı. Ancak iki unsur da gerçek olmadığında, bu durum bir denge oluşturur. Yine Baudrillard, Brecht'in bir diğer alıntısı olan "Hiçbir şeyin yerinde olmadığı bir yerde, bir düzensizlik vardır"⁵³¹ cümlesini savaşla ilgili düşünceleriyle ilişkilendirir. Ona göre, savaşın kendisi de bu paradoksu yansıtmaktadır.

Baudrillard'a göre, Yeni Dünya Düzeni'nde gerçek ve temsil arasındaki sınırlar bulanıktır ve her şey telafi edilen boşluklardan oluşmaktadır. Arzu edilen yerlerde, yani Körfez'de ya da televizyon ekranlarında, gerçekte hiçbir şey yaşanmamaktadır. Savaşın gerçekliği, medya tarafından temsil edilen savaş-olmayan-savaş ile örtülmüştür. Benzer şekilde, televizyon ekranlarında da gerçek bilgi ya da içerikten ziyade, boş zaman geçirmek için izlenen programlar bulunmaktadır.

Baudrillard, bu boşlukların ve telafilerin, küresel düzenin bir parçası olduğunu ve bu düzenin, bireylerin kafalarında da aynı şekilde tezahür ettiğini belirtir. Arzu edilen

⁵³⁰ *Ibid.*, s.81.

⁵³¹ Jean Baudrillard, “This isn’t a Beer”, in **Baudrillard Live: Selected Interviews**, Ed. Mike Gane, Routledge, New York and London, 2003, s.180

yerlerde hiçbir şeyin yaşanmamış olması, başka yerlerde de hiçbir şeyin olmadığı gerçeği ile telafi edilmekte ve bu durum küresel düzenin bütünlüğünü korumaktadır.⁵³² Baudrillard'a göre, savaş-olmayan-savaş farklı araçlarla sürdürülen bir politika yokluğudur ve artık politik hakimiyet, hayati dürtüler ya da antagonist şiddetle değil, caydırıcılık ve fikir birliği zorlama yoluyla ilerlemektedir. Bu yeni savaş biçimi, rızaya dayalı şiddeti temsil eder ve bu, çatışmaya dayalı şiddet kadar ölümcül olabilir. Ancak amacı, her türlü hegemonik rekabeti sona erdirmektir.

Baudrillard, bu yeni savaş biçiminin, küresel düzeyde demokrasi adı altında, Birleşmiş Milletler ve İnsan Hakları gibi amblemlerle yönetilen homojen bir düzenin ortaya çıkmasını vurgular. Körfez Savaşı'nı bu yeni savaş biçiminin bir örneği olarak görür. Körfez Savaşı, karşılıklı mutabakata dayalı olarak yasal ve küresel bir biçimde gerçekleşen ilk savaştır ve amacı, birleşmiş kontrol sistemini tehdit eden her türlü çatışmayı ortadan kaldırmaktır.

Baudrillard'a göre, savaşın doğası artık iki kutuplu bir caydırıcılıktan Amerikan iktidarının tekeli aşamasına geçmiştir. Teorik olarak, bu demokratik ve karşılıklı mutabakata dayalı savaş biçimi, savaş olmadan da gerçekleştirilebilir. Ancak yerel ve aralıklı olarak savaşa karşı bir ihtiyaç devam edecektir. Bu bağlamda, Körfez Savaşı, sanal savaş ile gerçek savaş arasında bir geçiş dönemi olarak görülür. Ancak bu denge, sanal şiddet yönünde değişmeye devam edecektir ve bu, yarın gerçekleşecek ve yarını olmayan bir dünyanın başlangıcı olacaktır.⁵³³

Sonuç olarak sanal ve gerçek arasındaki sınırların giderek silindiği bir dünyada, savaşın gerçekliği ve amacı da değişmektedir. Bu, bizi hem birey olarak hem de toplum olarak gerçekliğin ne olduğunu sorgulamaya iten bir dönemeçtir. Baudrillard'ın savaşa dair Körfez Savaşı üzerinden sunduğu ve hipergerçekliğin ontolojik statüsünü anlamamıza yardımcı olan bu görüşleri aynı zamanda bize bir kapı aralamıştır, dolayısıyla bu evreni yalnızca bu savaşla sınırlandırmayıp genişletmek mümkündür. Nitekim William Merrin

⁵³² Jean Baudrillard, **The Gulf War Did Not Take Place**, s.82.

⁵³³ **Ibid.**, s.83-84.

2003'teki Afganistan Savaşı'nın Körfez Savaşı'nın tekrarı olarak sunulduğunu belirtir ve bu savaşın medyatik bir gösteri oluşturmakta başarısız olduğunu ifade eder. Amerika'nın savaşa dair medyatik bir gösteri oluşturma çabasına rağmen, bu savaşın gerçek zamanlı, hipergörünür patlama gösterisi karşısında oldukça zayıf kaldığını belirtir.⁵³⁴ Yine Merrin, Baudrillard'ın simülasyon teorisinin olay-olmayan-olay dünyasına dair ipuçlarının günümüz medyası ve popüler kültürde belirgin bir şekilde ortaya çıktığını vurgular. Bu fenomen, spor olaylarından televizyon programlarına, realite şovlarından film ve reklamlara kadar geniş bir spektrumu kapsar.⁵³⁵

Bu durumda, Baudrillard'ın *olay-olmayan-olay* ve hipergerçekliğin temsilinde, televizyon ekranının artık tek aracı olmadığı ortaya çıkmadığı ve medyanın rolünün de bu bağlamda evrildiği ve çeşitlendiğini söylemek mümkündür. Örneğin sosyal medyanın hayatımızın her anına dahil olduğu ve akıllı telefon ile internet bağlantısı olan her bireyin dünyanın bir ucundan canlı yayın açarak olan biteni anında aktarabildiği günümüzde, televizyonun 1990'lar boyunca sahip olduğu savaş simülasyonunu tek başına temsil etme kabiliyetinin daha az olduğunu söyleyebiliriz. Günümüzde, televizyon ekranı, bu alanda eskisi kadar baskın bir araç olmaktan ziyade, sosyal medyanın etkisi altında yeni bir simülatif evrenin oluşmasına katkıda bulunmaktadır. Örneğin merkezi bir yerden koordine edilen ve toplu olarak hareket eden sosyal medya kullanıcı grupları, bu yeniden tanımlanan simülasyon evreninin temsilcileri veya aktörleri olarak karşımıza çıkmaktadır. Dolayısıyla, Baudrillard'ın simülatif evreni bağlamında, günümüzde özne ve nesnelerin evrildiğini gözlemlemekteyiz; bu durum, artık olaylara ve bilgilere Körfez Savaşı'nda olduğu gibi sadece CNN gibi klasik medya araçlarından değil, daha geniş yelpazedeki unsurlardan eriştiğimiz bir çağın başlangıcını işaret etmektedir.

⁵³⁴ Merrin, "‘Total Screen’: 9/11 and The Gulf War: Reloaded", **Baudrillard and the Media**, Cambridge and Malden, s. 107

⁵³⁵ **Ibid.**

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

READY PLAYER ONE FİLMİ ÇÖZÜMLEMESİ

Bu son bölümümüz tezin araştırma bölümü olup Ready Player One filmi üzerinden Jean Baudrillard'ın hipergerçeklik kuramının detaylı bir çözümlemesi yapılacaktır. Öncelikle filmin künyesi ve kısa özeti sunularak, temel bilgileri aktarılacaktır. Daha sonra, filmin ana karakterlerinin kısa bir analizi yapılacak ve filmin seçilme nedeni açıklanacaktır. Filmin çözümlemesi, iki ana başlık altında incelenecektir: İlk olarak, Baudrillard'ın hipergerçeklik ilkeleriyle film çözümlemesi yapılacak ve filmdeki sanal gerçeklik dünyasının bu teorilerle nasıl örtüştüğü tartışılacaktır. İkinci olarak, ekran kavramı üzerinden film analiz edilecek, OASIS evreninin bir ekran olarak nasıl işlev gördüğü ve bu ekranın kimlikleri ve gerçekliği nasıl yeniden yazdığı incelenecektir.

3.1 Ready Player One Filminin Temel Bilgileri

Bu bölümde, Jean Baudrillard'ın hipergerçeklik ve simülasyon teorilerini analiz etmek için seçilen Steven Spielberg'ün *Ready Player One* filminin temel bilgilerini ele alacağız. Film, dijital dünyanın egemen olduğu bir gelecekte geçmekte olup, Baudrillard'ın simülasyon kavramını somut bir biçimde görselleştiren unsurlar barındırır. Bu bağlamda, filmi hem teknik özellikleriyle hem de sunduğu anlatı üzerinden inceleyerek, Baudrillard'ın teorik çerçevesiyle nasıl örtüştüğünü tartışacağız.

İlk olarak, filmin künyesi ve kısa bir özet sunulacak, ardından ana karakterlerin simülasyon ve gerçeklik arasındaki ilişkileri nasıl temsil ettiğine dair kısa bir analiz yapılacaktır. Son olarak, *Ready Player One* filminin bu çalışmada neden seçildiğini ve bu bağlamda analizinin neden önemli olduğunu açıklayacağız. Bu analizler, filmin Baudrillard'ın teorileriyle olan bağlantılarını ortaya koymayı amaçlayacaktır.

3.1.1 Film Künyesi

Film Adı: Ready Player One

Yönetmen: Steven Spielberg

Senaryo: Zak Penn, Ernest Cline (aynı adlı romandan uyarlanmıştır)

Yapımcılar: Steven Spielberg, Donald De Line, Kristie Macosko Krieger, Dan Farah

Oyuncular: Tye Sheridan (Wade Watts/Parzival), Olivia Cooke (Samantha Cook/Art3mis), Ben Mendelsohn (Nolan Sorrento), Lena Waithe (Helen Harris/Aech), T.J. Miller (i-R0k), Simon Pegg (Ogden Morrow), Mark Rylance (James Halliday/Anorak)

Müzik: Alan Silvestri

Kurgu: Sarah Broshar, Michael Kahn

Dağıtıcı: Warner Bros. Pictures

Yapım Yılı: 2018

Süre: 140 dakika

Ülke/Dil: ABD/İngilizce

Tür: Bilim Kurgu, Aksiyon, Macera

3.1.2 Filmin Kısa Özeti

Ready Player One, Ernest Cline'in 2011 yılında yayımlanan aynı adlı romanından uyarlanan, 2018 yapımı bir bilim kurgu aksiyon filmidir. Yönetmenliğini Steven Spielberg'ün üstlendiği film, 2045 yılında geçmektedir ve gerçek dünyanın kaos ve yoksulluk içinde olduğu bir dönemi konu alır. İnsanlar, bu zorlu gerçeklikten kaçış yolu

olarak OASIS adı verilen geniş ve sürükleyici bir sanal gerçeklik evrenine yönelirler. OASIS, James Halliday adlı eksantrik bir dahi tarafından yaratılmıştır ve onun ölümünden sonra, geride bıraktığı bir hazine avı ile dünya genelinde büyük bir yarış başlatılmıştır.

Baş karakterimiz Wade Watts, Columbus, Ohio'daki yoksul bir mahallede yaşayan genç bir adamdır. Wade, OASIS içinde Parzival adıyla bilinir ve Halliday'in büyük ödülünü kazanma umuduyla hazine avına katılır. Bu yarışmanın ödülü, OASIS'in kontrolü ve Halliday'in muazzam servetidir. Wade, Halliday'in bıraktığı ipuçlarını çözme konusunda doğal bir yeteneğe sahip olup, diğer yarışmacılarla kıyasıya bir rekabete girer.

Wade, hazine avı sırasında, Art3mis (Samantha Cook), Aech (Helen Harris), Daito ve Sho gibi diğer avatarlarla tanışır ve onlarla ittifak kurar. Bu ittifak, onları hem arkadaş hem de takım olarak birbirine bağlar. Ancak, karşılarında yalnızca diğer yarışmacılar değil, aynı zamanda OASIS'in kontrolünü ele geçirip onu ticari amaçlar için kullanmak isteyen acımasız bir şirket olan IOI (Innovative Online Industries) vardır. IOI'nin başındaki Nolan Sorrento, her türlü hile ve şiddeti kullanarak yarışı kazanmak istemektedir.

Film, Wade ve arkadaşlarının OASIS'in çeşitli dünyalarında ipuçlarını takip etmeleri ve IOI'nin kötü niyetli planlarına karşı mücadele etmeleri üzerine yoğunlaşır. Wade, Halliday'in ilk anahtarını bulduğunda, OASIS'in arka planında gizlenen pek çok sır da açığa çıkar. İlk anahtar, büyük bir yarışın sonunda bulunur ve Wade'in kazandığı bu zafer, IOI'nin dikkatini çeker. Bu andan itibaren Wade, gerçek dünyada da tehlikelerle karşı karşıya kalır; IOI, Wade'i ve ailesini tehdit ederek onu yarışmadan çekilmeye zorlamaya çalışır.

Ancak Wade, arkadaşlarıyla birlikte mücadeleye devam eder. Halliday'in bıraktığı diğer ipuçlarını çözerek ikinci ve üçüncü anahtarları bulmaya çalışırlar. Bu süreçte, Halliday'in geçmişine dair daha derin bilgiler edinirler. Halliday'in en yakın arkadaşı ve OASIS'in ortak yaratıcısı Ogden Morrow (Simon Pegg), Wade'e ve arkadaşlarına yardım eder. Morrow, Halliday'in vasiyetinde bırakılan ipuçlarının çözülmesi için kritik bilgileri paylaşır.

Filmin doruk noktası, OASIS'in içindeki son büyük savaşta gerçekleşir. IOI'nin lideri Sorrento, kendi ordusunu ve tüm imkanlarını kullanarak Wade ve arkadaşlarının kazanmalarını engellemeye çalışır. Ancak Wade, Art3mis, Aech, Daito ve Sho, iş birliği yaparak ve Halliday'in ipuçlarını doğru yorumlayarak bu büyük savaşı kazanır. Wade, son anahtarı elde eder ve OASIS'in kontrolünü kazanır.

Wade'in zaferi, sadece OASIS'in kontrolünü ele geçirmesi anlamına gelmez; aynı zamanda IOI'nin yozlaşmış planlarını da engeller ve OASIS'i herkes için daha adil bir yer haline getirir. Wade, OASIS'in yeni yöneticisi olarak, Halliday'in ideallerine sadık kalmayı ve sanal gerçeklik evrenini daha iyi bir yer haline getirmeyi taahhüt eder. OASIS'i belirli günlerde kapalı tutarak, insanların gerçek dünya ile bağlantılarını korumalarını sağlamayı hedefler.

3.1.3 Filmin Ana Karakterlerin Kısa Analizi

Wade Watts / Parzival: Wade Watts, filmin ana kahramanı ve hikâyenin anlatıcısıdır. Wade, gerçek dünyada zorlu bir hayat sürmekte, yoksulluk ve sosyal izolasyonla mücadele etmektedir. Ancak OASIS'te, Parzival adıyla bilinen yetenekli bir Gunter (Easter Egg avcısı) olarak tamamen farklı bir kimliğe bürünür. Wade'in karakteri, gerçek dünya ile sanal dünya arasında sıkışmış bir bireyi temsil eder. OASIS'te, kendi gerçekliğini yeniden yaratmakta ve sosyal statüsünü bu sanal dünya üzerinden inşa etmektedir. Wade'in hikayesi, kimlik arayışının ve gerçeklikten kaçışın dramatik bir örneğini sunar. Ancak film boyunca, gerçek dünyada da cesaretini toplar ve sonunda, gerçekliğin önemini ve değerini kavrar.

Art3mis / Samantha Cook: Samantha Cook, OASIS'te Art3mis adıyla tanınan yetenekli bir Gunter'dır. Samantha, Wade'in aksine, OASIS'i sadece bir kaçış noktası olarak değil, aynı zamanda daha büyük bir amaç için bir araç olarak kullanır. O, OASIS'i kurtarmak ve IOI gibi kötü niyetli güçlerin eline geçmesini engellemek istemektedir. Samantha'nın karakteri, gerçek dünyadaki sosyal ve siyasi sorumluluğun önemini vurgular. Gerçek

dünyadaki eksikliklerini ve korkularını OASIS'te gizlemek yerine, bu sanal dünyayı, daha adil bir gerçeklik inşa etmek için kullanır. Samantha'nın hikayesi, sanal dünyanın sağladığı fırsatları sorumlulukla kullanmanın ve gerçek dünyadaki etkileriyle yüzleşmenin önemini gösterir.

Aech / Helen Harris: Aech, Wade'in en yakın arkadaşıdır ve OASIS'te tanınmış bir avatar olan devasa, güçlü bir mekanik savaşçıdır. Gerçek dünyada ise Aech, Helen Harris adında bir kadındır. Helen, OASIS'te kimliğini gizlemekte, cinsiyetini ve gerçek yaşamını Wade dahil herkesten saklamaktadır. Aech'in karakteri, sanal dünyada kimliğin ne kadar esnek ve değiştirilebilir olduğuna dair güçlü bir örnek sunar. Helen, OASIS'te yarattığı güçlü ve maskülen avatar sayesinde, gerçek dünyada sahip olmadığı bir güç ve statüye ulaşır. Ancak sonunda, arkadaşlarına gerçek kimliğini açıklayarak, gerçeklik ile sanallık arasındaki sınırları aşar ve bu kimliklerin her birinin kendi içinde değerli olduğunu kabul eder.

Daito / Toshiro Yoshiaki ve Shoto / Akihide Karatsu: Daito ve Shoto, OASIS'te samuray temalı avatarlarıyla tanınan iki yetenekli Gunter'dır ve birbirlerinin en yakın arkadaşlarıdır. Gerçek dünyada Toshiro Yoshiaki (Daito) ve Akihide Karatsu (Shoto) olarak bilinen bu iki Japon genç, OASIS'teki kimliklerini geleneksel Japon savaşçı değerleri üzerine inşa etmişlerdir. Daito, OASIS'te seçtiği samuray kimliğiyle, gerçek dünyadaki varoluşundan daha fazla güç ve onur kazanmaktadır. Bu avatar, ona hem sanal hem de kültürel anlamda büyük bir prestij kazandırır. Shoto ise Daito'nun en yakın arkadaşı ve OASIS'teki takım arkadaşıdır. Shoto da tıpkı Daito gibi samuray temasını benimsemiş ve bu temayla sanal dünyada kendini ifade etmiştir. Shoto'nun 10 yaşında olduğunu gizlemesi, sanal dünyada kimliklerin ve yaş gibi temel unsurların nasıl manipüle edilebileceğinin bir örneğidir. Daito ve Shoto'nun hikayesi, kültürel kimliklerin sanal dünyada nasıl yeniden canlandırılabilirliğini ve bu kimliklerin, sanal dünyadaki eylemlerle nasıl güçlü bir şekilde ifade edilebileceğini göstermektedir.

3.1.4 Ready Player One Filminin Seçilme Nedeni

Baudrillard'ın hipergerçeklik ve ekran kavramlarının güncel bir temsili olarak neden *Ready Player One* filminin tercih edildiğini açıklamadan önce, bu konuda ilk akla gelen *The Matrix* veya *Truman Show* gibi filmlerin neden seçilmediğini irdelemek, aradaki farkı kavramak adına daha yerinde olacaktır. *The Matrix* filminde Jean Baudrillard'a yapılan atıf, özellikle simülasyon ve gerçeklik kavramlarının filmdeki merkezi rolüyle doğrudan ilişkilidir. Filmin başında, Neo'nun yaşadığı sahnelerde, *Simülakrlar ve Simülasyon* adlı kitabı, içinde sakladığı diski almak için kullandığı bir gizli bölme olarak gösterilir. Bu detayın, Baudrillard'ın simülasyon teorisinin filmin felsefi altyapısını oluşturduğuna işaret ettiğini veya buna niyet edildiğini söyleyebiliriz. Baudrillard'a yapılan bu atıf nedeniyle *The Matrix* hipergerçeklik teorisinin bir tür görsel yorumu olarak ve Baudrillard'ın teorilerinin sinematik bir anlatımı olarak sıkça anılır. Her ne kadar Baudrillard teorilerinden izler bulabilirsek de genel hatlarıyla Baudrillard'ın simülasyon ve hipergerçeklik anlayışıyla uyumlu olmadığını söyleyebiliriz. Baudrillard'a göre, simülasyon gerçekliğin sadece bir taklidi değil, gerçeğin tamamen ortadan kalktığı, bir yanılsama haline geldiği bir süreçtir. *The Matrix* filminde ise simülasyon, Platonik anlamda bir mağara alegorisi gibi, gerçekliğin gizlendiği bir araç olarak ele alınmıştır. Baudrillard, Aude Lancelin ile 2003 yılındaki bir röportajında filmin bu noktada simülasyonun derinliğini ve radikal eleştirisini kaçırdığını savunur ve bu nedenle, filmdeki simülasyonun, bahsettiği anlamda bir simülakr olmadığını, yanlış anlaşıldığını belirtir.⁵³⁶

Baudrillard, *The Matrix'in* teknolojik hayranlık ve eleştiri arasında çelişkili bir konumda olduğunu belirtir. Film, teknolojiyi eleştiriyor gibi görünse de aynı zamanda dijital evrenin cazibesine de kapılmış durumdadır. Baudrillard, bu noktada filmin teknolojiyi yeterince sorgulamadığını ve dijital dünyanın tehlikelerini yeterince açığa çıkarmadığını düşünür.⁵³⁷ Ayrıca film, simülasyonun içinde veya dışında olmak gibi basit bir ikilik sunmaktadır;

⁵³⁶ Baudrillard, *Jean Baudrillard: From Hyperreality to Disappearance*, s.180

⁵³⁷ *Ibid.*

Matrix'in içindeyken simülasyonun bir parçası olursunuz, dışındayken ise özgür olursunuz. Richard Smith'in de dikkat çektiği üzere Baudrillard, böyle bir ikiliğin simülasyonun doğasına aykırı olduğunu savunur. Ona göre, simülasyon, iç-dış ayrımını ortadan kaldıran, her şeyin yüzeyde gerçekleştiği bir süreçtir. Bu yüzden, *The Matrix*'in sunmuş olduğu özgürleşme mücadelesi, Baudrillard'ın simülasyon kavramıyla tam olarak örtüşmez.⁵³⁸

Bir diğer nokta da filmde sanal veya simülatif bir evren sunulsa da bu evrenin içinde yaşamını sürdüren insanlar aslında bir bilgisayar simülasyonunun içinde olduklarından haberdar değildirler, bir nevi enerji kaynağı, köle konumundadırlar. Ancak Baudrillard'ın simülatif evreninde bireyler böylesi bir bilinçsiz/habersiz durumda değil, simülasyonun doğası ile barışık bir konumdadır. Benzer bir ayrımı *Truman Show* filmi için de yapabiliriz; bu filmde de ana karakterimiz tıpkı *The Matrix* 'teki simülasyonda yaşadığının farkında olmayan insanlar gibi kendisini çepeçevre saran bir sanallık içinde yaşamaktadır, aralarındaki fark birinin yazılım evreni diğerinin ise prodüksiyon evreni olmasıdır.

Ready Player One filmine geldiğimizde, burada yer alan sanal gerçeklik öğeleri, uzak bir geleceğe ait hayal ürünü değil, günümüz modern teknolojisinin evrimiyle yakın zamanda karşılaşılabileceğimiz gerçeklerdir. Filmde tasvir edilen dünya, şu an emekleme aşamasında olan sanal gerçeklik gözlükleri gibi, metaverse gibi birçok teknolojinin doğal bir uzantısı olarak karşımıza çıkabilecektir. Bu bağlamda, *Ready Player One*, potansiyel bir gelecek senaryosu sunarken, teknolojinin bizi nereye götürebileceğine dair bir öngörü sunar. Ayrıca, *The Matrix*'teki esir insanlar veya *Truman Show*'daki ana karakterin aksine, bu sanal dünyada yaşayan bireyler, bulundukları sanal ortamın farkındadır ve bu bilinç, onları simülasyon içinde bilinçsizce yaşamaktan ayırır. Böylece, *Ready Player One*, teknolojinin ve sanal gerçekliğin birey üzerindeki etkisini daha bilinçli ve iradi bir çerçevede ele alır, bu da onu Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramıyla ilişkilendirilen diğer filmlerden farklı kılar.

⁵³⁸ Richard G. Smith, "Lights, Camera, Action: Baudrillard and the Performance of Representations", *International Journal of Baudrillard Studies*, Volume 2, Number 1, 2005, par. 10

3.2 Ready Player One Filminin Çözümlemesi

Bu bölümümüzde ise, Ready Player One filmini Jean Baudrillard'ın teorileri çerçevesinde derinlemesine analiz edeceğiz. Film, simülasyon ve hipergerçeklik kavramlarının somut bir örneği olarak değerlendirilmekte olup, Baudrillard'ın teorik yaklaşımlarını görselleştiren unsurları barındırır. Bu analizde, filmi hem hipergerçeklik ilkeleri hem de ekran kavramı üzerinden değerlendireceğiz.

İlk olarak, Filmin Baudrillard'ın hipergerçeklik teorisi ve ilkeleriyle nasıl örtüştüğünü ve bu teoriyi nasıl somutlaştırdığını inceleyeceğiz. Filmin dünyası, gerçeklik ile simülasyon arasındaki sınırların belirsizleştiği bir ortam olarak ele alınacak ve bu bağlamda analiz edilecektir. Sonrasında hem filmin anlatısında hem de Baudrillard'ın teorisinde merkezi bir konumda olan ekranın filmdeki rolü ve bu rolün Baudrillard'ın ekran kavramıyla nasıl ilişkili olduğu tartışılacak ve ekran kavramı üzerinden film çözümlenecektir.

3.2.1 Hipergerçeklik İlkeleriyle Çözümlemesi

Öncelikle OASIS dünyasını ele alırsak, bu noktada Baudrillard'ın *Tanrı* anlayışına yeniden değinmemiz yerinde olacaktır. Baudrillard, Tanrı'nın varlığını bir simülasyon olarak görür ve bu bağlamda Tanrı'nın ölümünün, gerçeğin yerine geçen bir yanılsama süreci başlattığını savunur. Tanrı'nın yokluğu, gerçeğin de ortadan kalkmasına ve simülasyonun egemen olduğu bir dünya yaratılmasına zemin hazırlar. Bir başka deyişle, Baudrillard'a göre, Tanrı'nın ölümünden sonra geriye kalan boşluk bir simülatif Tanrı tarafından doldurulmaktadır. Bu simülatif Tanrı, gerçeğin yerini alır ve insanlar artık bu yeni gerçeklik içinde yaşamaya başlar.

Baudrillard'ın Tanrı'ya karşı geliştirdiği bu söylevi merkeze aldığımızda, OASIS adlı sanal gerçeklik dünyası, bu simülatif Tanrı kavramına benzer şekilde, kullanıcıları tarafından kutsal bir mekân olarak görülmektedir. OASIS, Baudrillard'ın ifade ettiği gibi, gerçeğin tamamen ortadan kalktığı ve yerini bir simülasyonun aldığı bir dünya

yaratmaktadır. Kullanıcılar, gerçek dünyada kaybettikleri anlamı, OASIS'te bulmaya çalışır, bu da Baudrillard'ın Tanrı'nın ölümüne karşı geliştirdiği başkaldırıyı hatırlatır. OASIS'in yaratıcıları, Tanrı gibi, bu dünyanın kurallarını koymuş ve kullanıcıların bağlı oldukları bir sistem yaratmıştır.

Ready Player One'da, OASIS dünyası, insanların gerçek dünyadan kaçıp sığındıkları bir simülasyon olarak işlev görür. Tanrı'nın ölümünün, insanların gerçekliğe olan inançlarını kaybetmesine yol açtığını söyleyen Baudrillard, bu noktada simülasyonun bir nevi yeni bir Tanrı haline geldiğini belirtir. Filmdeki karakterler de bu yeni Tanrı'nın kurallarına göre yaşamaya başlarlar; bu, OASIS'te daha değerli bir hayat aramalarıyla kendini gösterir. OASIS, bir anlamda Baudrillard'ın simülakr Tanrı'sının modern dünyadaki yansımasıdır; çünkü burada gerçeklik, tamamen yerini simülasyona bırakmış ve bu simülasyon insanların yeni tapınma nesnesi olmuştur.

OASIS'in *simülatif tanrı* olarak karşımıza çıktığı bu dünyada gerçeklik ve simülasyon arasındaki sınırlar tamamen ortadan kalkmıştır. OASIS'teki kullanıcılar, gerçek dünyada kaybettikleri anlamı burada bulmaya çalışırlar, bu da simülasyonun onların yeni gerçekliği haline geldiğini gösterir. Baudrillard'ın teorilerinde olduğu gibi, OASIS de bir gerçeklik yanılsaması yaratır ve bu yanılsama, kullanıcıların hayatlarını yönetir. Simülatif Tanrı kavramı, burada, insanların kendi yarattıkları bu dünyanın kontrolü altında yaşadıklarını ve gerçekliğin bir illüzyon haline geldiğini vurgular.

Hipergerçekliğin bir diğer ilkesi *kötülük ilkesini* ele aldığımızda, Baudrillard kötülük kavramını, geleneksel anlamının ötesine taşıyarak bir eleştiri aracı olarak kullanmıştır. Kötülük, sadece ahlaki bir kavram değil, aynı zamanda dünyayı anlamlandırmanın ve gerçeği sorgulamanın bir yolu olarak ele alınır. Baudrillard, kötülüğün, sistemin kendi içinde bir çatışma yarattığını ve bu çatışmanın gerçeği görünmez kılma potansiyeli taşıdığını savunur. OASIS dünyası, gerçek dünyanın karmaşıklıklarından uzaklaşmak isteyen bireylerin kendilerini kaptırdıkları bir sanal sığınak olarak tasvir edilir. Ancak bu kaçış, Baudrillard'ın kötülük olarak tanımladığı şeyin bir yansımasıdır. OASIS, insanlara

bir tür iyilik gibi sunulsa da aslında gerçeği görünmez kılan bir illüzyondur. Parzival'in de belirttiği gibi:

“Bugünlerde, gerçek dünya sevimsiz bir yer. Herkes ondan uzaklaşmanın bir yolunu arıyor. Halliday bu yüzden bizim için bir kahraman gibidir. Hiçbir yere gitmeden bir yerlere gidebileceğimizi gösterdi. Her yöne hareket edebilen, kuadrofonik, basınca duyarlı bir koşu bandının üzerindeyken varış noktasına ihtiyacımız yok. James Halliday geleceği gördü. Sonra ise onu inşa etti. Bize gidecek bir yer verdi. O yerin adı OASIS.”⁵³⁹

Bu illüzyon içinde OASIS dünyası, Baudrillard'ın *Maniheizm'deki* iyilik ve kötülük çatışmasına benzer bir yapı sunar. Bu dünyada, kullanıcılar iyilik adına daha iyi bir yaşam arayışında olsalar da bu arayışın altında yatan kötülük, gerçek dünyadan tamamen kopmalarına neden olur. Kullanıcılar, OASIS'te sanal kimliklerini ve ilişkilerini inşa ederken, gerçek dünyadaki sosyal bağlarını ve kimliklerini giderek kaybederler. OASIS, iyiliğin peşinde koşulan bir cennet gibi görünse de aslında bu simülasyon, insanları gerçeklikten uzaklaştıran bir kötülük işlevi görür. Filmde, OASIS'in yüzeysel bir cennet gibi görünmesi, Baudrillard'ın kötülüğün şeffaflığı kavramıyla paralellik gösterir; OASIS'te her şey yüzeyde yaşanır, derin anlamlar kaybolur ve insanlar bu simülasyonun gerçekliğini sorgulamaz. Bu şeffaflık, gerçekliğin yerini alan ve kötülüğün, gerçeğin içindeki yansımalar olarak ortaya çıktığı bir dünya yaratır. OASIS, bu anlamda, kötülüğün şeffaflaştığı bir evrendir; insanların iyilik arayışı, aslında onları daha da derin bir yanılsamanın içine çekmektedir.

Bu durum, aynı zamanda gnostik düşüncede olduğu gibi, gerçeğin kötü ve yanıltıcı olduğu, asıl gerçekliğin ise bu dünyadan farklı bir yerde bulunduğu inancıyla örtüşür. Wade Watts, OASIS'te bir kahraman olarak kendini bulurken, aynı zamanda bu dünyanın ona sunduğu özgürlüklerin yanıltıcı olduğunu da fark eder. Gnostisizmdeki gibi, bu dünyayı kötü ve yanıltıcı, öteki dünyayı ise gerçek ve iyi olarak görmek yerine, Wade, her iki dünyanın da kendi içinde bir karmaşa ve belirsizlik taşıdığını zamanla anlamaya başlar. Bu, Baudrillard'ın düalizmden gnostisizm karmaşasına geçişini ifade eden bir süreci

⁵³⁹ **Ready Player One**, Yönetmen Steven Spielberg

temsil eder; çünkü burada ne gerçek dünya ne de OASIS tam anlamıyla iyilik ya da kötülükle tanımlanabilir.

Baudrillard'ın teorisinde olduğu gibi, *Ready Player One* filminde de bu iki dünya arasındaki geçiş ve karmaşa, karakterlerin kendilerini ve gerçekliği nasıl algıladıklarını etkiler. Gnostik düşüncede, bu dünyadan kaçmak ve öteki dünyaya ulaşmak bir kurtuluş yolu olarak görülürken, Baudrillard'ın simülasyon teorisinde, bu iki dünya arasındaki geçiş, daha çok bir saplantı ve anlam kaybı olarak karşımıza çıkar. OASIS, kullanıcılara bu dünyadan kaçış imkânı sunarken, aynı zamanda onları daha da derin bir simülasyon karmaşasına çeker.

Bu bağlamda, kitleler, kendilerini ele geçirmek için tasarlanmış simülasyon cihazlarına karşılık olarak, bir kaybolma stratejisi geliştirirler. Bu süreçte, kitleler veya bireyler, ekranın arkasında kendi gerçekliklerini sorgulatacak ve davranışlarının olasılıksal analizinde köklü değişiklikler yapacak bir parodik kaybolma davranışı sergilerler. Bu, aslında onları ele geçirebileceğine inanan modellerin ve iletişim ağlarının "nesnel" güçlendirmesine karşı bir alay etme ve tersine çevirme dalgasıdır:

“Kendilerini ele geçirmek için tasarlanmış simülasyon cihazlarından kitlelerin gerçeklik olarak kaçma yolu da budur. Veya olayların televizyon ekranının veya bilgi ekranının arkasında kaybolması gibi (çünkü olaylar bu saptırıcı ekranın dışında hiçbir şekilde var olmazlar ve bu ekran artık bir ayna değildir), kitleler de aynı şekilde kaybolurlar. Soyutlanma ekranı ve aynası bir üretim çeşidi (hayali nesne) olmasına rağmen, bu yeni ekran sadece bir kaybolma çeşididir... Bu ekranın arkasında neye dönüşürler? Kendilerini akıl ermez ve anlaşılmaz bir yüzeye dönüştürürler, bu da bir kaybolma yöntemidir. Kendilerini gölgede bırakırlar, eriyip yüzeysel ekrana öyle bir karışırlar ki kendilerinin ve hareketlerinin gerçeklikleri, tıpkı maddenin parçacıkları gibi, davranışlarının olasılıksal analizinde esaslı değişimler yapmadan köklü olarak sorgulanabilirler.”⁵⁴⁰

Bu kaybolma stratejisi, OASIS gibi sanal dünyalarda var olan karmaşık ikilikleri de derinleştirir ve kullanıcıların kendilerini bu ikiliğin bir parçası haline getirmesine neden olur. Baudrillard, düalizmi sadece iki zıt kutup olarak değil, aynı zamanda birbirini var eden ve destekleyen unsurlar olarak ele alır. Bu bağlamda, iyilik ve kötülük birbiriyle

⁵⁴⁰ Jean Baudrillard, “The Masses: The Implosion of the Social in the Media”, **New Literary History**, Çev. Marie Maclean, Vol. 16, No. 3, On Writing Histories of Literature, 1985, s.583

sürekli bir etkileşim içindedir ve bu etkileşim, gerçekliğin ve anlamın oluşumunda önemli bir rol oynar. Benzer şekilde, OASIS, bir yandan kullanıcılara kaçış, eğlence ve özgürlük sunan bir platform gibi görünürken, diğer yandan bu sanal dünyanın arkasındaki güçler, kontrol, manipülasyon ve gerçek dünyadan kopuşa neden olan karanlık bir unsur olarak işlev görür. Bu ikili yapı iyilik ve kötülüğün iç içe geçtiği ve birbirini beslediği bir dinamiği ortaya koyar.

OASIS, kullanıcıların kimliklerini dijital avatarlar aracılığıyla yeniden inşa etmelerine olanak tanırken, aynı zamanda teknolojik bir şiddet aracı haline gelir. Bu sanal dünyanın şiddeti, kullanıcıları kontrol altında tutar ve onları sürekli bir iletişim ağına, simülasyonun içine hapseder. Baudrillard'ın da belirttiği gibi: “Bizim kendisine karşı savunmasız kaldığımız şey, iletişim aracının şiddetidir, sanallığın şiddetidir ve onun göz alıcı olmayan artışıdır. Korkulması gereken, şiddetin psikolojik olarak devam etmesi değil, teknolojik olarak devam etmesidir, şeffaf bir şiddetin, yani sonu her gerçeğin ve her göndergenin etten ve kemikten arınmasına çıkan bir şeffaf şiddetin devam etmesidir.”⁵⁴¹ OASIS, tam da bu tür bir şeffaf şiddetin örneğini sunar; kullanıcıların hem zihinsel hem de duygusal anlamda gerçek dünyadan kopmalarına neden olan, onları sanal bir gerçekliğin içinde hapseden bir mekanizmadır. Bu şiddet, fiziksel bir güçten ziyade, varlığını hissettirmeyen, ama etkileri derin olan bir kontrol biçimi olarak karşımıza çıkar.

Bu iç içe geçişi Baudrillard, kimi zaman tersine çevrilme olarak okumuş ve modern toplumda iyilik ve kötülük arasındaki sınırların bulanıklaşması sonucunda bu iki kavramın kendi anlamlarını yitirerek zıt anlamlarına evrildiğini öne sürmüştür. Film üzerinden örnek verirse, Wade Watts'ın (Parzival) Ready Player One filminde arabayı geri vitese alarak yarışı kazanması, Baudrillard'ın tersine çevrilme kavramıyla doğrudan ilişkilendirilebilir. Parzival'in bu hamlesinin ardındaki ipucu, Halliday ve Ogden Morrow arasındaki bir diyalogdan kaynaklanmaktadır. Morrow geçmişe dönmenin önemini vurgularken, Halliday ise hayatın ileriye doğru gitmesi gerektiğini savunur. Ancak, tam da bu noktada Halliday'in "Neden bir kez olsun... geriye gitmiyoruz? Geriye.

⁵⁴¹ Baudrillard, **Tam Ekran**, s.45

Olabildiğince hızlı bir şekilde. Son gaz hem de." sözü, bir paradoksun kapısını aralar: İleriye gitmenin, geçmişini geride bırakmanın bir zorunluluk olduğu fikrine karşı, aslında geriye giderek, geçmişe bakarak yeni bir anlayış ve çözüm bulmanın mümkün olduğunu ima eder.

Bu ipucunun çözülmesiyle birlikte, filmde Baudrillard'ın tersine çevrilme kavramı araba yarışı sahnesinde vücut bulur: Gerçekliği yeniden inşa etme süreci, geçmişe dönerek, hatta geriye gitmek suretiyle, eski düzenin veya başlangıç noktasının keşfedilmesiyle mümkündür. Filmde de bu fikir, oyun dünyasında geriye gitmenin, geleceği kazanmanın anahtarı olduğu şeklinde temsil edilir. Bu sahnede, Wade, yarışın geleneksel anlamını tamamen tersine çevirir; herkes ileri gitmeye odaklanırken, Wade'in geriye doğru gitmesi, yarışın 'doğru' yolunu sorgular ve bu yolu tersine çevirir. Bu hareket hem yarışın anlamını tersine çevirir hem de başarının, yüzeyde görünen "doğru" yolun tam tersi bir stratejiyle elde edilebileceğini gösterir. Böylelikle, yerleşik normları alt üst eder ve başarının, simülasyonun (OASIS) dayattığı doğrusal düşüncenin tersine çevrilmesiyle mümkün olduğunu kanıtlamış olur. Araba yarışında geriye gitmek, oyuncuların yarışı kazanmaları için ihtiyaç duydukları sıra dışı bir hamleyi temsil eder ve bu, lineer zaman anlayışını tersine çevirir; geçmişe dönmenin ilerlemenin önünde bir engel değil, aksine bir çözüm olduğunu gösterir.

OASIS'teki bu düalizm, karakterlerin hem sanal dünyada hem de gerçek dünyada yaşadıkları çelişkilerle daha da belirgin hale gelmiştir. Wade Watts, OASIS'te bir kahraman olmanın getirdiği gücü ve özgürlüğü deneyimlerken, aynı zamanda bu sanal dünyanın gerçek dünyada yarattığı etkilerin farkına varır. Burada iyilik ve kötülük hem OASIS içinde hem de gerçek dünyada varlığını sürdürür ve birbirini tamamlar. Bu durum, Baudrillard'ın teorisinde olduğu gibi, gerçekliğin ne tamamen iyi ne de tamamen kötü olduğunu, bu iki kavramın sürekli bir etkileşim içinde olduğunu gösterir. OASIS, kullanıcılarına iyilik vaat ederken, aynı zamanda onların gerçek dünyadan kopmalarına ve kendilerini bir simülasyonun içinde kaybetmelerine neden olmaktadır.

Bu yanılsamanın bir başka boyutu olan felaket ilkesi de özellikle *enerjinin yazgısı* kavramıyla OASIS dünyasında kendine yer bulmaktadır; felaket, sadece fiziksel yıkım anlamında değil, aynı zamanda simülasyonun egemen olduğu bir dünyada anlamın ve gerçekliğin kaybolduğu bir süreç olarak değerlendirilir. Baudrillard'a göre, felaket, mevcut sistemin çatışmaları içinde doğan ve gerçeğin yerini simülasyonun aldığı bir olgudur. Bu felaketin içinde üretilen *enerjinin yazgısı* ise Baudrillard tarafından modern dünyada anlamın ve enerjinin sürekli olarak yeniden üretildiği ve tüketildiği bir süreç olarak tanımlar. Enerji, burada sadece fiziksel bir kavram değil, aynı zamanda toplumsal ve kültürel bir olgu olarak ele alınır. Baudrillard'a göre, modern dünyada enerji, sürekli bir döngü içinde tüketilirken, bu döngü anlamın da tükenmesine neden olur.

Ready Player One filminde, OASIS dünyası yalnızca bir kaçış mekânı değil, aynı zamanda enerjinin ve anlamın sürekli tüketildiği ve yeniden üretildiği bir ortam olarak karşımıza çıkar. Bu anlamda OASIS modern toplumun içinde bulunduğu enerjinin yazgisından doğan döngünün en belirgin örneklerinden biridir. Filmde, OASIS dünyasında geçirilen zaman ve harcanan enerji, sadece fiziksel bir çaba olarak değil, aynı zamanda zihinsel ve duygusal bir tükenmişlik olarak da kendini göstermektedir. Kullanıcılar, gerçek dünyadan kaçış umuduyla girdikleri bu sanal evrende, sürekli olarak enerji harcarlar; bu enerji, onların gerçek dünyadaki bağlarını zayıflatırken, OASIS'in yani simülasyonun devamlılığını sağlar. Gerçek dünya, bu sanal, hipergerçek evrenin sürekli tüketimi ve yeniden üretimi karşısında anlamını kaybederken, OASIS, kendi iç dinamikleriyle varlığını sürdüren ve kullanıcılarını daha da derin bir tüketim döngüsüne sokan bir yapı olarak karşımıza çıkar. Baudrillard'ın tüketim ilkesini tanımlarken belirttiği gibi: "Sanki her şey gösterge ve imgeye dönüşüyor. Yaratmanın bir tür sınırı vardır ama tüketimin yoktur. Belirsiz bir seriye, şeylerin seriliğine girersiniz ve sonra bunun durmaması zorunludur."⁵⁴² OASIS'in iç dinamiklerinde de benzer şekilde, sürekli tüketim döngüsü, kullanıcıların hem zihinsel hem de duygusal enerjilerini sonuna kadar kullanarak, onları giderek artan bir bağıllık ve tükenmişlik sarmalına sürüklemektedir.

⁵⁴² Jean Baudrillard, **Baudrillard Live**, s.147

Buradaki kullanıcıların/karakterlerin statüsü de felaket ilkesi içinde yer verdiğimiz Baudrillard'ın *yeni sanal insan* tanımının bir örneğidir; yeni sanal insan simülasyon evreninde yaşayan bu karakterler, gerçek dünyayla olan bağlarını büyük ölçüde kaybetmiş, sanal dünyanın kurallarına ve dinamiklerine tamamen adapte olmuş varlıklardır. Baudrillard'ın teorisi, simülasyon evreninde yaşayan bu yeni insan tipinin, kendi kimliğini ve anlamını tamamen simülasyonun içinde aradığı bir dünyayı tasvir eder. OASIS dünyasında yaşayan karakterler, Baudrillard'ın tanımladığı şekilde, sanal gerçeklik içinde kimliklerini yeniden inşa ederler. Gerçek dünyada kim oldukları veya nasıl yaşadıkları artık önemli değildir; önemli olan, OASIS'te sahip oldukları kimlikler ve bu kimliklerin getirdiği statüdür. Bu yeni sanal insanlar, gerçeğin yerine geçen simülasyonda kendilerini yeniden yaratırlar. Wade Watts karakteri, Parzival olarak OASIS'te bir kahraman haline gelirken, gerçek dünyada sıradan bir yaşam sürer. Bu, Baudrillard'ın yeni sanal insan kavramını mükemmel bir şekilde yansıtır.

Yeni sanal insan, sadece OASIS'te var olabilen bir kimlik taşıyıcı ve bu kimlik, simülasyon evreninin kuralları dahilinde şekillenir. Bu durum, Baudrillard'ın simülasyon teorisiyle örtüşür; zira gerçeklikten kopmuş olan bu bireyler, simülasyon içinde yeni bir gerçeklik yaratırlar ve bu yaratım sürecinde kendi varlıklarını yeniden tanımlarlar. OASIS, bu insanlara sınırsız özgürlükler sunar; ancak bu özgürlükler, tamamen simülasyonun sınırları içinde geçerlidir. Gerçek dünyada var olamayan bu özgürlükler, simülasyon evreninde gerçeğin yerine geçer ve yeni sanal insanın tek gerçekliği haline gelir. Baudrillard'a göre, bu yeni sanal insan tipi, simülasyonun egemen olduğu bir dünyada kimliğini ve anlamını tamamen kaybetmiştir. *Ready Player One* filmindeki karakterler de gerçek dünyada yaşamak yerine, OASIS içinde var olmayı tercih ederler. Bu tercih, onları gerçeklikle olan bağlarından koparır ve sanal dünyanın birer parçası haline getirir. Böylece, Baudrillard'ın tanımladığı yeni sanal insan, simülasyon evreninde yaşamını sürdürürken, gerçeği tamamen kaybetmiş bir varlık olarak karşımıza çıkar. Bu durumu Baudrillard'ın teorik çerçevesi içinde değerlendirdiğimizde, simülasyonun egemen olduğu bir dünyada insanın kimlik ve anlam arayışının nasıl şekillendiğini ve bu arayışın nasıl bir felaketle sonuçlandığını görebiliriz:

“Formlar icat ederek gerçeklikten kopma, onun karşısına başka bir sahne çıkarma, aynanın arkasına geçme kabiliyetinden, başka bir oyun ve oyun için başka kurallar icat etme yetisinden doğan yanılsama artık imkansızdır, çünkü imgeler şeylerin içine girmiştir. İmgeler artık gerçekliğin aynası değildir, gerçekliğin bağrını kuşatmış ve onu hipergerçekliğe dönüştürmüşlerdir -orada, bir ekrandan ötekine, her imgenin yegâne amacı imgedir. İmge artık gerçeği tahayyül edemez çünkü kendisi gerçektir; gerçekliği aşamaz, onun görünüşünü değiştiremez veya onu hayal edemez, çünkü imge sanal gerçekliktir. Sanal gerçeklikte, şeyler kendi aynalarını yutmuş gibidir. Kendi aynasını yutan imgeler, kendi kendileri karşısında şeffaf hale gelmişlerdir -artık hiçbir sırrı saklamaz, yanılsama numarası yapamazlar. Burada yalnızca şeffaflık vardır ve görünürlüklerinde, sanallıklarında, acımasız çevriyazılarında kendileri karşısında tamamen mevcut olan şeyler, gerçeğin ve aynı zamanda kelimenin gerçek anlamında imgenin ufukta kaybolduğu bir ekrana, milyarlarca ekrana yazılırlar.”⁵⁴³

OASIS’in felsefî boyutunun yanısıra yapısal boyutunu ele alırsak, burada da başvuracağımız hipergerçeklik ilkesi *fraktal ilke* olacaktır. Kısaca özetlersek, Baudrillard, fraktal ilkesini modern dünyanın ve simülasyon evreninin yapısını anlamak için kullanır. Fraktal ilke, gerçekliğin ve anlamın parçalandığı, her şeyin sonsuz bir tekrar içinde yeniden üretildiği bir süreci temsil eder. Bu ilkeye göre, modern dünyada hiçbir şey sabit değildir; her şey, bir yansıma ya da taklit olarak tekrar tekrar üretilir ve bu süreç, anlamın kaybolmasına neden olur. Fraktal ilke, her şeyin bir parçasının bütünü temsil ettiği ve bu parçaların sonsuz bir şekilde yeniden üretildiği bir dünyayı tanımlar. Benzer şekilde OASIS de Baudrillard’ın fraktal ilkesiyle tanımlanabilecek bir simülasyon evrenidir; bu dünyada her şey, sonsuz bir döngü içinde yeniden üretilir ve bu süreçte gerçeklik tamamen kaybolur.

OASIS’in içinde, her şey bir taklit, bir simülasyon olarak var olur ve bu simülasyonlar, kendi içinde sürekli olarak yeniden üretilir. Wade Watts ve diğer kullanıcılar, OASIS’te yaşadıkları deneyimleri gerçek olarak kabul ederler; ancak aslında, bu deneyimler, Baudrillard’ın dördüncü düzen olarak tanımladığı saf bir simülasyondan ibarettir. OASIS’te, kullanıcılar, kendi kimliklerini (Aech’de olduğu gibi bu bambaşka bir karakter de olabilir) ve dünyalarını yeniden yaratır ve bu süreçte gerçeği tamamen kaybederler. Baudrillard’ın dördüncü düzeni, bu noktada, simülasyonun gerçekliğin yerini aldığı ve kendi içinde var olan bir dünya olarak karşımıza çıkar. OASIS’in sonsuz bir döngü içinde

⁵⁴³ Baudrillard, **Sanat Komplosu**, ss. 36-37

kendini yeniden üretmesi, bu düzenin en belirgin özelliğidir. Kullanıcılar, OASIS'te geçirdikleri zamanla birlikte, gerçeği kaybederler ve bu kayıp, simülasyonun içindeki sonsuz döngüde kaybolur.

Dolayısıyla OASIS, fraktal bir yapıdadır; bu dünyada her şey, bir parçasının bütünü bir yansıması olarak sonsuz bir şekilde yeniden üretilir. OASIS dünyasında her şey, bir yansıma veya taklit olarak var olur. Bu yansımalar, OASIS'in kullanıcıları tarafından gerçek olarak algılanır, ancak aslında bu yansımalar, fraktal bir döngünün parçasıdır. OASIS'te, bir yerin ya da bir nesnenin birden fazla kopyası bulunabilir; her şey, bir diğerinin yansıması olarak var olur.

OASIS evrenini tanımaya başladığımızdan itibaren özellikle 80 ve 90'lardaki popüler kültür öğelerine rastlamaktayız: Örneğin, Michael Jackson, Mortal Kombat oyun karakterleri, Shining filmi, Pac-Man, King Kong, Mechagodzilla, Gundam, Akira, Street Fighter oyunu karakterleri (Ryu, Chun-Li), Iron Giant, Back to the Future'daki Delorean ve hoverboard, Atari 2600 oyunları (özellikle Adventure), Star Wars evreninden çeşitli gemiler ve karakterler, Tron motosikletleri, Batman, Monty Python and the Holy Grail'deki Kutsal El Bombası, Freddy Krueger, Jason Voorhees, Tomb Raider'dan Lara Croft, Jurassic Park'tan T-Rex, Buckaroo Banzai, Ghostbusters'dan Stay Puft Marshmallow Man, Battletoads, Ninja Kaplumbağalar, Halo serisinden Master Chief, Robocop, Sonic the Hedgehog, Godzilla, Voltron, Chucky, He-Man ve She-Ra. Bir zamanlar popüler olan ve daha sonra tarihe karışmış olan kültürel ikonların, OASIS gibi bir hipergerçeklik evreninde, 'daha yüksek çözünürlüklü', 'daha gerçek', 'hipergerçek' bir formda yeniden doğuşu bizi Baudrillard'ın *Tarihin Sonu* anlayışına yönlendirmektedir.

Baudrillard'a göre, tarihsel süreçler ve olaylar, hipergerçeklik çağında anlamını yitirmiş, sadece birer gösteri veya yeniden üretim haline gelmiştir. Tarihin sonu ilkesi bölümünde de yer verdiğimiz üzere, bu sona eriş gerçek olayların ve süreçlerin yerini simülasyonların almasıyla ortaya çıkmış ve bu süreçte tarih, özgün anlamını kaybetmiştir. Bu ilke, tarihin ilerlemesinin durduğu ve geçmişin, şimdinin ve geleceğin birbirine karıştığı bir zaman

anlayışını temsil etmektedir. Tarih, artık kendi özgün anlamını taşımaz; onun yerine, simülasyonlarla yeniden üretilen ve manipüle edilen bir olguya dönüşmüştür.

Baudrillard, belleğin simülakrı kavramıyla, tarihin ve hafızanın modern simülasyon çağında nasıl bozulduğunu açıklar. Bu süreçte, bellek, tarihin özgün bir kaydı olmaktan çıkar ve simülasyonların etkisi altında yeniden şekillendirilir. Tarihsel olaylar ve kolektif hafıza, simülakrlar tarafından manipüle edilir; bu durum, gerçek tarihin ve belleğin yerine, simülasyonlarla doldurulan bir boşluk bırakır. Böylece, geçmişin anlamı bozulur ve simülasyonlar tarafından yeniden yazılan bir tarihe dönüşür. Tarih, artık sadece bir simülasyonun parçası olarak var olur ve bu simülasyonlar, tarihin yerini alır. Bu süreçte, gerçek tarihsel süreçler ve olaylar, simülasyonlarla ikame edilir ve bu ikame, tarihin özgün yapısını tamamen bozar. Baudrillard'ın da belirttiği üzere: “Ancak ekranın bambaşka bir boyutu vardır: yüzeyseldir, yalnızca imgeleri iletir, belirli bir zaman ve mekânı değil. Sonunda her şeyin tek bir alanda, derinliği olmadan dolaşmasına neden olur”⁵⁴⁴ Böylelikle ekran, belirli bir zaman ve mekâna bağlı kalmadan her şeyi hızla iletir, bu da olayların ve nesnelerin anlamını kaybetmesine ve sadece yüzeysel bir akışın parçası haline gelmesine neden olur. Bu, tarihin bir anlamda sona erdiği bir süreci de başlatır; çünkü gerçek olaylar yerini, bu yüzeysel akış içinde kaybolan simülakrlara bırakır.

Bu bağlamda, OASIS evreninde sadece popüler kültür öğeleri değil, aynı zamanda olaylar da ikame edilip yeniden üretilir. Burada en dikkatimizi çeken ‘olaylar’ Halliday’ın anılarıdır. Halliday'ın anıları, filmde OASIS evrenindeki “Halliday Günlükleri” (*Halliday Journals*) adı verilen bir kütüphane aracılığıyla izleyicilere sunulur. Bu kütüphane, Halliday'ın hayatının önemli anlarını ve tercihlerini, kullanıcıların yeniden izleyebileceği şekilde bir araya getirilmiş bir dizi holografik kayıttan oluşur. Filmde, bu anıların rolü oldukça kritiktir. Anılar, sadece geçmişin bir kaydı olarak değil, aynı zamanda yarışmacılara ipuçları sağlayan, geleceği etkileyen bir araç olarak işlev görür. Halliday'ın

⁵⁴⁴ Baudrillard, **Baudrillard Live**, s.147

geçmişteki kararları, düşünceleri ve duygusal anları, yarışmacıların doğru seçimleri yapmasına ve OASIS'teki gizli sürpriz yumurtayı bulmalarına yardımcı olmaktadır.

Bu bağlamda, Halliday'ın anıları, Baudrillard'ın belleğin simülakrı kavramıyla da ilişkilendirilebilir. Anılar, özgün bir tarihsel kayıt olmaktan çıkarak, tarihin sona erdiği hipergerçeklik evreninde yeniden üretilen ve yeni bir işlev kazanan olaylara dönüşür. Halliday'ın hayatı, artık sadece bir geçmişin parçası değil, OASIS kullanıcıları için bir rehber, bir simülasyon aracı haline gelir. Bu anılar, tarihin özgün anlamını yitirdiği ve simülasyonlarla yeniden şekillendiği bir süreçte, tarihin nasıl manipüle edilip yeniden yazılabileceğini gösterir. Bu anılar aynı zamanda tarihin sürekli yeniden üretildiği ve geçmişin, şimdinin bir parçası olarak yeniden işlev kazandığı bir durumu temsil eder. Anılar, lineer zaman akışını bozarak, geçmişin sürekli olarak şimdiki zamana geri döndüğü bir döngü yaratır. Bu durum, Baudrillard'ın zamanın artık lineer değil kaotik ve döngüsel ilerlediği argümanı ile örtüşmektedir.

Dolayısıyla, *Ready Player One* filmi, Baudrillard'ın hipergerçeklik ilkeleriyle derin bir bağ kurarak, modern dünyada gerçekliğin nasıl yerini simülasyonlara bıraktığını etkili bir şekilde ortaya koyar. OASIS evreni, simülasyonun yeni bir Tanrı haline geldiği bir dünya sunar; burada, gerçeklik tamamen simülakrlar tarafından yeniden üretilir ve insanların yaşamlarını şekillendiren bir yanılsama haline gelir. Filmdeki popüler kültür öğeleri ve Halliday'ın anıları, tarihin sonu ve belleğin simülakrı kavramlarının somut örnekleri olarak, geçmişin sürekli olarak yeniden üretilip şimdiki zamana dahil edildiği bir döngü yaratır. Bu bağlamda *Ready Player One*, Baudrillard'ın teorilerini görsel bir anlatıma dönüştürerek, hipergerçeklik çağında gerçeklik algısının nasıl dönüştüğünü ve insanların bu dönüşümle nasıl başa çıktığını gösterir.

3.2.2 Ekran Kavramıyla Çözümleme

Bu bölümde, *Ready Player One* filmini ekran kavramı üzerinden çözümlemeye Baudrillard'ın 'ekranın diğer ucunda kim var?' sorusunu rehber edinerek başlayacağız.

Ekranın bir sınır olmaktan çıkarak, kimlikleri, gerçekliği ve varoluşu yeniden tanımlayan bir araca dönüşmesi, OASIS evreninde nasıl şekilleniyor? Bu sorularla, modern dünyanın sanal yansımaları arasında kaybolan insanın, ekranla kurduğu yeni varoluş biçimlerini derinlemesine inceleyeceğiz.

Baudrillard, ekranları, yalnızca görüntülerin iletildiği bir yüzeyden çok daha fazlası olarak görür; ona göre ekranlar, anlamın kaybolduğu, gerçekliğin yeniden yazıldığı ve varoluşun şekillendiği bir yüzeydir. Ekran, yansıtıcı bir yüzey olmaktan çıkmış, bireylerin algılarını ve kimliklerini doğrudan etkileyen bir araca dönüşmüştür. OASIS evreni, bu bağlamda, bir ekranın tüm işlevlerini içinde barındıran bir simülasyon evreni olarak karşımıza çıkar. Bununla birlikte, Baudrillard'ın *ekran yüzeyi* kavramını OASIS'le kıyasladığımızda, ekranın artık bir simülakr olarak işlev gördüğünü ve bu simülakrın bireylerin kimliklerini, algılarını ve hatta varoluşlarını nasıl yeniden tanımladığını gözlemleyebiliriz. OASIS, Baudrillard'ın tanımladığı gibi, derinliği olmayan bir ekranın sunduğu yüzeysel bir gerçekliktir; burada, kullanıcılar, ekrandan içeri çekilirler, anlamlarını kaybederler ve sadece bu sanal dünyanın sunduğu kimliklerle var olmaya başlarlar. Bu ekran, bireylerin toplumsal kimliklerini ve gerçeklik algılarını manipüle eden bir alan olarak karşımıza çıkar ve Baudrillard'ın *saydamlık diktatörlüğü* olarak tanımladığı durumu yaratır: her şeyin gözle görülebildiği ama hiçbir şeyin gerçek anlamda var olmadığı bir dünya.

Bu yüzey, olayları ve gerçekliği derinliğinden kopararak onları birer simülakr haline getirir. Bu bağlamda Baudrillard, Deleuze'ün bu durumu kendi tarzında, antagonist bir kavram olarak tanımladığından bahseder. Ona göre, verili olan, görünür olan, aşırı belirlenmiş olaylar, gerçekte olay olmayanları yaratır. Deleuze, bu durumu, *olay-olmayan* kavramı üzerinden ifade eder; bu, görünür olanın karşısında, gerçek bir olay gibi görünen ama aslında özünde boş olan bir yapı oluşturur. Baudrillard, bu düşüncüyü geliştirerek, modern dünyada olayların ve gerçekliğin ekran yüzeyinde kaybolduğunu, bu yüzeyin her şeyin dolaştığı ama hiçbir şeyin derinliğe sahip olmadığı bir alan yarattığını söyler:

“Deleuze kavramı kendi tarzında tanımlamıştı, antagonist bir şey olarak. Verili olduğu, görünür olduğu, deşifre edilmiş, medya ya da başka sesler tarafından aşırı-belirlenmiş (*surdéterminé*) olduğu biçimiyle olaya göre, kavram olay-olmayanı (*non-événement*) yaratandır. Sözümona

“gerçek” olayın karşısına, ne olursa olsun, kuramsal ya da kurgusal bir olay çıkardığı ölçüde olay yaratır. Bugün, her yanımız ekranlarla çevrili halde yaşarken, ekran gibi işlemeyen ve saydamlık etkisi yapan ama saydamlığın diktatörlüğünü uygulamayan bir yüzey ya da yer nadiren yaratılabilir. Bu konuda belki terminolojik bir ayrım yapmalıyım. Yanılsama sanal değil; kanımca sanal, hipergerçekliğin, yani dayatılmış saydamlığın görünürlüğünün, ekranın mekânının, zihinsel mekânın suç ortağı. Yanılsama ise bambaşka bir şeye işaret ediyor.”⁵⁴⁵

Baudrillard’a göre olaylar, ekranlar aracılığıyla küresel olarak yayıldıkları andan itibaren kendi gerçekliklerini yitirir ve sadece medyanın bir parçası olarak var olurlar. Bu, Benjamin’in sanat eseri için söylediği gibi, asla gerçekten kaynağa geri dönülemeyen bir süreçtir. Gerçeklik artık bir iletişim ve aracılık ilkesine indirgenmiş, insanlar da bu ağı birer terminali, yani birer ekran haline gelmiştir ve sonuç olarak, modern toplumda bireyler, ekranlar arasında birer imgeye dönüşmüş, kimlikler ve gerçeklik, bu medyatik akış içinde kaybolmuştur:

“Öyle ya da böyle (hepimiz birer imgeye dönüşüyoruz). Teknik anlamda sadece ekranlar ve terminaller yok, aynı zamanda bizler, dinleyiciler, televizyon izleyicileri, tüm bu iletişim ağının terminalleri haline geliyoruz. Biz kendimiz birer ekranız. Son olarak, muhataplar artık tam olarak insan değil. Kulağa aşağılayıcı geliyor ama durum böyle. Oyun bir ekrandan diğerine yerleşmiş durumda. Neredeyse terminaller arasında ya da farklı medyalar arasında diyaloglar... Bir bakıma medyanın kendi kendisiyle konuşması, bu yoğun dolaşım, medyanın bizi de ağına dahil eden bu tür bir oto-göndergeselliği.”⁵⁴⁶

Benzer şekilde, OASIS evreninde, her kullanıcı kendi avatarını yaratır ve bu avatar aracılığıyla diğer kullanıcılarla etkileşimde bulunur. Burada her bir karakter, aslında bir ekranın arkasında saklanan bir varlığa dönüşmüştür. OASIS’te her bir karakter, bir ekran haline gelmiş, kimlikler tamamen dijital bir maskeye dönüşmüştür. Bu bağlamda, OASIS’te karşılaştığımız her bir karakter aslında bir simülasyon, bir yansımadır. Gerçek dünya ile ekran arasında kurulan bu ilişki (bir başka ifadeyle bu ikisi arasındaki kopuş), gerçekliğin yerini simülasyonların aldığı, öznenin ise yansılardan ibaret hale geldiği Baudrillard’ın hipergerçeklik teorisiyle de örtüşür. OASIS’te kullanıcılar, sadece bir

⁵⁴⁵ Jean Baudrillard, Jean Nouvel, **Tekil Nesneler**, Çev. Aziz Ufuk Kılıç, İstanbul, Yem Yayınları, 2011, ss. 27-28

⁵⁴⁶ Baudrillard, **Baudrillard Live**, s. 146

ekrandan bakmazlar; kendileri de bir ekran haline gelir ve karşısında diğer kullanıcılar/ekranlar ile muhatap olurlar.

Baudrillard bir başka röportajında ekranların anlamı nötralize eden bir "kayboluş yeri" olarak tanımladıktan sonra baştan çıkarma ve büyülenme arasında derin bir fark olduğunu vurgular. Baştan çıkarma, ikili bir ilişki ve meydan okuma içerirken, büyülenme şeylerin nötralizasyonunu ve anlamın kaybolmasını ifade eder.⁵⁴⁷ Ready Player One'da, OASIS'in büyüleyici doğası, kullanıcıların gerçek dünyadan kopmalarını ve simülasyonun içinde kaybolmalarını sağlar. Bu noktada, OASIS bir baştan çıkarma aracı değil, büyüleyici bir simülasyon evrenidir; burada meydan okuma yoktur, sadece kendine çekme ve anlamın kaybolması vardır, kullanıcılar ekranın içine çekilir, *bakış-simülakrı* haline gelir ve gerçekte kim olduklarını unutarak bir tür büyülenme hali yaşarlar:

“Burada ne olaylar ne de tarih için bir ayna sahnesi vardır. Medya, anlam dizilerinin bir tür sıvılaştırılmasıdır. Bu nedenle kişi 'ekran aşamasında' kalır. Kişi ekranın önündedir; kişi artık aynanın önünde değildir; ayna artık yansıtmaz. Biz ekran aşamasındayız. Yani öyle bir noktadayız ki ekrana bakmıyoruz. Bir hayranlığımız var. Ekrana karışmanın, ekrana içkin olmanın bir yolu bu. Bakışta artık büyülenme yok. Artık yargının aşılması söz konusu değil. Bir tür katılım, pıhtılaşma, mesajların ve göstergelerin çoğalması vs. var. Artık yargılayacak durumda değilsiniz ve düşünme potansiyeliniz yok. Ekranın içine alınırsınız, bir bakış-simülakrsınızdır.”⁵⁴⁸

Baudrillard, ekranların simülakrların ve simülasyonların merkezi unsuru olduğunu vurgular. Bu simülasyonlar, toplumsal ve kültürel gerçekliği dönüştürerek, bireyleri sürekli bir bilgi ve imge akışına maruz bırakır. Bu akış, bireylerin gerçek dünya ile olan ilişkisini zayıflatır ve onları hipergerçek bir dünyaya hapseder. Böylelikle ekranlar, modern toplumda iktidarın ve toplumsal kontrolün bir aracı haline gelir. OASIS, bu kontrolün ve ekran hegemonyasının somut bir örneğidir. OASIS'in yaratıcısı James Halliday, bu evreni, kullanıcılara yeni bir gerçeklik sunan, aynı zamanda onların tüm etkileşimlerini kontrol eden bir platform olarak tasarlamış hatta filmdeki büyük ödül bu dünyanın kontrolünün o kişiyi bırakılması olarak belirlenmiştir. Film boyunca OASIS'in, Baudrillard'ın ekranların toplumsal yapıları nasıl dönüştürdüğüne dair görüşleriyle

⁵⁴⁷ **Ibid.**, ss.85-86

⁵⁴⁸ **Ibid.**

örtüşür şekilde kullanıcıları nasıl yönlendirdiği ve onların algılarını nasıl şekillendirdiği açıkça görülmektedir.

Modern toplumlarda ekranlar, artık sadece görüntüleri iletmekle kalmaz, aynı zamanda bu görüntülerin arkasında yatan anlamları da yeniden üretir. Ekranlar, bir anlamda, toplumsal ve kültürel gerçekliğin yeniden yazıldığı, kodlandığı ve hatta manipüle edildiği mekanlardır. Filmde de OASIS bu dönüşümü gerçekleştiren aracı/yüzey [*medium*] olarak karşımıza çıkar. Baudrillard bu iletişim yüzeyini şu şekilde tanımlar:

“Evet, benim için ekran, tanımlı gereği mükemmel bir iletişim yüzeyi; hatta iletişimin tek yüzeyi. Ekran yansıtmaz, ekrana bakmazsınız. Bir ekranı izlemek bir bakıma her şeyi emmektir. Prensipte ekran iletişimde arayüz rolü oynar ama arayüz çift yüzey değildir. Diğer tarafta bir öteki yoktur. Osmoz bu ince katman düzeyinde gerçekleşir; ses derinliği yoktur, dolayısıyla anlam derinliği ya da çelişki de yoktur. Aynanın aksine ekranın ötesini göremezsiniz. Dolayısıyla ekranın ötesi diye bir şey yoktur. Bir aynanın diğer tarafında sizin ikiziniz vardır. Ekranın ötesinde de durum aynıdır; yüzeylerin ikiye katlanması söz konusudur, bu da artık o derinliğe, sahnenin derinliğine sahip olmadığınız anlamına gelir (eğer 'sahne' kelimesinden mesafe olan her şeyi, yargıya, hazzı, arzuya izin veren her şeyi anlıyorsanız). Ekranla birlikte, o kültür, o sembolik, metaforik alan büyük ölçüde yeniden emilmiş gibi görünüyor. Yansıma yok, kırılma var ve dahası ekranların karşılıklı kırılması var”⁵⁴⁹

Filmdeki karakterler, gerçek dünyadaki hayatlarını bir kenara bırakıp OASIS’e bağlandıklarında, ekran aracılığıyla tamamen farklı bir kimlik ve gerçeklik algısıyla hareket etmekte ve gerçeklik algılarını yeniden inşa etmektedirler. OASIS’te geçirilen zamanın artmasıyla da, gerçek dünya ile olan bağlar giderek zayıflar, dijital avatarlarının kimliklerini benimserler ve sonuçta bu gerçek dünya, kullanıcılar için sadece birer simülasyon haline gelir. Öyle ki, bir sahnede, normalde tam tersi olması beklenirken, Wade Watts’ın (Parzival) teyzesi Alice’nin erkek arkadaşı Rick’in, ev almak için biriktirdiği parayı OASIS’te daha iyi silah satın almak için harcadığını görüyoruz. Bu sahne, sosyal hayattaki statüyü belirleyen önceliklerin, artık gerçek dünyada değil, OASIS’te konumlandığını gözler önüne sermektedir. Bu durum Baudrillard’ın da atıfta bulunduğu Borges’in aynanın öteki tarafına sürülen halkını anımsatır. Borges’in hikayesindeki gibi, bireylerin daha güçlü ve işlemsel varlıklar haline geldiği bu sanal

⁵⁴⁹ Jean Baudrillard, **Baudrillard Live**, s.175

sistem de bir tür aynadır; karakterler bu aynanın içinde gerçek benliklerinden uzaklaşır ve zamanla sanal evrenin bir parçası haline gelirler. Ancak, Borges'in hikayesinde olduğu gibi, bu dönüşüm karakterlerin gerçeklik algısını tamamen yitirmesine neden olur ve onları sanal dünyanın hükmü altına sokar. Baudrillard'ın ifadesiyle, bu süreç, insanlığın metafizik ve ahlaki değerlerinden koparak, yalnızca maddi bir aşamaya geri döndüğü bir evrene dönüşür.⁵⁵⁰ Baudrillard'ın da belirttiği üzere “Sanal kavramı işte budur. Yaşamınızı gerçek zamanda sürdürün - yaşayın ve doğrudan ekran üzerinde acı çekin.”⁵⁵¹ OASIS kullanıcıları yemek içmek gibi ‘yaşamı sürdürme’ faaliyetlerini gerçek dünyada gerçekleştirmeye devam ederlerken, ruhsal doyum ve tatmini sanal dünyada aramaya başlarlar ve dolayısıyla acı çektikleri yer yine sanal dünyadır. Ancak Halliday'ın ağzından da belirtildiği gibi “gerçek dünya gerçektir”⁵⁵² ve en nihayetinde OASIS'teki tüm olayların ardından gerçek dünya tek gerçek olarak kalacaktır ve bu gerçeklik, her şey sona erdiğinde yüzleşmeleri gereken, kaçınılmaz ve değiştirilemez bir hakikat olarak onları bekliyor olacaktır.

⁵⁵⁰ Baudrillard, **Anahtar Sözcükler**, ss.56-58

⁵⁵¹ Baudrillard, **Kusursuz Cinayet**, s.41

⁵⁵² **Ready Player One**, Yönetmen Steven Spielberg

SONUÇ

Bu tez, Jean Baudrillard'ın hipergerçeklik teorisini ve bu teorinin modern dünyadaki yansımalarını kapsamlı bir şekilde ele alarak, medya, teknoloji ve toplumsal bilinç üzerindeki derin etkilerini analiz etmektedir. Baudrillard'ın teorik çerçevesi üzerinden yapılan bu analiz, özellikle modern toplumun simülasyonlarla nasıl şekillendiğini ve gerçeğin yerini nasıl simülakrların aldığını göstermektedir. Çalışma, Baudrillard'ın Tanrı'nın ölümü, kötülük ilkesi, felaket ilkesi, fraktal ilke ve tarihin sonu gibi kavramsal araçlarını kullanarak, modern dünyanın karmaşıklığını ve bu karmaşıklık içinde gerçeğin nasıl kaybolduğunu ortaya koymaktadır. Tezin odak noktası, Ready Player One filmi gibi modern anlatıların bu teorilerle nasıl örtüştüğü ve bu teorilerin somut örneklerle nasıl canlandırıldığıdır.

Tezin birinci bölümünde, Baudrillard'ın Tanrı'ya karşı söylevleri ve Tanrı'nın ölümüne dair argümanları, modern toplumdaki anlam kaybı ve simülatif bir Tanrı'nın doğuşu bağlamında ele alınmıştır. Baudrillard'a göre, Tanrı'nın ölümü, sadece bir inanç krizini değil, aynı zamanda gerçeğin de ortadan kalktığı bir durumu ifade etmektedir. Tanrı'nın yokluğu, gerçeğin yerini simülakrların aldığı bir dünyayı mümkün kılar. Bu bağlamda, simülatif Tanrı kavramı, modern dünyada gerçeğin yerini alan yeni bir düzenin sembolüdür. Baudrillard, bu süreçte gerçeğin nasıl bir yanılsama haline geldiğini ve toplumun bu yanılsamayı nasıl kabul ettiğini tartışır. Modern toplumda iyilik ve kötülük arasındaki sınırların bulanıklaşması, bu iki kavramın anlamlarının yitirilmesine ve zıt anlamlarına evrilmesine yol açar. Bu dönüşüm, Baudrillard'ın kötülük ilkesi üzerinden açıklanmış ve modern dünyada kötülüğün nasıl şeffaf hale geldiği, iyiliğin ise nasıl bir yanılsama olarak sunulduğu detaylandırılmıştır. Baudrillard, düalizmden gnostisizme geçişi, modern dünyanın karmaşıklığının bir yansıması olarak görür. Bu süreç, toplumsal yapıların ve değerlerin köklü bir şekilde dönüşmesini ve bu dönüşümün yarattığı kaosu analiz etmektedir.

Birinci bölümde ayrıca, felaket ilkesi üzerinden modern dünyada olayların ve anlamın nasıl kaybolduğu tartışılmıştır. Baudrillard'a göre, modern toplumda olaylar, medyanın bir parçası haline geldiklerinde kendi gerçekliklerini yitirirler. Bu olaylar, artık gerçekliğin birer yansıması olmaktan çıkmış, simülakrlar haline gelmiştir. Enerjinin yazgısı kavramı ise, modern toplumda anlamın ve enerjinin sürekli tüketildiği ve yeniden üretildiği bir döngüyü ifade eder. Baudrillard, modern dünyada enerjinin nasıl bir tüketim nesnesine dönüştüğünü ve bu süreçte anlamın nasıl kaybolduğunu ele alır. Yeni sanal insan kavramı, bu bağlamda, simülasyon evreninde yaşayan ve gerçek dünyayla olan bağlarını büyük ölçüde kaybetmiş bireyleri tanımlar. Bu bireyler, gerçeklik yerine simülasyon içinde varlıklarını sürdürür ve bu süreçte kimliklerini yeniden inşa ederler. Baudrillard'ın teorisi, bu yeni insan tipinin modern toplumdaki yerini ve bu süreçte nasıl bir dönüşüm geçirdiğini, nasıl hipergerçeklikte hapsedildiğini bize izah eder.

İkinci bölümde, fraktal ilke ve tarihin sonu kavramları üzerinden modern toplumun simülasyon evreninde nasıl kaybolduğu ele alınmıştır. Fraktal ilke, modern dünyada her şeyin sürekli olarak yeniden üretildiği ve anlamın kaybolduğu bir süreç olarak tanımlanır. Baudrillard, bu süreçte gerçekliğin nasıl parçalandığını ve her şeyin bir yansıma ya da taklit haline geldiğini tartışır. Fraktal ilke, modern dünyanın kaotik yapısını ve bu yapının içinde gerçekliğin nasıl kaybolduğunu açıklar. Tarihin sonu kavramı ise, modern dünyada tarihin anlamının nasıl kaybolduğunu ve tarihin nasıl bir simülasyon haline geldiğini ele alır. Baudrillard, tarihin lineer bir süreçten çıkıp kaotik ve döngüsel bir yapıya büründüğünü ve bu süreçte geçmiş, şimdi ve geleceğin birbirine karıştığını tartışır. Bu durum, modern dünyada gerçekliğin nasıl yeniden inşa edildiğini ve tarihin nasıl manipüle edildiğini gösterir.

Bu bölümde ayrıca, Baudrillard'ın ekran kavramı üzerinden modern toplumun nasıl şekillendiği ve bireylerin bu ekranlar arasında nasıl birer imgeye dönüştüğü tartışılmıştır. Modern toplumda ekranlar, sadece görüntüleri iletmekle kalmaz, aynı zamanda bu görüntülerin arkasındaki anlamları yeniden üretir ve manipüle eder. Baudrillard'a göre, ekranlar, toplumsal ve kültürel gerçekliğin yeniden yazıldığı ve kodlandığı mekanlardır.

Körfez Savaşı'nın bir medya olayı olarak ele alınışı, Baudrillard'ın olay-olmayan-olay kavramıyla bağlantılı olarak incelenmiş ve modern toplumda gerçeklik algısının nasıl köklü bir şekilde değiştiği ortaya konmuştur. Bu analiz, modern dünyada olayların nasıl bir medya ürünü haline geldiğini ve bu süreçte gerçekliğin nasıl kaybolduğunu detaylandırmaktadır.

Tezin üçüncü bölümünde, Ready Player One filmi, Baudrillard'ın hipergerçeklik teorisi ve ekran kavramı üzerinden detaylı bir şekilde analiz edilmiştir. Filmdeki OASIS evreni, gerçekliğin tamamen simülasyonlarla yer değiştirdiği bir dünya olarak karşımıza çıkmakta ve Baudrillard'ın teorilerinin somut bir örneğini sunmaktadır. OASIS, bireylerin gerçek dünyadan kaçıp sığındıkları bir simülasyon olarak işlev görürken, aynı zamanda bu bireylerin kimliklerini ve anlamlarını yeniden inşa ettikleri bir alan haline gelmektedir. Filmdeki karakterlerin, OASIS aracılığıyla yeni bir gerçeklik algısı geliştirmeleri ve bu algı üzerinden kendi kimliklerini yeniden tanımlamaları, Baudrillard'ın simülakr ve simülasyon teorileriyle doğrudan ilişkilendirilebilir.

OASIS, kullanıcılarına sınırsız özgürlükler sunan bir platform gibi görünse de, aslında bu özgürlükler tamamen simülasyonun sınırları içinde geçerlidir. Gerçek dünyada var olmayan bu özgürlükler, simülasyon evreninde gerçeğin yerine geçer ve yeni sanal insanın tek gerçekliği haline gelir. Baudrillard'a göre, bu yeni sanal insan tipi, simülasyonun egemen olduğu bir dünyada kimliğini ve anlamını tamamen kaybetmiştir. Ready Player One filmindeki karakterler de gerçek dünyada yaşamak yerine, OASIS içinde var olmayı tercih ederler. Bu tercih, onları gerçeklikle olan bağlarından koparır ve sanal dünyanın birer parçası haline getirir. Böylece, Baudrillard'ın tanımladığı yeni sanal insan, simülasyon evreninde yaşamını sürdürürken, gerçeği tamamen kaybetmiş bir varlık olarak karşımıza çıkar. Bu durum, modern dünyada bireylerin kimlik ve anlam arayışının nasıl bir simülasyon içinde kaybolduğunu ve bu sürecin nasıl bir felaketle sonuçlandığını gösterir.

Baudrillard'ın ekran kavramı ve Ready Player One filmi arasındaki bağlantılar, modern toplumda gerçeğin nasıl ekranlar aracılığıyla yeniden üretildiğini ve bu sürecin bireyler

üzerindeki etkilerini detaylandırmaktadır. Baudrillard, ekranları sadece bir iletişim aracı olarak değil, aynı zamanda toplumsal kontrolün ve manipülasyonun bir aracı olarak görür. Bu bağlamda, OASIS evreni, modern dünyada ekranların nasıl birer hegemonik güç haline geldiğini ve bireyleri nasıl kontrol ettiğini somut bir şekilde göstermektedir. OASIS, kullanıcılarına yeni bir gerçeklik sunarken, aynı zamanda onların tüm etkileşimlerini kontrol eden bir platform olarak işlev görür. Bu durum, Baudrillard'ın ekranların toplumsal yapıları nasıl dönüştürdüğüne dair görüşleriyle birebir örtüşmektedir.

Sonuç olarak, bu tez, Baudrillard'ın hipergerçeklik teorisini ve bu teorinin modern dünyadaki yansımalarını kapsamlı bir şekilde ele alarak, medya, teknoloji ve toplumsal bilinç üzerindeki derin etkilerini analiz etmektedir. Ready Player One filmi ise bu teorilerin somut bir örneği olarak, modern dünyada bireylerin gerçeklikle olan ilişkilerinin nasıl değiştiğini ve bu değişimle nasıl başa çıktıklarını gözler önüne sermektedir. Baudrillard'ın teorileri, günümüz dünyasının anlaşılmasında ve modern toplumun dinamiklerinin kavranmasında önemli bir araç olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu çalışma, Baudrillard'ın teorik çerçevesi üzerinden modern dünyayı anlamlandırmaya çalışırken, aynı zamanda bu teorilerin günümüz dünyasındaki somut yansımalarını da detaylı bir şekilde incelemektedir.

Bu noktada, tezde yapılan çalışmaların bir sonucu olarak, bazı noktalara dikkat çekmek istiyoruz. En çok üzerinde durduğumuz nokta, bizi bu konu üzerinde düşünmeye iten temel soru şuydu: Gerçek görüngülerden yola çıkılarak temsiliyetler oluşturuluyor, ancak nasıl oluyor da bir varlık, gerçek görüngülerden oluşturulmuş yapay görüntüleri ve yapay görüngüleri temel alarak, gerçekte olduğundan daha gerçek bir varlığı sıfırdan yaratabiliyor? Üstelik bu varlık, yapaylığa doğrudan bağımlı olmaksızın, bir ayağı gerçeklikte - yani rasyonellik, akılcılık ve hakikat bağlamında ele alınan bir gerçeklikte - diğer ayağı ise sanalda durarak varlığını sürdürebiliyor. Bu durum, tamamen sanal bir gerçekliğe de bağlı olmadan, hem gerçek hem de sanal bir zeminde nasıl mümkün olabiliyor?

Bu sorunun cevabı, gerçeğin ve yapaylığın, birbirinden bağımsız gibi görünen iki ayrı zeminde aynı anda var olabilmesiyle ilgilidir. Bu durumun, gerçekliğin kendisinin yalnızca rasyonel ya da akılcı bir temsilden ibaret olmamasından kaynaklandığını söyleyebiliriz. Tıpkı suyun sadece H₂O formülüyle tanımlanamaması, sadece hidrojen ve oksijenden ibaret olmaması gibi, gerçeklik de yalnızca onun fiziksel veya rasyonel bileşenlerinden ibaret değildir. Gerçekliğin özünde, hem rasyonellik hem de bu rasyonelliğin ötesine geçen bir yapaylık barındırır. Gerçeğin bu yapaylığı içererek gerçekten daha gerçek bir varlık yaratabilmesi, onun hem gerçek görüngülerden hem de sanal temsillerden beslenebilmesinden kaynaklanır.

Ekran, gerçeği simüle eder ve onu yeniden üretir; ancak hipergerçeklik, bu simülasyonun ötesine geçerek, gerçeğin kendisini yeniden tanımlar. Hipergerçeklik, yalnızca ekranın sunduğu görüntü değil, bu görüntünün ardındaki anlam kaybıdır; gerçeğin, birer simülakr haline gelerek özgünlüğünü yitirdiği bir dünyanın tasviridir. Hipergerçeklik, yalnızca ekran aracılığıyla değil, aynı zamanda simülasyonların oluşturduğu, gerçekliğin yerini alan ve bu süreçte anlamın kaybolduğu bir dünyayı da kapsar. Yani ekran, bu geniş kavramın bir bileşeni olarak değerlendirilmelidir, ancak hipergerçeklik yalnızca ekran üzerinden tanımlanamaz. Sonuç olarak, hipergerçeklik, modern insanın kimlik ve varoluş arayışında kaybolduğu bir evreni tanımlar; bu evrenin inşasında ekran önemli bir rol oynar, ancak gerçeğin tamamen yerini aldığı simülakrların karanlık gölgesi altında, ekranın ötesinde bir gerçeklik dönüşümünden söz etmek gerekir.

Ekran sadece bir araçtır, bir 'bakış' sağlar. Ancak bu bakış, gerçekliğin kendisini yeniden inşa ederken, aynı zamanda onun ötesine geçer. Ekranın sunduğu görüntü, sadece bir temsil değildir; o, gerçeğin yerini alan bir varlık yaratır. Bu bağlamda, ekranın sunduğu bu bakış, gerçeğin sadece bir yansıması değil, onun yeni bir formda var oluşudur. Ekran olmadan bu bakışın, dolayısıyla da bu yeni varlığın mümkün olması imkânsızdır. Tezimizin başlığında yer alan *ekran sorunsalının* en özlü cevabı budur; ekran, gerçeğin yerini alan simülakrların dünyasında, hakikatin sessizce kaybolduğu, modern insanın ise bu sahte aynalarda kendini aradığı bir çağın yankısını özünde/bakışında barındırmaktadır.

En nihayetinde, Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramı, modern toplumun karmaşıklığını ve bu karmaşıklık içinde gerçeğin nasıl kaybolduğunu anlamamıza yardımcı olmaktadır. Bu kayboluş, yalnızca bir gerçekliğin sona ermesi değil, aynı zamanda yeni bir gerçeklik türünün doğuşudur; bir ayna yansımada kaybolmuş izleri arayan bir insanlığın trajedisi ve gerçeğin yerini almış olan simülakrların karanlık gölgesinde, modern insanın kimlik ve varoluş arayışında kaybolmasına dair derin bir uyarıdır.



KAYNAKÇA

- ABBINNETT, R.: 2008 “The Spectre and the Simulacrum: History after Baudrillard”, **Theory, Culture & Society**, Vol. 25(6), ss. 69–87.
- ADANIR, O.: 2008 **Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler**, İstanbul, Hayalet Kitap.
- AUGUSTINUS: 2010 **İtirafılar**, Çev. Çiğdem Dürüşken, İstanbul, Kabalcı Yayınevi.
- BATAILLE, G.: 1997 **Din Kuramı**, Çev. M. Mukadder Yakupoğlu, İstanbul, Göçebe Yayınları.
- BATAILLE, G.: 2004 “Base Materialism and Gnosticism”, **Visions of Excess Selected Writings**, 1927-1939, Ed. and Trans. Allan Stoekl, Carl R. Lovitt, Donald M. Leslie Jr., Minneapolis, University of Minnesota Press.
- BAUDRILLARD, J.: 1968 “La transgression est-elle un mode d'action politique?”, **Communications 12**, ss. 159-174.
- BAUDRILLARD, J.: 1985 “The Masses: The Implosion of the Social in the Media”, **New Literary History**, Çev. Marie Maclean, Vol. 16, No. 3, On Writing Histories of Literature, ss. 577-589.
- BAUDRILLARD, J.: 1987 **The Ecstasy of Communication**, Çev. Bernard & Caroline Schutze, Ed. Sylvere Lotringer, New York, Semiotext(e).

- BAUDRILLARD, J.: 1987 “The Ecstasy of Communication”, **The Anti-Aesthetic: Essays On Postmodern Culture**, Washington, Bay Press, s. 126-133.
- BAUDRILLARD, J.: 1994 **The Gulf War Did Not Take Place**, Trans. Paul Patton, Bloomington and Indianapolis, Indiana University Press.
- BAUDRILLARD, J.: 1994 **The Illusion of the End**, Stanford, Stanford University Press.
- BAUDRILLARD, J.: 1998 **Paroxysm: Interviews with Philippe Petit**, Çev. Chris Turner, London, Verso.
- BAUDRILLARD, J.: 1998 **Üretimin Aynası**, Çev. Oğuz Adanır, İzmir, Dokuz Eylül Yayınları.
- BAUDRILLARD, J.: 2000 **Kötülüğün Şeffaflığı**, Çev. Işık Ergüden, İstanbul, Ayrıntı Yayınları.
- BAUDRILLARD, J.: 2000 **Vital Illusion**, Ed. Julia Witwer, New York, Columbia University Press.
- BAUDRILLARD, J.: 2001 **The Uncollected Baudrillard**, Edited by Gary Genosko, New York, SAGE Publications.
- BAUDRILLARD, J.: 2002 **Tam Ekran**, Çev. Bahadır Gülmez, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları.
- BAUDRILLARD, J.: 2003 **Baudrillard Live, Interview with Mike Gane and Monique Arnaud**, Ed. by Mike Gane, London, Routledge.

- BAUDRILLARD, J.: 2003 **The Spirit of Terrorism**, Çev. Chris Turner, London, Verso.
- BAUDRILLARD, J.: 2004 “Sanal Evren ve Haber Dünyası”, **Asal Sayı**, Çev. Oğuz Adanır, Sayı 7, (Çevrimiçi)
http://www.izinsizgosteri.net/asalsayi07/ baudrillard_07.html, 16 Temmuz 2019.
- BAUDRILLARD, J.: 2005 **Anahtar Sözcükler**, Çev. Oğuz Adanır, Leyla Yıldırım, Ankara, Paragraf Yayınevi.
- BAUDRILLARD, J.: 2005 **Bir Parçadan Diğerine François L'Yonnet ile Söyleşi**, Çev. Yaşar Avunç, İstanbul, İnkılap Yayınevi.
- BAUDRILLARD, J.: 2005 **The Conspiracy of Art**, Ed. Sylvire Lotringer, Çev. Ames Hodges, Semiotext(e), Los Angeles.
- BAUDRILLARD, J.: 2006 **Sessiz Yığınların Gölgesinde**, Çev. Oğuz Adanır, Ankara, Doğubatı Yayınları.
- BAUDRILLARD, J.: 2006 **Cool Anılar V (2000-2004)**, Çev. Ayşegül Sönmezay, İstanbul, Ayrıntı Yayınları.
- BAUDRILLARD, J.: 2007 **Forget Foucault**, Trans. Nicole Dufresne, Los Angeles, Semiotext(e).
- BAUDRILLARD, J.: 2007 **Radical Alterity**, Ed. M. Guillaume, Trans. Ames Hodges, New York, Semiotext(e).
- BAUDRILLARD, J.: 2009 **Gösterge Ekonomi Politikası Hakkında Bir Eleştiri**, Çev. Oğuz Adanır, Ali Bilgin, İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

- BAUDRILLARD, J.: 2011 **Çaresiz Stratejiler**, Çev. Oğuz Adanır, Aslı Karamollaoğlu, İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- BAUDRILLARD, J.: 2012 **İmkânsız Takas**, Çev. Ayşegül Sönmezay, İstanbul, Ayrıntı Yayınları.
- BAUDRILLARD, J.: 2012 **Kusursuz Cinayet**, Çev. Necmettin Sevil, İstanbul, Ayrıntı Yayınları.
- BAUDRILLARD, J.: 2014 **Baştan Çıkarma Üzerine**, Çev. Ayşegül Sönmezay, İstanbul, Ayrıntı Yayınları.
- BAUDRILLARD, J.: 2014 **Cool Anılar I-II (1980-1990)**, Çev. Ayşegül Sönmezay, İstanbul, Ayrıntı Yayınları.
- BAUDRILLARD, J.: 2015 **İlahi Sol**, Çev. Oğuz Adanır, İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.
- BAUDRILLARD, J.: 2015 **Şeytana Satılan Ruh Ya Da Kötülüğün Egemenliği**, Çev. Oğuz Adanır, Ankara, Doğubatı Yayınları.
- BAUDRILLARD, J.: 2016 **Simülakrlar ve Simülasyon**, Çev. Oğuz Adanır, Ankara, Doğubatı Yayınları.
- BAUDRILLARD, J.: 2016 **Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm**, Çev. Oğuz Adanır, İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- BAUDRILLARD, J.: 2017 **Can Çekişen Küresel Güç**, Çev. Oğuz Adanır, Ankara, Doğubatı Yayınları.

- The Disappearance of Culture Uncollected Interviews**,
BAUDRILLARD, J.: 2017 Ed. by Richard G. Smith, David B. Clarke, Edinburgh,
Edinburgh University Press.
- The Evil Demon of Images**, Çev. P.Tanguy, Sydney,
BAUDRILLARD, J.: 2017 Power Institute Publications.
- “Violence, Terrorism, and the Symbolic Response”,
International Journal of Baudrillard Studies, Volume
BEEVER, J.: 2012 9, Number 2 (Çevrimiçi)
https://www2.ubishops.ca/baudrillardstudies/vol9_2/v9-2-beever.html, 18 Haziran 2020.
- “Modernity”, **The Baudrillard Dictionary**, Ed. Richard G.
BISHOP, R.: 2010 Smith, Edinburgh, Edinburgh University Press., ss. 132-
135.
- “Kierkegaard’dan Baudrillard’a Baştan Çıkarma”,
BIRCAN, U.: 2016 **Karadeniz Uluslararası Bilimsel Dergi**, 1 (29), ss. 60-82.
- “Baudrillard, Time and End”, **Baudrillard: A Critical
Reader**, Ed. Douglas Kellner, Oxford, Blackwell
BOGARD, W.: 1994 Publishers, ss. 313-330.
- “Smokescreens and Shadows: Depicting the Enemy
Within”, **International Journal of Baudrillard Studies**,
CALDWELL, R.A., KERR, Volume 10, Number 2, (Çevrimiçi)
K.: 2013 <https://baudrillardstudies.ubishops.ca/smokescreens-and-shadows-depicting-the-enemy-within/>, 1 Ağustos 2023.

- CLARKE, D.B.: 2009 **Jean Baudrillard: Fatal Theories**, Clarke, D. B., Doel, M. A., Merrin, W., Smith, R. G. (eds.), Londra, Routledge Press.
- CLARKE, D.B.: 2010 "Hysteresis", **The Baudrillard Dictionary**, Ed. Richard G. Smith, Edinburgh, Edinburgh University Press, ss., 97-99.
- COLE, S.J.: 2010 "Baudrillard's Ontology: Empirical Research and the Denial of the Real", **International Journal of Baudrillard Studies**, Volume 7, Number 2, 2010 (Çevrimiçi) <https://baudrillardstudies.ubishops.ca/baudrillards-ontology/>, 20 Aralık 2020.
- COULTER, G.: 2014 "Concepts and Catastrophes: Jean Baudrillard's Paul Virilio", **International Journal of Baudrillard Studies**, Volume 11, Number 23, 2014, (Çevrimiçi) <https://baudrillardstudies.ubishops.ca/concepts-and-catastrophes-jean-baudrillards-paul-virilio/>, 18.04.2019.
- COULTER, G.: 2015 "Baudrillard on Terrorism and War in Times of Hyper-Mobility", **International Journal of Safety and Security in Tourism/Hospitality**, January 1, 2015, ss.1-11.
- DAN, J.: 1980 "Samael, Lilith, and the Concept of Evil in Early Kabbalah", **AJS Review**, Vol 5, 1980, s. 17-40.
- DENNIS, D.: 2005 "Katrina-Baghdad: Initial Iterations of a Strange Attractor", (Çevrimiçi) <https://journals.uvic.ca/index.php/ctheory/article/view/14499/5340>.

- DERRIDA, J., STIEGLER, **Echographies of Television: Filmed Interviews**, Trans. B.: 2002 Jennifer Bajorek, Polity Press.
- DYAKOV, A., V.: 2009 “Baudrillard, Gnosticism, and the Beginning of Simulation”, **International Journal of Baudrillard Studies**, Volume 6, Number 1, (Çevrimiçi) <https://baudrillardstudies.ubishops.ca/baudrillard-gnosticism-and-the-beginning-of-simulation/>, 4 Ocak 2024.
- ECO, U.: 1986 **Travels in Hyperreality**, Çev. William Weaver, Harcourt Inc., New York.
- ELLIOTS, A.: 2014 **Contemporary Social Theory: An Introduction**, London and New York, Routledge, 2014, s. 268.
- EMPIRICUS, S.: 2017 **Kuşkuculuk**, Çev. Mustafa Kaya Sütçüoğlu, İstanbul, Ayrıntı Yayınları.
- ESKİER, U.: 2017 “Katharizm Nedir? Katharlar kimdir?” 23 Ekim 2017, (Çevrimiçi) <https://www.makaleler.com/katharizm-nedir-katharlar-kimdir>, 29 Temmuz 2020.
- FEUERBACH, L.: 2008 **Hristiyanlığın Özü**, Çev. Oğuz Özügül, İstanbul, Say Yayınları.
- FRIEDRICH, H.: 2002 **Hyperion and Selected Poems**, Ed. by Eric L. Santner, New York, Continuum Publishing.
- FUKUYAMA, F.: 2016 **Tarihin Sonu ve Son İnsan**, Çev. Zülfü Dicleli, İstanbul, Profil Yayınları.

- GANE, M.: 2000 **Jean Baudrillard: In Radical Uncertainty**, London, Pluto Press.
- GANE, M.: 2004 “L’esprit du Terrorisme de Jean Baudrillard”, **Cahier de L’Herne**, Ed. François L’Yvonne, Paris, Éditions de l’Herne, ss. 246-257.
- GANE, M.: 2007 “Baudrillard’s Lucidity Pact”, **Theory, Culture & Society**, SAGE, Los Angeles, London, New Delhi, and Singapore, Vol. 24(5), ss. 127–133.
- GANE, M.: 2009 “Baudrillard’s Sense of Humour”, **Jean Baudrillard Fatal Theories**, London: Routledge, ss.165-180.
- GANE, M.: 2008 **Jean Baudrillard: Radikal Belirsizlik**, Çev. Ali Utku, Serhat Toker, Ankara, De Ki Felsefe Yayınları.
- GANE, M.: 2009 “Baudrillard’s Sense of Humour”, **Jean Baudrillard Fatal Theories**, London: Routledge, ss.165-180.
- GENOSKO, G.: 1998 **Undisciplined Theory**, London, SAGE Publications.
- GENOSKO, G.: 2002 **Baudrillard and Signs: Signification Ablaze**, London, Routledge Press.
- GENOSKO, G.: 2006 “The Spirit of Symbolic Exchange: Jean Baudrillard’s 9/11”, **International Journal of Baudrillard Studies**, Volume 3, Number 1, (Çevrimiçi)
<https://baudrillardstudies.ubishops.ca/the-spirit-of-symbolic-exchange-jean-baudrillards-9-11/>, 1 Ocak 2020.

- GRACE, V.: 2000 **Baudrillard's Challenge: A Feminist Reading**, London, Routledge.
- HAMMOND, P.: 2009 "Gulf War Revisited", **Jean Baudrillard: Fatal Theories**. Edited By David B. Clarke, Marcus Doel, William Merrin, Richard G. Smith, Routledge, London and New York, ss. 118 – 135.
- HEARNS-BRANAMAN, J. O.: 2008 "Must we ourselves not become gods?" The Visual Theories of Foucault, Debord and Baudrillard in Explaining Contemporary Power Structures", **International Journal of Baudrillard Studies**, Vol 5. No 2, 2008, (Çevrimiçi), https://www2.ubishops.ca/ baudrillardstudies/vol-5_2/v5-2-jesse-owen-hearns-branaman.html, 18 Nisan 2020.
- HUGHES, C.: 2011 "The Recycling of Time and the End of History," **International Journal of Baudrillard Studies**, volume 8 number 1 (Çevrimiçi) https://www2.ubishops.ca/ baudrillardstudies/vol-8_1/v8-1-hughes.html.
- IŞIK, H.: 2012 "Gnostisizmin Genel Teolojik Arka Planı ve Tarihsel Gelişimi", **Gnostik Akımlar ve Okültizm Sempozyumu**, Malatya, İnönü Üniversitesi, ss. 29-43.
- JARRY, A.: 1963 "What is Pataphysics?", **Evergreen Review**, no. 13, ss. 131-151.
- KELLNER, D.: 1989 **Jean Baudrillard From Marxism to Postmodernism and Beyond**, Stanford, Stanford University Press.

- KELLNER, D.: 2004 “Baudrillard, Globalization and Terrorism: Some Comments on Recent Adventures of the Image and Spectacle on the Occasion of Baudrillard’s 75th Birthday”, **International Journal of Baudrillard Studies**, Volume 2, Number1,(Çevrimiçi)
https://www2.ubishops.ca/ baudrillardstudies/vol2_1/kellner.htm.
- KELLNER, D.: 2006 “Jean Baudrillard After Modernity: Provocations On A Provocateur and Challenger”, **International Journal of Baudrillard Studies**, Volume 3, Number 1, (Çevrimiçi)
https://www2.ubishops.ca/ baudrillardstudies/vol3_1/kellner.htm.
- KELLNER, D.: 2020 “Jean Baudrillard”, **The Stanford Encyclopedia of Philosophy**, Ed. Edward N. Zalta URL:
<https://plato.stanford.edu/archives/win2020/entries/ baudrillard/>.
- KIERKEGAARD, S.: 2004 **Either/Or Part I**, London, Penguin Books.
- KIERKEGAARD, S.: 2013 **Baştan Çıkarıcının Günlüğü**, Çev. Süha Sertabiboğlu, İstanbul, Ayrıntı Yayınları.
- KLOSSOWSKI, P.: 2017 **Living Currency**, Ed. Vernon Cisney, Nicolae Morar, Daniel Smith, Londra, Bloomsbury Publishing.

- KUBIAK, A.: 1987 “Disappearance as History: The Stages of Terror”, Theatre Journal, Vol. 39, No. 1, **Theatrical Perception: Decay of the Aura** (Mar., 1987), ss. 78-88.
- LANE, R.J.: 2000 **Jean Baudrillard**, London, Routledge.
- LEFEBVRE, H.: 2007 **Modern Dünyada Gündelik Hayat**, Çev. Işın Gürbüz, İstanbul, Metis Yayınları.
- LEVIN, C.: 1996 **Jean Baudrillard: A Study in Cultural Metaphysics**, London, Prentice Hall.
- MCGOWAN, K.: 2006 Beklenen, Çev. Perran Fügen Özülkü, İstanbul, İthaki Yayınları.
- MALPAS, S.: 2009 “Postmoderniteti dhe fundi i histories - Fukuyama dhe Baudrillard”, **Revistë Mikste Debatike për Çështje Shoqërore, Politikë, Kulturë, Dhe Letërsi**, ss. 158-163.
- MERRIN, W.: 2005 “Total Screen: 9/11 and The Gulf War: Reloaded”, **Baudrillard and the Media**, Cambridge and Malden, Polity Press, ss. 98-114.
- NECHVATAL, J: 2007 “Fine Absurdist Ubu Art. Review of Jean Baudrillard. Pataphysics”, **International Journal of Baudrillard Studies**, Vol Four, No 1.
- NIETZSCHE, F.: 2003 **Şen Bilim**, Çev. Levent Özşar, Bursa, Asa Kitabevi.
- NIETZSCHE, F.: 2011 **Ahlakın Soykütüğü**, Çev. Zeynep Alangoya, İstanbul, Kabalcı Yayınevi.

- NIETZSCHE, F.: 2013 **Böyle Söyledi Zerdüşt**, Çev. Mustafa Tüzel, İstanbul, Türkiye İş Bankası Yayınları.
- O'MAHONEY, P.: 2012 "Klossowski's Nietzsche and Baudrillard's Concept of the Code", **International Journal of Baudrillard Studies**, Volume 9, Number 1 (Çevrimiçi) <https://baudrillardstudies.ubishops.ca/klossowskis-nietzsche-and-baudrillards-concept-of-the-code/>, 5 Mayıs 2022.
- PAWLETT, W.: 2007 **Jean Baudrillard: Against Banality**, Londra, Routledge Press.
- PAWLETT, W.: 2010 "Simulacra + Simulacrum", **The Baudrillard Dictionary**, Ed. Richard G. Smith, Edinburgh, Edinburgh University Press, ss., 196-198.
- PAWLETT, W.: 2014 "Baudrillard's Duality: Manichaeism and The Principle of Evil", **International Journal of Baudrillard Studies**, Volume 11, Number 1, (Çevrimiçi) https://www2.ubishops.ca/baudrillardstudies/vol11_1/v11-1-pawlett.html, 29 Temmuz 2018.
- PAWLETT, W.: 2013 **Violence, Society and Radical Theory: Bataille, Baudrillard and contemporary Society**, Londra, Routledge Press.
- PASCAL, B.: 2017 **Düşünceler**, Çev. Devrim Çetinkasap, İstanbul, Türkiye İş Bankası Yayınları.
- RAYMAN, H.: 2016 **Eski Türklerde Üç Din**, Ankara, Karınca Kitap.

- ROSA, J.M.: 2008 “A Misreading Gone Too Far? Baudrillard Meets Philip K. Dick”, **Science Fiction Studies**, Vol. 35, Number 1, March 2008, pp 60-71.
- RUDOLPH, K.: 2002 “Maniheizm”, Çev. Mustafa Bıyık, **Gazi Üniversitesi Çorum İlahiyat Fakültesi Dergisi**, 2002/I, ss.378-393.
- SADE, M.: 2012 **Tanrıya Karşı Söylev**, Çev. Işık Ergüden, İstanbul, Versus Kitap.
- SCHELER, M.: 2004 **Hınç**, Çev. Abdullah Yılmaz, İstanbul, Kanat Kitap.
- SIMPSON, J.A., WEINER, **The Oxford English Dictionary**, Oxford, Oxford E.S.: 1989 University Press.
- SMITH, J.: 2004 “The Gnostic Baudrillard: A Philosophy of Terrorism Seeking Pure Appearance”, **International Journal of Baudrillard Studies**, Volume 1, Number2, (Çevrimiçi) https://www2.ubishops.ca/ baudrillardstudies/vol1_2/smith.htm, 29 Temmuz 2018.
- SMITH, J.: 2007 “Jean Baudrillard’s Philosophy of Magic”, **International Journal of Baudrillard Studies**, Volume 6, Number 1, (Çevrimiçi) https://www2.ubishops.ca/ baudrillardstudies/vol4_2/v4-2-jsmith.html#_edn35, 2 Ağustos 2018.

- SMITH, R.G.: 2005
“Lights, Camera, Action: Baudrillard and the Performance of Representations”, **International Journal of Baudrillard Studies**, (Çevrimiçi)
<https://baudrillardstudies.ubishops.ca/lights-camera-action-baudrillard-and-the-performance-of-representations/>.
- SMITH, R.G.: 2010
“Time + History”, **The Baudrillard Dictionary**, Ed. Richard G. Smith, Edinburgh, Edinburgh University Press, ss., 218-219.
- SMITH, R.G.: 2010
“Gulf War”, **Baudrillard Dictionary**, Ed. Richard G. Smith, Edinburgh University Press, ss. 92-94.
- WADE, A.: 2014
“Social Metaphors and Meaning in Fourth Order Simulacra”, **International Journal of Baudrillard Studies**, Vol 11. No 1, 2014 (Çevrimiçi),https://www2.ubishops.ca/baudrillardstudies/vol11_1/v11-1-wade.html, 18.04.2019.
- WERNICK, A.: 2010
“Simulation” **Baudrillard Dictionary**, Ed. Richard G. Smith, Edinburgh University Press, ss. 199-203.
- VIRILIO, P.: 1991
The Aesthetics of Disappearance, Çev. Philip Beitchman, Paris, Semiotext(e).
- VIRILIO, P.: 2003
Enformasyon Bombası, Çev. Kaya Şahin, İstanbul, Metis Yayınları.

WOODWARD, A.: 2010 "Postmodernism/Posmodernity", **The Baudrillard Dictionary**, Ed. Richard G. Smith, Edinburgh, Edinburgh University Press., ss. 168-170.



ÖZGEÇMİŞ

Yeni Yüzyıl Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Halkla İlişkiler ve Reklamcılık bölümünden 2014 yılında fakülte birincisi olarak mezun olmuştur. 2015 yılında, “Haber Metinlerindeki Gerçekliğin Sunumunda Propagandanın İşleyişi” başlıklı tezini tamamlayarak, Yeni Yüzyıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Yönetimi programından enstitü birincisi olarak yüksek lisans derecesini almıştır. Yüksek lisans sürecinde Yeni Yüzyıl Üniversitesi Sürekli Eğitim Merkezi’nde koordinatör olarak görev yapmıştır. 2016 yılında İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Anabilim Dalı’nda doktora eğitimine başlamış olup, özellikle iletişim felsefesi alanında akademik çalışmalarına devam etmektedir.