

**PLATON VE BAUDRİLLARD’DA GERÇEKLİK
SORUNUNUN MEDYA BAĞLAMINDA
DEĞERLENDİRİLMESİ
(TRUMAN SHOW FİLMİ ÖRNEĞİ)**

Yavuz KÜÇÜKALKAN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Doç. Dr. Fatma GEÇİKLİ

RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI

2010

Her hakkı saklıdır.

ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA ANA BİLİM DALI

Yavuz KÜÇÜKALKAN

PLATON VE BAUDRİLLARD’DA GERÇEKLİK SORUNUNUN
MEDYA BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ
(TRUMAN SHOW FİLMİ ÖRNEĞİ)

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TEZ YÖNETİCİSİ
Doç. Dr. Fatma GEÇİKLİ

ERZURUM – 2010

..... /..... / 2010

SOSYAL BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Atatürk Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğine göre hazırlamış olduğum **"Platon Ve Baudrillard'da Gerçeklik Sorununun Medya Bağlamında Değerlendirilmesi (Truman Show Filmi Örneği)"** adlı tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kağıt ve elektronik kopyalarının Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

Lisansüstü Eğitim-Öğretim yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca gereğinin yapılmasını arz ederim.

. Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

. Tezim/Raporum sadece Atatürk Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.

. Tezimin/Raporumun 3 yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

..... / / 2010

Yavuz KÜÇÜKALKAN

TEZ KABUL TUTANAĞI
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Doç. Dr. Fatma GEÇİKLİ danışmanlığında Yavuz KÜÇÜKALKAN tarafından hazırlanan bu çalışma ... / ... / 2010 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı'nda jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

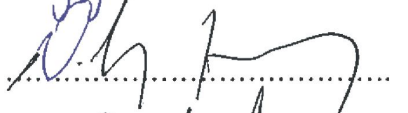
Başkan : Doç. Dr. Fatma GEÇİKLİ

İmza

.....

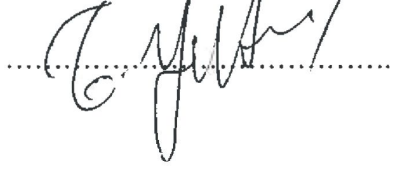
Jüri Üyesi : Doç. Dr. Naci İSPİR

İmza

.....

Jüri Üyesi : Yrd. Doç. Dr. Besim YILDIRIM

İmza

.....

Yukarıdaki imzalar adı geçen öğretim üyelerine aittir. ... / ... / 2010

Prof. Dr. Mustafa YILDIRIM
Enstitü Müdürü

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	III
ABSTRACT	IV
ÖNSÖZ.....	V
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

PLATON VE İDEALAR KURAMI

1.1. HAYATI, ESERLERİ VE DÜŞÜNCE YAPISI	4
1.2. PLATON'DA BİLGİ SORUNU	9
1.3. PLATON'DA VARLIK SORUNU	12
1.4. HAKİKATE ULAŞMANIN BİR ARACI OLARAK PLATON ESTETİĞİ ..	21

İKİNCİ BÖLÜM

JEAN BAUDRİLLARD VE SİMÜLASYON KURAMI

2.1. HAYATI, ESERLERİ VE DÜŞÜNCE YAPISI	28
2.2. GERÇEK- HİPERGERÇEK	33
2.3. SİMÜLASYON EVRENİ YADA HİPERGERÇEKLİK	46
2.4. SİMÜLASYON EVRENİNDE SANAT VE KİTLE İLETİŞİMİ	54
2.5. SANATIN VE KİTLE İLETİŞİMİN KESİŞİM NOKTASINDA BİR SİMÜLASYON ALANI VE ARACI OLARAK TELEVİZYON	59

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

GERÇEKLİK VE PLATON VE BAUDRİLLARD AÇISINDAN TRUMAN SHOW FİLMİ

3.1. GERÇEKLİK	69
3.1.1. Gerçek- Gerçeklik- Gerçekçilik	69
3.1.2. Sanatta ve Sinemada Gerçeklik ve Gerçekçilik.....	71
3.2. PLATON VE BAUDRİLLARD AÇISINDAN TRUMAN SHOW FİLMİ	83
3.2.1. Filmin Künyesi	83
3.2.2. Filmin Özeti	83
3.2.3. Platon'un Görüşleri Bağlamında Truman Show Filmi	84

3.2.4. Jean Baudrillard’ın Görüşleri Bağlamında Truman Show Filmi	89
SONUÇ.....	112
KAYNAKÇA.....	123
ÖZGEÇMİŞ	128

ÖZET**YÜKSEK LİSANS TEZİ****PLATON VE BAUDRİLLARD’DA GERÇEKLİK SORUNUNUN MEDYA BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ (TRUMAN SHOW FİLMİ ÖRNEĞİ)****Yavuz KÜÇÜKALKAN****Danışman: Doç. Dr. Fatma GEÇİKLİ****2010 - Sayfa:128+VI****Jüri: Doç. Dr. Fatma GEÇİKLİ****Doç. Dr. Naci İSPİR****Yrd. Doç. Dr. Besim YILDIRIM**

İnsanın gerçeklik arayışı ve algılayışının yolculuğu ve bu yolculuğun önemli duraklarından Platon ve Jean Baudrillard isimli iki filozofun görüşleri eşliğinde Truman Show filminden hareketle sinemanın ve medyanın bu arayış ve algılayışa etkisinin tartışılmasının amaçlandığı bu çalışmanın birinci bölümünde; a) Platon’un hayatı, eserleri ve düşünce yapısı; Platon’da b) varlık sorunu c) bilgi sorunu, d) sanat ve sanatçıya yaklaşım incelenmiştir. İkinci bölümde; Jean Baudrillard’ın hayatı, eserleri ve düşünce yapısı; gerçek ve hipergerçek kavramları, simülasyon kuramı, simülasyon evreninde sanatın ve kitle iletişimlerinin ve kitle iletişim araçlarından televizyonun fonksiyonu incelenmiştir. Üçüncü bölümde ise; düşünce tarihi içinde gerçeklik tartışması, sanat ve sinemadaki gerçeklik kısaca özetlendikten sonra örnek filmimiz olan Truman Show, Platon ve Baudrillard’ın görüşleri ışığında değerlendirilmiştir.

Platon’un bakış açısıyla asıl gerçeğe ulaşmak için dünyayı aşmak gerekmektedir. Oysa günümüzde medya tüm bu etkileri yüzünden dünyasal gerçekten bile uzaklaştırmaktadır. Bu noktada insanın ideal gerçekliğe ulaşmasının yolu uzamakta, zorlaşmakta, insanlık üçüncü dereceden bir gerçekliğe düşmektedir. Geline aşamada insanlığa medyanın yarattığı dünyadan kurtulmanın yolunu göstermek elbette ki çok güçtür. Ancak, çıkmadık candan umut kesilmez diyerek umut taze tutulmaktadır. Günümüz insanı ideal anlamda gerçeğe ulaşmak istiyorsa öncelikle medyayı sorgulamalı, ondan gelen mesajları ve anlamları tartışmalı, kendi zihinsel süzgecinden geçirdikten sonra kabul etmelidir. Bunun yolu da başka bilgi kaynaklarına açık olmaktan, kendini farklı yollarla beslemekten geçmektedir. Kitle iletişim araçlarıyla çevrelenen dünyada ancak medyanın yarattığı dünyadan çıktıktan sonra dünyasal gerçeklik tartışılabilir ve aşılabılır.

Bu bağlamda Truman Show filmi üzerinden yaptığımız gerçeklik tartışmasının hakikate ulaşmada iyi bir model teşkil ettiği söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: Platon, Jean Baudrillard, Gerçeklik, Hipergerçeklik, Simülasyon, Medya, Truman Show

ABSTRACT
MASTER THESIS
THE EVALUATION OF THE REALITY PROBLEM IN PLATO AND
BAUDRILLARD IN THE CONTEXT OF MEDIA
(THE TRUMAN SHOW MOVIE MODEL)

Yavuz KÜÇÜKALKAN

Advisor: Assoc. Prof. Dr. Fatma GEÇİKLİ

2010 – Pages:128+VI

The Jury: Assoc. Prof. Dr. Fatma GEÇİKLİ

Assoc. Prof. Dr. Naci İSPİR

Assist. Prof. Dr. Besim YILDIRIM

In the first part of the study which aims at discussing the effects of cinema and media on human's pursuit and perceiving of reality from the viewpoint of the movie Truman Show in company with the journey of human's pursuit and perceiving of reality and the views of two philosophers, Plato and Baudrillard, who are two of the most important depots of that journey; a) Plato's life, works, and genius, b) existence problem, c) knowledge problem in Plato, and d) his approach to art and artists were analyzed. In the second part of the study; Jean Baudrillard's life, works, and genius; his reality and hyper-reality concepts, his simulation theory, the function of art, mass media, and television, which is one of the mass media equipments in the simulation universe, were analyzed. And in the third part of the study, our model movie Truman Show was evaluated in the light of the views of Plato and Baudrillard after summarizing the reality debate in the history of thinking, reality in art and cinema briefly.

In order to reach the actual reality with the viewpoint of Plato, it is required to go beyond the earth. However, in our modern world, because of its whole effects, the media even takes human away from the worldly reality. In this respect, human's way to reach reality becomes longer and harder, and human encounters a kind of third-level reality. In this modern era, it is really difficult to show the human beings the right way to escape from the world that media created. But, we should always be hopeful by mentioning that hope survives until the end of life. If a human of the modern world desires to reach the ideal reality, s/he should firstly interrogate the media, discuss the messages and meaning coming from it, and accept those messages and meaning only after reasoning it. The best way to overcome that problem is to be open for other sources of information, to improve in different ways. The worldly reality can only be discussed and overcome by leaving the world which was created by the media and surrounded by the mass media equipments.

In this respect, it can be mentioned that the reality discussion that we performed by means of the Truman Show movie is a good model to reach the truth.

Key Words: Plato, Jean Baudrillard, Reality, Hyper-reality, Simulation, Media, Truman Show

ÖNSÖZ

İlk insanla başlayan dünya yolculuğunda gerçeklik arayışı ve algısı önemli bir unsur olmuştur. Bu algı, insanlığın yaşadığı dönemle etkileşim halinde değişse bile arayış halen daha sürmektedir. Günümüzde insanı sarıp sarmalayan, kuşatan kitle iletişim araçları bu algıya temel teşkil eden öğelerden biridir. Atomize olmuş, yalnızlaşmış, dijital ağlara ve elektrik devrelerine mahkûm bireylerden oluşan çağımız toplumlarının varlığa ve gerçeğe dair algısı ve bilgisi kitle iletişim araçlarından, özellikle de televizyondan kaynaklanmaktadır. Yedinci sanat olarak kabul edilen sinema ise hakkında ayrı bir başlığı açmayı hak edecek kadar önemli bir araçtır. Gerçeklik izleniminin temelini oluşturduğu sinema hem bu yarattığı izlenim ve bu izlenimin işlevi, hem de oluşturduğu illüzyon duygusu ile beraber kitleleri soktuğu rüya alemi itibariyle tartışılmayı ziyadesiyle hak etmektedir.

Geçmişten günümüze birçok gerçeklik algılayışı vardır. Bu algılayışlar dönemlerinden ve o dönemdeki varlık kavrayışlarından bağımsız değildirler. Günümüz de bir “iletişim çağı” olarak kitle iletişim araçları bu gerçeklik algılayışını etkilemektedir. İnsanların gündelik yaşamlarında bu kitle iletişim araçlarından televizyon ve sinema diğer araçlara göre daha fazla yer tutmaktadır. Özellikle televizyonun görüntüye ve sese birlikte sahip olması, görselliğin egemenliğini kullanması, ucuzluğu, kolay ulaşılabilirliği, toplumun her kesimine seslenme çabasının getirdiği dilindeki basitlik ve bunlardan daha önemli olarak eğlenceyi ve hazzı temel alması her kesimden evin başköşesine yerleşmesine sebep olmaktadır. Görüntünün egemen olduğu, görerek ve görünerek var olunan çağımızda insanlar da görmek ve görünmenin peşinde koşmaktadırlar. Bu da onları ekranla ve perdeyle daha bütünleştirmektedir. Bu bütünleşme beraberinde dünyayı medyadan, medya ve özellikle televizyonda görünenden ibaret saymayı getirmektedir. Medyayı her şeyin tek kaynağı gören kitleler için ise gerçeklik sadece ekranda, perdede yer almaktadır.

Kuşkusuz kitle iletişim araçlarıyla oluşturulan sanal gerçekliğin farkına varmak ve bu illüzyondan kurtulabilmek için insanlığın bilgisini epistemolojik açıdan yeniden sorgulaması gerekmektedir. Bunun yolu da geçmişten günümüze ortaya konulan farklı epistemolojik ve ontolojik anlayışların bize açmış olduğu ufku görmekten geçer. Elbette ki rasyonel düşüncenin başlangıcından günümüze kadar ortaya konulan tüm hakikat

anlayışlarını çalışmamızın sınırları açısından burada tartışmamız mümkün değildir. Ancak çalışmamızın içeriği açısından bize iyi bir model oluşturacağını düşündüğümüz Platon ve Baudrillard'ın gerçeklik anlayışlarını teorik temel olarak ortaya koymaya çalıştık.

Gerçeklik arayışı ve algısı her devirde farklılaşsa da günümüzde bu arayış kitle iletişim araçlarının araya girmesi, insana yeni bir dünya yaratması nedeniyle daha da zorlaşmıştır. İnsanın gerçeğe ulaşma yolculuğu daha uzamıştır. Bu çalışmada Truman Show filminden de örneklerle kitle iletişim araçlarının gerçeklik algısına etkisi ve zorlaşan gerçeği arama yolculuğu ele alınmıştır.

Çalışmamızda kaynak tarama ve felsefî açıdan film çözümleme yöntemini kullandık. Bunu yaparken konuyla ilgili yerli kaynakların yanı sıra yabancı kaynakları da taramayı ihmal etmedik.

Tez çalışmasını yürütürken anlayışını ve desteğini esirgemeyen danışmanım Doç. Dr. Fatma GEÇİKLİ'ye ve motive edici ve ufuk açıcı konuşmalarıyla mesai arkadaşlarıma, her türlü sıkıntıda yanımda olan ve anlayışla karşılayan eşime ve çalışma azmi veren kızıma şükran borçluyum. Ayrı bir başlık olarak teşekkür edilmeyi hak eden, tezin her cümlesinde emeği olan, kütüphanesini açan, desteğini her zaman yanımda hissettiğim Dekan Yardımcısı Doç. Dr. Naci İSPİR'e çok teşekkür ediyorum.

GİRİŞ

İletişim ilk insanla beraber başlamıştır. Bu anlamda iletişimi insanlıkla yaşıt sayabiliriz. Elbette bu yolculuk insanlığın yaşadığı dönüşümden etkilendiği ve çeşitlendiği gibi, bu değişim ve dönüşümü de etkilemiştir. Sanat da bir iletişim biçimi olarak bu çeşitlenmeden etkilenmiştir. Mağara duvarlarına resimlerle başlayan sanat yolculuğu çeşitlenerek, teknolojinin de devreye girmesiyle çağımızın dijital, elektronik ortamında yeni bir tür ve dil olan sinema ile devam etmektedir. Ancak sinemayı diğer sanatlardan ayıran en önemli farklılıklardan biri teknolojiye bir diğeri de kitlesel olmasıdır. Sinema, belki de müzikten sonra en fazla kitleye ulaşabilen sanattır. Bugün bir resim, bir kitap on bin, çok popülerse ve arkasında tanıtım, reklâm desteği varsa yüz bin kişiye ulaşabilirken bir film on milyonlara ulaşabilmektedir. Hele televizyonun da sinema filmlerini yayınlamasıyla bu sayı rahatlıkla milyara merdiven dayayabilmektedir.

Bir iletişim biçimi olan sanat toplumun, toplumsal hayatın bir yansımasıdır. Sinema örneğinden hareket edersek, incelediğimiz dönemdeki filmlerin konularına baktığımızda o toplumun o günkü kaygılarını, sorunlarını, sevinçlerini ve konuştuğu mevzuları; anlatım biçimine ve diline baktığımızda ise estetik düzeyini anlayabiliriz. Bu da sanatın topluma yön gösterirken aynı zamanda ayna işlevi de gördüğünü ifade etmektedir. Sanat, toplumun duygu ve düşüncelerini yansıttığı gibi düşünme, algılama ve yaşama tarzını da anlatır. Toplumun dünyaya, hayata, gerçeğe ve varlığa bakışını gösterir. Sanata dair ilk yaklaşım olan mimesis (yansıtma) kuramının temeli sanatın bu yönünün üzerinde durur.

Sanat felsefesinin iki temel fikrinden bir olan biçimci yaklaşımın aksine gerçekçi yaklaşım, sanatın toplumu, yaşamı, doğayı yansıttığı ya da yansıtması gerektiğini söylemektedir. Temellerini Platon'un ve daha çok da Aristo'nun attığı bu yaklaşım sanatı ve sanat eserini ayna olarak değerlendirmektedir. Platon sanatı bu özelliğinden dolayı eleştirerek sanatçıyı devletinden kovarken Aristo olumlamaktadır. Platon varlık ve bilgi görüşüyle de uyumlu olarak, sanatçının görünümler evrenini taklit ettiğini, böylece bizi üçüncü dereceden bir gerçekliğe düşürdüğünü, gerçeğe ve idealara ulaşma yolculuğunu uzatıp zorlaştırdığını söylemektedir. Bu nedenle Platon'un devletinde sanatçının yeri yoktur. Oysa Aristo, sanatın aynı özelliğiyle katarsis yaratacağını ve böylece toplumun ruh sağlığını korumasına yardımcı olacağını söyleyerek sanatçıyı

yüceltmektedir. Sinema da gerçeklik izlenimi dolayısıyla aynı işlevi yerine getirmektedir.

Sinema bir yandan toplumu yansıtırken bir yandan da kitlelere yeni bir gerçeklik yaratmakta ve bu gerçekliğe inandırmaktadır. Ancak bu gerçeklik hem aracın özelliklerinden hem de eseri yaratanların gerçekliklerinden bağımsız olmamaktadır. Zira çağdaş iletişim bilimci McLuhan'ın ifade ettiği gibi aracın mesaj olduğu anlayışı bu noktada çok belirgin olarak ortaya çıkmaktadır. Bu nedenle de seyirciyi kurgulanmış bir gerçekliğe mahkûm etmektedir. Ayrıca sinema aynı zamanda illüzyon, büyülenme duygusu da yaratmakta, seyirciyi rüya alemine sokmaktadır. Doğayı, gerçekliği yansıttığı iddiası öne sürülmesine karşın rüyada olma hissi yaratması, büyülemesi bu iddiayı sorunlu hale getirmektedir. Oysa Baudrillard, sinemayı sırf bu özelliğinden, illüzyon yaratmasından dolayı sevmektedir. Ona göre gerçekliği ifade ettiği, yansıttığı iddiasındaki bir sinema kendini inkâr etmekte, yok etmektedir.

Ancak bütün bunları daha iyi kavrayabilmek için gerçekliğin ne olduğunun felsefî temelleri sorgulanmalıdır. İlk insanın varoluşuyla başlayan gerçeklik ya da hakikat arayışı insanlığın farklı devirlerinde farklı algılamalar yaratmıştır. Mitolojik dönemde mitsel gerçeklik varken Ortaçağ'da dinsel gerçeklik hâkimdir. Modern dönemlerde ise empirik gerçeklik kabul edilmektedir. Aslında ne kadar varlık kavrayışı varsa o kadar da gerçeklik algılaması ve tanımlaması vardır denebilir. Ancak sinemanın yarattığı gerçeklik algılamasını daha iyi kavrayabilmek ve analiz edebilmek açısından Platon ve Baudrillard'ın gerçek anlayışlarının ortaya konulmasının önemli katkılar sağlayacağını düşünmekteyiz. Bu yüzden çalışmamızın teorik temellerini söz konusu iki düşünürün gerçeklik anlayışlarını sorgulayarak oluşturduk.

Platon'un varlık görüşü iki evrenden oluşmaktadır. Bunlardan birincisi, gerçek varlıkların oluşturduğu idealar evreni iken ikincisi ise ideaların taklitlerin oluşan, ideallardan aldığı pay oranında varlığa gelen, sürekli oluş ve yok oluş halinde olan görünüm evrenidir. Bilginin konusu da bu asıl olan, değişmeyen, sabit, çürümez ve bozulmaz ideallardır. Oysa görünüm olan bu dünyadaki duyusal şeyler hakkında ancak sanı olabilir.

Baudrillard ise nesnel bir gerçekliğin olmayacağı gibi öznel bir gerçekliğin de olamayacağını söylemektedir. Düşünre göre, bilinçten bağımsız dış dünya, dış dünyadan bağımsız bilinç olamaz. Bu nedenle de dünyaya dair kesin bir bilgiden

bahsedilemez. Ayrıca Baudrillard, geleneksel toplumlarda olan gerçeklik ilkesinin, gerçek-kopya, gerçek-taklit, gerçek-düşsel ve gerçek-gölge ayrımlarının ortadan kalktığını ifade etmektedir. Ona göre gerçek adına ortadan kaldırılan düşsel, illüzyon, rüya ile birlikte gerçek de yok olmuştur. Gerçeğin yerini ise durmadan çoğaltılabilen, aslının ortadan kalktığı, aslından daha gerçek simülakrlar almıştır. Günümüzde gerçekten bahsedilemez, çünkü ilkesi ve aslı ortadan kalkmıştır. Bu ortadan kalkışta kitle iletişim araçlarının ve kapitalist sistemin önemli bir payı vardır. Tüketim toplumuna dönüşmüş günümüz toplumlarında bireyler sistemin yarattığı ve kitle iletişim araçlarıyla kendisine sunulan gerçekliği kabul etmektedir.

Biz bu mülâhazalarla genelde sanat, özelde sinema ve televizyonda gerçekliği Truman Show filmi kapsamında tartışacağız.

BİRİNCİ BÖLÜM

PLATON VE İDEALAR KURAMI

1.1. HAYATI, ESERLERİ VE DÜŞÜNCE YAPISI

Platon'un doğum ve ölüm tarihleri kesin olarak bilinmese de, yaşadığı ve döneminin olaylarından çıkarılan sonuçla İ.Ö. 427'de doğup İ.Ö. 347'de öldüğü genel olarak kabul edilmektedir. Buradan Platon'un yaklaşık olarak 80 yıl yaşadığı anlaşılmaktadır.

Platon'un Atina'nın seçkin ailelerinden birinin üyesidir. Hem anne hem baba tarafından seçkin bir soydan gelmektedir. Ahmet Arslan, asıl adının “mükemmel”, ün sahibi” anlamına gelen Aristokles olduğunu ancak geniş omuzlarından dolayı Platon diye isimlendirildiğinin söylendiğini belirtmektedir¹. Atina'nın soylu ailelerinin çocuklarının aldığı eğitimi aldığı varsayılmaktadır. O dönemdeki eğitim hitabet, şiir, beden eğitimi, müzik gibi unsurları içermektedir. Platon'un hayatının değiştiren Sokrates'le tanışması ise 20'li yaşlarında gerçekleşmiştir. Sokrates'in yanı sıra, Platon, Herakleitos, Parmenides, Pythagoras, Anaksagoras, Empedokles, Demokritos gibi kendinden önceki filozoflardan etkilenmiştir. Özellikle Herakleitos, Parmenides, Pythagoras çok etkilemiştir. Hatta bu filozofların düşüncelerini o kadar benimsemiştir ki, bunları en güzel şekilde yoğurup kendi görüşünü ortaya atmıştır. Platon, bu noktada, tüm zamanların en başarılı eklektik sistemini ortaya atan filozof olarak kabul edilmiştir².

Dünyanın ilk felsefe okulu, ilk yükseköğretim kurumu, ilk üniversitesi sayılan Akademiya'yı(Akademi) kuran Platon, felsefi sistemini kurmada yukarıda saydığımız filozoflar etkiliyken, siyasi görüşlerini de yaşadığı çağın sorunları ve toplumsal ve bireysel olaylar etkilemiştir. En bilinen eseri olan Devlet, bu olaylar ve sorunlar ile bunlardan kaynaklanan düşünceler etrafında şekillenmiştir.

Siyasi görüşlerini etkileyen temel olayları sayarsak; gençliğinde Atina'nın içinde bulunduğu çöküntü hali, Sofistlerin, yasaların, dinsel inançların ve ahlaki geleneklerin altını oymasıyla oluşan kaos ve anarşi, demokratların düzeninin çürümüşlüğü, otuzlar Hükümeti dönemindeki zalimlikler, peşine gelen yine demokratlar döneminde hocası

¹ Ahmet Arslan, *İlkçağ Felsefe Tarihi 2: Sofistlerden Platon'a*, 2.Baskı, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul 2008, s.176.

² Arslan, Age., s.177.

Sokrates'in idam edilmesi, I.Dionysios'un İtalya'ya daveti, orda karşılaştıkları, felsefe ve bilim sever olarak gördüğü I.Dionysios'un yardımcısı Arkhytas'ın kurduğu devletin aslında Atina'dan pek farklı olmadığını görmesi şeklinde sıralayabiliriz.

Platon, eser verme anlamında oldukça verimli bir hayat geçirmiştir. O'nun bütün eserleri günümüze ulaşmıştır, hatta onun kaleminden çıktığı söylenen bazı eserlerin onun olmadığı kuşkusu vardır. Eserleri genelde diyalog şeklindedir ve Akademi'de verdiği derslerin notlarından oluşmaktadır. Platon'un eserleriyle ilgili en önemli sorun, yazarlık serüveninin çok uzun bir zamana yayılması –en az elli yıl-, bu süre zarfında fikirlerindeki değişim ve hangi eserin önceyi, hangisinin sonrayı kapsadığı sorunudur. Bu sorun, fikirlerdeki değişimin seyri, anlatılan olayların gösterdiği tarihler ve dildeki ve anlatımdaki değişimlerin araştırılmasıyla aşılmıştır. Platon'un eserleri, tarihsel seyri içinde, dört grupta toplanmıştır:

Gençlik Dialogları

Apologia, Kriton, Protagoras, Ion, Lakhes, Politeia I, lysis, Kharmides, Euthyphron

Geçit Dialogları

Gorgias, Menon, Euthydemos, Küçük Hippias, Kratylos, Büyük Hippias, Menexenos.

Olgunluk Dialogları

Symposion, Phaidon, Politeia II-X, Phaidros.

Yaşlılık Dialogları

Theaitetos, Parmenides, Sophistes, Politikos, Philebos, Timaios, Kritias, Nomoi³.

Platon, felsefenin, bugünkü belli başlı alanlarının tümünde görüşler ileri sürmüştür. Ontoloji alanında Platon'un bir varlık kuramı, epistemoloji alanında bir bilgi kuramı vardır. Platon'da bir ahlak felsefesinden bahsedebileceğimiz gibi, bir siyasal öğretisi de vardır. Bunlara ek olarak insan ruhundan bahsettiği gibi O, güzelin ne olduğu ve sanatın ne olması gerektiği konusunda da öğretisi sahibidir. Hatta bunlardan başka bir öte dünya, ölüm sonrası yaşanacak olanları dair görüşleri de ortaya koymuştur. Bundan

³ Macid Gökberk, *Felsefe Tarihi*, 17. Basım, Remzi Kitabevi, İstanbul 2007, s.54.

dolayı, Whitehead'ın bütün batı felsefe geleneğinin kendisine düşmüş bir dip not⁴ olarak gördüğü Platon'u ilk sistematik filozof olarak adlandırmak yanlış olmayacaktır.

Platon, kendinden önce gelmiş ve felsefenin aynı ya da çeşitli alanlarında öğreti ileri süren filozofların bir nevi koleksiyonunu yapmış, bu öğretileri çok uyumlu ve tutarlı olarak bir araya getirmiştir. Platon felsefesi temelde bir idealizmdir. Maddenin, maddi varlıkların olabildiğince inkârı söz konusuysa, asıl varlık ve gerçek, idea, düşünce cinsinden olandır. Bu düşünceyle düşünce tarihi boyunca karşılaştığımız bütün idealist varlık felsefelerinin de öncüsü olmuştur. O, maddi ve fiziksel olanın yanında tinsel, manevi olanın varlığını kabul etmekle yetinmez, daha ileride durarak duyularla algıladığımız şeylere karşılık asıl varlığın tinsel, düşünsel varlıklar olduğunu, maddi olanın ise var olmadığını, gerçeğin sadece tinsel varlıklardan oluştuğunu söyler.

Platon maddi varlıkları reddettiği için, onlara dayalı duyularımıza ve algılarımıza da güvenmez, duyuların sağladığı bilgiyi de reddeder. Varlık fiziksel, duyusal değilse, duyularla edinilen bilgi de bilgi değildir. Platon'a göre varlık tinsel, gayrı-maddi bir niteliktedir; öyleyse bunun bilgisini kavramak için de bir güç gereklidir, o da akıl ve ruhtur, zihindir.

*“Platonculuk sadece varlık felsefesinde idealizm, bilgi felsefesinde rasyonalizm, ahlak felsefesinde mutlulukçuluk, entelektüel mutlulukçuluk değildir,...ruhun ölümsüzlüğüne inançtır”*⁵. Platon, insanda ruh ve bedeni birbirinden ayırır, ruh bedenden ayrı olarak vardır ve bedenden bağımsız olarak da varlığına devam eder. Ruh bedenle son bulmaz, hatta beden ruhun hapisanesidir ve kurtuluşu bedenden ayrılmasıyla olur. Bu, ruhun ölümsüzlüğünü, bir töz olarak yaşamaya devam etmesini anlattığı gibi aynı zamanda Platonculukta bir öte dünya öğretisinin olduğunu da gösterir.

Platonculuk, bütün bunların yanında, hatta belki bunlardan da daha önemli olarak bir siyaset kuramıdır. Platon'un problematiğinin temelinde toplum vardır ve toplum devletle birlikte var olmaktadır. Bu nedenle Platon'da devlet çok önemlidir. Bu öneme binaen O'nun bir devlet ütopyası, Platoncu bir terminolojiyle söylersek bir devlet ideası da vardır.

⁴ Ahmet Cevizci, *İdealar Kuramı: Platon'un Felsefesi Üzerine Araştırmalar*, Der. Ahmet Cevizci, 2. Baskı, Gündoğan Yayınları, Ankara 1999, s.V

⁵ Arslan, Age., s.200.

Platon'un gençlik eserlerinde ziyadesiyle Sokrates'in etkisi vardır ve Sokrates başroldedir. Bu etki o kadar büyüktür ki, biz gerçekten konuşanın Sokrates olduğunu sanırız. Bu dönemin eserlerinde esas olarak Platon'un ilgilendiği konular yalnızca erdem ve bilgi sorunlarıdır: Erdemin özü ve kavramı, erdemin birliği ve çokluğu, erdemin bilgiye ve öğretilere bilmeye olan ilgisi⁶. Sokrates'in etkisi yönteminde de vardır ve Platon tümevarım yöntemini kullanır. Ortaya konan tanımlar, deneydeki tek tek hallerle denetlenir ve ona göre düzeltilip tamamlanır. Ancak diyaloglar hep olumsuz olarak biter. Yanlışlıkları denetlenmemiş görüşler eleştirilir, yeni bir fikir öne sürülür, o da çürütülür ve böylece devam eder diyalog. Sonuçta diyalog bir çıkmazla neticelenir. Aporetik dialog denen bu diyalog türünde, ele alınan sorunun doğru yanıtı bulunamaz ancak doğru yanıtı dönük bir takım işaretler verilir⁷.

Platon, yavaş yavaş Sokrates'ten ayrılıp kendi felsefesine ve sistemine doğru yürümüştür. Yürüdüğü basamakların sonunda İdea görüşüne ulaşmıştır. Ancak bu ulaştığı nokta da son nokta değildir. Her geçen gün yeni sorular ve cevaplarla sistemini değiştirmiş, düzeltmiş, tamamlamıştır. Bu nedenle Platon'un İdealar Kuramı durağan, sabit ve değişmez değildir. Platon'un İdealar Kuramı'nı yavaş yavaş oluşturması beraberinde parçalı bir anlatım yapısını da getirmiştir. O günkü düşüncelerini dile döken filozof, birçok konuyu aynı eserde kullanmıştır. İdea öğretisini de farklı eserlerinde parça parça buluruz:

*“Gorgias, Menon, Euthydemos, Kratylus, Menexenos, Symposion, Phaidon, Politeia, Phaidros, Theaitetos, Parmenides, Sophistes, Politikos, Timaios, Kritias. Bunların arasında dört tanesi: Symposion, Phaidon, Politeia, Phaidros diyalogları idea öğretisi için en önemli olanlarıdır. Bunlarda bu öğretiyi, en açık, en derli toplu, en olgun biçimine varmıştır”*⁸.

Platon'un yaşadığı dönemde Atina ve felsefe çevresi için önemli unsurlardan biri de Sofistlerdi ve o bunlarla tartışmak istiyordu. Platon, Yunan sitelerindeki, özellikle Atina'daki çöküşün nedeni olarak sadece siyasal çözülmeyi değil, ahlaki çözülmeyi, kaos ve anarşiyi görüyordu. Bu çözülmeye en büyük katkıyı ise Sofistler yapmıştı. Sofistler, her şeyin ölçüsü ve hakikatin ölçütü olarak insanı görüyorlardı. Bu görüş, evrensel bir doğru anlayışını, yasaları, kuralları ve ahlaki sorumlulukları ortadan

⁶ Gökberk, Age., s.55.

⁷ Gökberk, Age., s.55.

⁸ Gökberk, Age., s.56.

kaldırılmış, yerine herkesin doğrusunun kendine olduğu, kendi arzusu ve kaprisi peşinde koşmasını koymuştu. Bu durum beraberinde, birçok insanın kendi çıkarlarını toplumun çıkarlarının üstünde görmesini getirmişti. Herkes, kendi çıkarının, arzusunun peşine düşmüştü. Bu da toplumsal bir uzlaşmayı, ortak hareketi ortadan kaldırmıştı. Platon, toplumun huzuru, sağlığı ve birliği için bunlarla mücadele etmek gerektiğini düşünüyordu.

Dünya görüşlerinin temelinde haz ve yarar olan Sofistlerin karşısına Platon iyi ile duruyordu. Her şeyin temeline iyi'yi koyuyor ve doğru bir yaşayışın ölçüsü ve amacının iyi olduğunu söylüyordu⁹. Sofistlere göre dünyaya ilişkin bilgimiz rölatiftir. Yani bütün bilgiler bize göredir, Protogoras'ın deyimiyle “*insan her şeyin ölçüsüdür*”¹⁰. Bu anlayış beraberinde bilgi problemini getirmiş, o objektif bir hakikatin varlığını reddetmiş, bu reddiye de ilmin ve bilginin varlığını tehlikeye düşürmüştür. Platon, bu noktada, hem objektif bir hakikatin olduğunu, hem de buna dayalı bir bilginin varlığını ispat etmeye çalışmıştır. Eğer iyi, yaşamın temeliyse, doğru ve iyi, bir bilginin konusudur ve bu bilgiye ulaşılması gerekir. İşte Platon'u İdealar Kuramı'na götüren sorun da budur. Sofistler bunun olmayacağını, ya da eğer bilinen bir şeye aramaya gerek olmadığını söylüyorlardı. Onlara karşı Platon bu görüşü Pythagorasçı görüşten aldığı “ruhun ölümsüzlüğü” fikriyle aşmıştır.

“Ruhun ölümsüzlüğü” görüşüne göre, ruh ölümsüzdür ve defalarca dünyaya gelip gitmiştir. Yeryüzünde ve öte dünyada olan her şeyi görmüştür¹¹. Dünyada her şey birbirine bağlıdır ve ruh bunları gördükçe hatırlar.

*“Ruhta doğru tasavvurlar, önce, bilinçsiz bir halde bulunurlar; ilkin, bir rüya gibi kımıldanırlar; uygun sorular ve araştırmalarla sonunda aydınlık bir bilgi haline gelirler. Buna göre: Öğrenmek, eskiden bilinmiş bir şeyi yeniden hatırlamaktan, anımsamaktan(anamnesis) başka bir şey değildir”*¹².

İdea öğretisi, baştan beri sabit, bitmiş, katılaşmış bir öğreti değildir. Platon karşılaştığı yeni durumlar, sorular ve sorunlar, güçlüklerle bu öğretilerde zaman zaman değişiklikler yapmıştır. Daha önce bir coşku konusu olan idealar(Symposion, Phaidros) daha sonra Platon'un devletinde devleti yöneteceklerin yetiştirilmesinde temel olacaktır.

⁹ Gökberk, Age., s.56.

¹⁰ Frank Thilly, *Felsefeye Yolculuk*, (Çev. İbrahim Şener), 47 Numara Yayıncılık, İstanbul 2009, s.69.

¹¹ W.K.C. Guthrie, *İlkçağ Felsefesi Tarihi*, (Çev. Ahmet Cevizci, 2.Baskı, Gündoğan Yayınları, Ankara 1999, ss.99-100.

¹² Gökberk, Age., s.56.

Yöneticilerin yetişmesinde ana bilgi kolu diyalektiktir ve diyalektik, ideaları ve ideaların birbirleriyle olan ilişkilerini kavrama, düşünme işlemlerinin tümüdür.

Platon'a yol gösteren, yöntem konusunda da Sokrates olmuştur. Sokrates'in kullandığı ana yöntem diyalogdur ve Platon da eserlerini bu yöntemle yazmıştır.

Diyalog yönteminde, Sofistlerin monolog(tek kişilik konuşma) ve hitabetinin tersine iki kişi vardır ve karşılıklı konuşmaktadırlar. Sokrates, düşünmeyi de bu açıdan değerlendirmektedir: *“Düşünme, başkalarıyla ve yüzyüze değil de kendi kendine ve sessizce gerçekleştirilen bir diyalogdur”*¹³.

Sokratesçi diyalogda iki kişi vardır. Biri, ele alınan konuda herhangi bir bilgisinin olmadığını söyleyen Sokrates'in kendisi iken, diğeri ise aynı konuda bilgi sahibi, uzman olduğunu düşünen kişi vardır. Uzman olduğunu sanan kişi, konuşulan konuda bir tez ileri sürüyor, Sokrates ise onun argümanlarını, tezi sorguluyor, sorular soruyor, cevaplar alıyor, sonra bu cevaplara sorular soruyordu. Diyalog bu şekilde devam ediyor. Diyalogun sonunda herhangi bir noktaya varılamıyor ancak yine de ilerleme sağlanıyordu. Doğru yanıtı dönük işaretlerin yanında iki önemli yararı daha vardı bu diyalogların. Bunlardan ilki, söz konusu kişi ya da kişiler bilgisizliklerinin bilicine varıyor, kibirli, mağrur hal ve düşüncelerinden vazgeçiyorlar. Diyalog, o kişiye ve dinleyenlere araştırma yoluna önyargısız girmenin önemini gösteriyor.

Diğer önemli ilerleme ise insan ruhu hakkında oluyor ve insan ruhunun, aklının çelişkiyi, tutarsızlığı kabul etmeyip ondan kurtulmaya çalıştığı keşfediliyor. Çünkü soruyu soran Sokrates'e karşılık, bilgi sahibi olduğunu düşünen kişi Sokrates'in herhangi bir tez ileri sürmesinden dolayı değil tamamen kendi düşüncelerindeki çelişkilerden dolayı pozisyonunu değiştiriyor. Bu da, aklın ve düşüncenin kendine has bir yasası olduğunu, düşüncenin ve aklın evrensel olduğunu ve kişiden kişiye değişmediğini göstermektedir. Bu ispat, Platon'a göre, Sofistlerin insanı her şeyin ölçüsü olarak alan görüşünü de çürütmektedir.

1.2. PLATON'DA BİLGİ SORUNU

Platon, dönemindeki Sofistlerin aksine objektif bir varlığın ve buna bağlı gerçek bir bilginin olduğunu savunmuştur. Sofistler bilginin rölatif, bize göre olduğunu savunuyorlardı. Her şeyin, bilginin ve hakikatin ölçüsü olarak insanı alıyorlardı. Platon

¹³ Platon, “Theaitetos”, *Diyaloglar 2*, (Çev. Prof. Dr. Macit Gökberk), 3.Basım, Remzi Kitabevi, İstanbul 1996, 189e.

onlara karşı, Pythagorasçı görüşten “ruhun ölümsüzlüğü” fikriyle karşı koymuştur. Bu görüşe göre, ruh ölümsüzdür ve dünyaya defalarca gelip öte dünyaya giderek her şeyi görmüştür. Bu görme sonucudur ki, ruh yavaş yavaş anımsar. Zamanla doğru soruların da sorulması ve araştırılmasıyla gerçek bilgiye ulaşılır.

Platon’un buradaki görüşünün iki temel unsuru vardır. Bunlar “tasavvurların doğuştan gelmesi” ve “bilgi” ile “doğru sanı” arasındaki ilişkidir. Platon’un görüşüne göre “doğru sanı”, süreksizdir, araştırılmaya muhtaçtır. Bilgi ise sebebe bağlıdır, sağlam ve süreklidir. Platon bunları erdem ile ilişkilendirince doğru sanıya bağlı basbayağı erdeme ulaşırken, bilgi ile de felsefi erdeme ulaşmıştır. Platon, felsefi erdemi basbayağı erdemin aslı, basbayağı erdemi de aslın gölgesi olarak kabul eder. Buna ulaşmada matematiğin varsayım yöntemini kullanmıştır. Varsayımı oluşturur, bundan çıkabilecek sonuçları çıkarır, sonra da bu sonuçlarla varsayımının doğruluğunu araştırır. Varsayım yöntemiyle Platon, Sokrates’in yöntemini de aşmıştır.

Platon tüm bunlara ek olarak “Devlet” adlı kitabında bilgiyi dörde ayırmıştır: *“Şimdi bizim çizgi üzerinde yaptığımız bölüme, dört türlü düşünüş yolunu uygula. En yüksek bölüme “kavrayış” diyelim, ikincisine “çıkarış”, üçüncüsüne “inanç”, dördüncüsüne de “sanı”. Sonra bunları aydınlık derecelerine göre sıralayalım”*¹⁴. Bilginin bu derecelendirilmesinde sanı bilgisi birinci sırayı alır algı dünyasına ait bilgidir. Bunun üzerinde inanç denilen kavramlar bulunur. Bunlar üçgen, dörtgen, çift vb. gibi şeylerin varlığına inanmaktır. Bundan sonra ise çıkarış, bu kavramlardan elde edilen sonuçlardır. Bundan sonra da kavrayış denilen gerçek bilgi alanı vardır¹⁵. Bu bilgi çizgisinin bir yanında duyular dünyası, diğer yanda ise mutlak iyi vardır. İnsan zihni de aşama aşama mutlak iyi’ye doğru yükselir.

Platon, sağlam bilginin temellendirilmiş, sürekli, doğru sanının ise süreksiz ve sallantılı bilgi olduğunu düşünüyordu. Ruhun ölümsüzlüğü fikriyle de ilişkilendirince bu dünyadaki değişen ve gelişen olaylar, varlıkların bilgisinin gerçek bilgi olamazdı. Platon bilginin temeli problemini, Sokrates’in kavram felsefesiyle çözmeye çalışmıştır.

“Sokrates bilgiyi, eldeki objenin kavramını belirlemeye çalışarak temellendirmeyi denemişti. Platon Sokrates’in bu görüşünü en kesin biçimiyle ele alır, bunu Eleahıların bilgi ve varlık arasında bir bağlaşıma(correlation) olduğunu ileri

¹⁴ Platon, *Devlet*, (Çev.: Sabahattin Eyüboğlu- M. Ali Cimcoz), 19.Baskı, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul 2010, 511e, s.198.

¹⁵ Platon, *Devlet*, 509d-511e, ss.196-198.

süren savlarına öyle bağlar ki, kavramlar birer gerçek, birer dayantı(hypostase) olurlar; bu dünyadaki nesneler yanında kendi başlarına bir dünya kurarlar, kendi içlerinde ayrı bir dünya olurlar”¹⁶.

Burada iki ayrı bilme ve bilgi çeşidine karşılık iki ayrı dünya kurulmuştur. Bir yanda asıl gerçeğin, kavramların dünyası, İdealar dünyası; diğer yanda bu dünyada var olan, değişen, yok olan, doğru sanının konusu göreceli gerçeğin dünyası. Platon varlık ve dünya görüşünde iki filozofu birleştirmiştir. Bir yanda Herakleitos’un sürekli değişen, bilginin konusu olamayan, sürekli var oluş halinde olan dünyası ile Parmenides’in değişmeyen, sabit, hiç oluş halinde olmayan, bilginin konusu dünyasını aynı felsefi sisteme dâhil etmiştir. Hiç oluş halinde olmayan, bir, bölünemez, değişmez, öncesiz ve sonrasız, sadece kendine eşit idealardan oluşan İdealar Dünyası akıl bilgisinin konusu iken, diğeri, hep bir oluşta, sürekli değişen ve yok olan Görünümler Dünyası ise doğru sanının konusudur. Duyularla algılanan dünya da denen Görünümler Dünyasının karşısında cisimsel olmayan, duyulmayan idealar vardır. Bunlar duyularla değil, düşünceyle, akılla kavranırlar. Platon’a göre işte asıl dünya burasıdır.

İdea kavramının ilk şeklinin Platon’dan önce Elelali filozoflarda görmekteyiz. Bu filozoflar akıl yoluyla elde edilen bilgiyi gerçek sayıyorlar, duyular yoluyla edinilen bilgiyi ise gerçek saymıyorlar. Bu ekolün önemli temsilcilerinden Parmenides’e göre asıl varlığı duyular aracılığıyla değil, akıl ve düşünceyle kavrayabiliriz, ancak düşünceyle edinilen bilgiye güvenebiliriz¹⁷.

Platon için söylenebilecek önemli noktalardan biri de mistik bilgi konusundadır. Platon, geçmişten günümüze doğulu-batılı birçok filozofa ve düşünüre de esin kaynağı olmuştur. O’nun farklı konulardaki farklı görüşleri ön plana geçmiş ve düşünürler tarafından kullanılmıştır. Bu yanlardan biri de “iyi ideası” ve “güzellik ideası” söyledikleri sözlerde mistik bilgiyi çağrıştıracak unsurların olmasıdır. Bundan dolayı, Yeni Platoncularla, Aziz Augustinus gibi Hristiyan ve Farabi, İbni Tufeyl, Sühreverdi gibi Müslüman filozoflar Platon’u, en yüce varlığın, ilkenin, tözün bilgisiyle ilgili mistik bir bilgi kuramı ortaya atan filozof olarak değerlendirmişlerdir. Bu görüş, evreni Tanrı’nın yansıması olarak kabul eder, insan için en büyük mutluluğu ise buna kavuşmakta görür.

¹⁶ Gökberk, Age., s.57.

¹⁷ Selahattin HİLAV, *Felsefe El Kitabı*, YKY, İstanbul 2009, ss. 41-42.

1.3. PLATON'DA VARLIK SORUNU

Platon, ruhun ölümsüzlüğü düşüncesini temellendirmeye çalışmıştır. İki dünya görüşüyle uyumlu olarak ruhun idealar dünyasıyla bağına kurmuştur. Daha önce bu dünyada ve Hades'te olduğunu söylediği ruhu, idealar âlemiyle ilişkilendirmiştir. Bu nedenle ruhu idealar âlemine koymuştur. Ruh ilk önce idealar âleminde bulunuyorken daha sonra yeryüzüne inmiştir. İdealar âleminde bulunan ruh aynı zamanda kendi içinde bütünlüğe sahiptir ve iyiyi de kötüyü de içinde barındırmaktadır. Platon ruhu üç bölüme ayırmıştır. Birinci bölüm, idealara yönelmiş, akıllı kısımdır. Geriye kalan kısmı ise duyusal yön olarak ikiye ayırmıştır. Birincisi, akla uyarak güçlü, soylu eyleme götüren ruh, diğeri ise bayağı, maddi duyusal isteklere, iştaha götüren ruhtur ki ruhun bu kısmı, akla karşı gelir. Platon ruhun bölümlerini at örneği ile anlatır. Ruhun kısımlarını, biri beyaz, diğeri yağız iki atın çektiği bir at arabası ve bu arabanın sürücüsü ile simgelemiştir. Burada sürücü, akli karşılar, ruhun beyaz atla simgelenen kısmı yönü yukarıya ve idealara doğru iken, yağız atla simgelenen, maddiyatı isteyen kısmı arabayı aşağıya doğru çekmeye çalışmaktadır. Yağız atın başarısı ruhun yeryüzüne düşmesine, bedenle buluşmasına, Tanrısal dünyada idealardan ayrılmasına sebep olmuştur.¹⁸ Platon, ruhun üç kısmına karşılık insanları da üç kategoriye ayırmıştır. Bunlar zenginliğe, şerefe ve bilgeliğe ulaşma isteğine göre ayrılırlar. İnsanların çoğu zenginliğe ulaşmak isterler ve onlara yağız atın simgelediği ruh egemendir. Bu kategorideki insanları aşağı itkiler yönlendirir ve bu insanlar hiçbir zaman filozof olmayacaklardır. Ancak az sayıdaki insanda şeref duygusu ağır basar ve çok daha azında da bilgelik sevgisi vardır ve dünyayı, nesneleri düşünce ve akılla bilme isteği duyarlar. Platon'un devletinde görevleri ayırırken bu kategorileri görmekteyiz. Devletin kısımlarını öğretenler, koruyanlar ve besleyenler olarak üçe ayırır. Öğretenlere karşılık gelen yöneticilerde aranan erdem bilgelik iken, koruyanlara karşılık cesaret erdemi, besleyenlere karşılık da ölçülülük erdemi gelir.

Yağız atın simgelediği ruhun kısmının yönlendirmesiyle dünyaya düşen insana düşen görev, ruhun asıl yurduna, Tanrısal idealar âlemine dönmeye çalışmaktır. Bu da ancak ideaları bilmekle olur. İdealar dünyadaki cisimlere benzerler çünkü onlardan pay almışlardır ve cisimlere bakılarak anımsanan idealar, objektif olarak bilinebilir. Ancak buradaki sorun anımsamanın nasıl olduğudur. Platon'a göre insan birçok algıyı ve cismi

¹⁸ Platon, *Phaidros*, (Çev. Hamdi Akverdi), Milli Eğitim Basımevi, İstanbul 1997, 246ab.

bir kavram etrafında toplayıp kavramsallaştırabiliyor. Bunun en güzel örneğini ise “güzel” kavramında görüyoruz. Güzel, idealar âlemindeki her şeyin üzerinde vardır ve insan, yeryüzünde en kolay “güzeli” duyumsar. İnsan güzelin peşinde koşar, güzeli sever, güzel insanı çeker.

Dini bir motif taşıyan bu düşüncelerin temeli orphik-Pythagorasçı öğretiyeye dayanır. Bu öğretiyeye göre ruh tanrısal kökenlidir ve maddi şeyler ruhu kirletir.¹⁹ Bu öğretiyi Platon, İdea öğretisinin içine yerleştirmeye çalışmış, eğer ruhun anımsaması varsa, ruh önceden de vardır ve sonra da olacaktır. Ruh, bu anlamda, öncesiz ve sonrasız olarak idealara benzer.

Ruhun ölümsüzlüğünü anlatmaya çalışırken Platon İdealar Kuramı’nda yeni değişikliklere de gitmiştir. Daha önce kuramın temelinde “güzel” varken şimdi “iyi” en yüce idea olmuştur. Bunun nedeni ise dünyadaki her şeyin bir amaca yönelmesi, o amacı gerçekleştirmeye çalışmasıdır. Platon, hayatın anlamını iyi, ahlaklı ve erdemli yaşamak olarak görmesinin de etkisiyle her şeyin “en iyi olan” a göre düzenlendiğini söylemektedir. Buradan, daha önce kendi aralarında düzenlendiğini anladığımız ideaların artık bir sıralamaya bağlı olarak var olduklarını anlamaktayız. Ve bu sıralamanın en üstünde “iyi ideası” vardır. İdeaların sıra düzeni ise ancak diyalektik yöntemle bulunabilir. Diyalektik yöntemde bir varsayımdan yola çıkılarak ana ilkeye doğru yol alınır. Bu ilkeden de salt düşünceye ulaşılır. Bir nevi tümevarım yöntemini kullanır diyalektik. Matematik ise tümdengelim gibi varsayımlardan yola çıkarak sonuçlara doğru iner, duyularla algılanabileni, cisimleri ve dünyadaki şeyleri salt düşüncenin yansıması olarak kullanır.

Platon’a göre matematik, “oluş içinde olan” ın değil, “kalan” ın bilgisidir. Ancak matematiğin nesnelerinde, özellikle geometrik şekillerde, duyusal unsurlar da vardır. O’na göre matematiğin nesneleri, duyusal cisimler ile idealar arasında yer alır. İdealar gibi öncesiz ve sonrasız, meydana gelmemiş, yok olmayan olarak akıl bilgisinin konusu olsalar da, idealar gibi katkısız, salt değerlerdir. Bu nedenle matematik, sanı değil öz’ün bilgisi olan düşüncedir, ancak zihne bağlı bir düşüncedir ve epistemeden bu noktada ayrılır.²⁰

İdealar kuramının koşullar ve sorunlar karşısında değiştiğini söylemiştik. Bunlardan biri hangi kavramların idea sayılacağıdır. İlk önceleri ahlaki motifler idea

¹⁹ Afşar Timuçin, *Düşünce Tarihi I*, 5.Baskı, Bulut Yayınları, İstanbul 2004, ss.221-222.

²⁰ Gökberk, Age., ss.62-63.

öğretisine ilk taslağını oluşturmuştur(Symposion, Phaidon, Phaidros). O nedenle ilk başlarda ahlak ideaları vardı; “iyinin kendisi”, “güzelin kendisi” vb. ideaları gibi. Ancak idealar, başlı başına birer varlık haline getirilmiş cins kavramlardır. Duyularla algılanan cisimlerin ortak yanlarından yola çıkılarak adlandırılmış cins kavramlarıdır bunlar ve sayıları çoğalmıştır ve ne kadar cins varsa o kadar da idea vardır.

“Gerçekten de Platon, şimdi, idea öğretisinde her şey için bir idea kabul eder: Düşünülenler, nesneler, orantılar, doğal ve yapma şeyler için, iyi için olduğu gibi kötü için de, yüksek için olduğu gibi alçak için de, güzel için olduğu gibi çirkin için de bir idea var”²¹.

İlk dönemlerinde Platon’un, idealar öğretisinde, ahlaki-estetik nitelikler ön planda olduğu için “güzelin kendisi”nin yanında çirkinin ideası yoktu. Bir cisim “güzel ideası”ndan pay aldığı ölçüde güzel, alamadığı ölçüde ise çirkindi. Ancak sorunun içine doğa dünyası girince ideaların sayısı artmış, çember genişlemiştir.

İdea öğretisinin geçirmiş olduğu değişimlerden biri de duyusal nesnelerin idealarıyla ilişkisi konusudur. Platon, bu ilişkiyi başlangıçta “pay alma”, “katılma” kavramlarıyla açıklıyordu. İdea birdir ve hep kendi kendisi olarak kalır. Ama nesneler sürekli değişim, hep bir oluş içindedirler. İşte bu nesneler idealardan pay aldıkları ölçüde belli bir şey olurlar. Nesnedeki değişim ise pay aldığı ideayı değiştirmesinden kaynaklanmaktadır. İşin içine doğa sorunu girince bu ilişki biçimi de değişmiştir. Tanrı ya da Evrensel Akıl, nesnelerin ilk örnekleri olan idealara bakarak bu nesneleri yaratmıştır. İdealar artık ilk örneklerdir, yeryüzündeki cisimler de onların kopyaları, resimleri, yansılardır. Böyle olunca, ideaların gerçeklik derecesi nesnelerin gerçeklik derecesinden daha fazladır. Çünkü idealar asıl, cisimler ise asıllarının yansıması veya kopyasıdır. Platon’un tüm bunlardan sonra oluşturduğu dünya görüşüne göre, duyusal dünya, nesneler kesin bilginin konusu değildir, çünkü idealar gibi kendisi, değişmez, sabit değildirler. Sürekli oluş ve yok oluş halindedirler. Bunlar için ancak, bir kanı, inanç, görüş olabilir ve olasılık içinde değerlendirilebilirler. Doğa ve cisimler, oluş halinde oldukları için, öncesiz değildirler ve onlara Demiourgos biçim vermiştir.

“Demiourgos, bir ereğe göre oluşturan, etkileyen bir güçtür. O, iyidir, iyiliğinden dünyayı yaratmıştır; idealara, bu salt kılıklara bakarak, bunları örnek alarak dünyayı oluşturmuştur. Onun için, dünya en etkin, en iyi, en güzel dünyadır ve

²¹ Gökberk, Age., s.64.

Tanrısal Aklın(Nous), “iyi’nin kendisinin” ürünü olarak biricik bir dünyadır. Bu anlayışta Demiourgos, “iyi ideası” ile aynı şey olmaktadır. Platon’un daha Politeia (Devlet) dialogunda bütün gerçek varlıkların (ousia) en üstüne yükseltmiş olduğu “iyi ideası” (= Tanrı, Nous), hem ideaların hem de duyulur dünyanın yaratıcısıdır”²².

Platon, yeryüzünün, nesnelerin olmasının iki nedeni olduğunu söylemiştir. Bunlardan ilki ve önemlisi Nous (Tanrı)tur. Nous, nesneleri, idealara bakarak yaratmıştır. Ancak nesneler idealara tam uygun yaratılmamıştır, çünkü ikinci neden olan “uzay”ın sınırları vardır. Uzay, Tanrı’nın bir amaca yönelik çalışmasını engellemez ama onu sınırlar ve evrenin oluşmasında pay sahibi olur. Platon, uzayın boş olduğunu kabul etmez ve onun, Demiourgos (Tanrı)’un yarattığı ilk madde olduğunu söyler. Kosmos’un ilk önce ruhu yaratılmıştır.

“Bu ruh, hem evreni hareket ettiren ilkedir hem de onun egemenidir; hem onun içindedir hem de onu çevreler; bütün sayılar ve ölçü oranları onun içindedir, evrenin matematik biçiminin kendisidir o”²³.

Pythagorasçı düşünceden etkilenen bu görüşe göre, Demiourges evreni oranlara bölmüş ve matematik bir düzen üzerine yaratmıştır.

Platon’daki bir başka mistik öge ise Devlet adlı kitabında yer alan, İyi İdeası ile ilgili bölümdür. Platon bu bölümde iyi ideasını görünür dünyadaki güneşe karşılık olarak göstermekte, güneşin bütün cisimlerin görülebilir ve göze de görme gücü vermesi gibi, iyi ideası da aklın nesnelere, yani idealara akılsallık ve zihne de onları kavrama gücü verdiğini söylemektedir. İyi ideasının varlık ve gerçekliklerin kaynağı olduğu gibi, bu varlık ve gerçekliklerin üstünde olduğunu da ifade etmektedir²⁴.

Platon’un idealar kuramı üç dönemden geçmiştir. İlk biçimi, onun orta ve olgunluk dediğimiz dönemlerine ait eserlerinde görülmektedir. Bu diyaloglar, Menon, Phaidon, Şölen, Phaidros ve Devlet’tir. Platon gençliğinde Herakleitos’tan etkilenmiş ve ondan, şeylerin sürekli bir akış, oluş ve yok oluş içinde olduklarını almış ancak bunların bilimin konusu olamayacaklarını da görmüştür. Sokrates’ten ise ahlaki kavramların olduklarını, bunların değişmez, evrensel niteliklere sahip olduklarını almıştır. Bu iki görüşü birleştirerek sadece ahlak alanında değil her türlü varlık alanında da, idea kavramıyla adlandırdığı, değişmez, sabit, bilimin konusu, nesnel ve evrensel şeylerin

²² Gökberk, Age., s.65.

²³ Gökberk, Age., ss.65-66.

²⁴ Platon, *Devlet*, 507a-509b, ss.222-225.

olduğunu söylemiştir²⁵. Platon Herakleitos'un oluş felsefesine daha çok Parmenides'in değişmez ilkesiyle karşı çıkmıştır. Platon'da Herakleitos adeta görüngüler dünyasını, Parmenides ise idealar dünyasını temsil eder.

Platon'u, İdealar Kuramını ortaya atmaya götüren üç neden vardır. Bunlar; bilimin, ahlakın ve matematiksel nesnelerin varlığıdır. Bilim, sabit, değişmez, evrensel ve her zaman kendi kalan şeyleri incelediğinden, duysal şeylerse sürekli değiştiği, hep bir akış, oluş ve yok oluş içinde olduklarından duysal şeyler bilimin konusu olamaz. Bilim olduğuna göre de bilimin konusu olan şeyler vardır ve bunlar idealardır. Eğer ideaların varlığını reddedersek bilginin olduğundan bahsedemeyiz. Hatta ona göre konuşmak bile imkânsız olacaktır:

*“Eğer şimdi bütün bu söylediklerimizi ve söylenmesi mümkün olan diğer benzeri şeyleri göz önüne alarak varlıkların İdeaları olduğunu kabul etmezsek ve onların her birine bir İdea tahsis etmeyi reddedersek düşüncemizi ne yöne çevireceğimizi bilemeyiz. Çünkü bu durumda biz varlıkların her biri için her zaman aynı kalan bir şeyin olduğunu reddetmiş olacağız ve böylece de konuşma imkânını mutlak olarak ortadan kaldırmış olacağız”*²⁶.

Platon'u İdealar Kuramını ortaya atmaya iten bir diğer neden Sokrates'in etkisiyle oluşan ahlaki kavramlardır. Özellikle Platon'un gençlik diyaloglarında bu konu karşımıza çıkmaktadır. Cesareti konu alan Lakhes, güzelliği konu edinen Büyük Hippias, ölçülülüğü ele alan Kharmides ve dindarlığı ele alan Euthyphron buna örnektir. Bu diyalogların temelinde “ne” sorusu ve ahlaki kavramların tanımlarını ortaya koyma vardır. “Güzel”i tartıştığı Büyük Hippias'tan örnekle açıklamak gerekirse “Hangi” ve “kim” güzel sorularının yerine “güzel nedir” ya da “güzellik nedir” sorularını sorar. Bu diyalog da genel olarak Sokrates'i güzel tanımına götürmüştür. Aynı yöntem ve soru-cevap tarzı ölçülülük, dindarlık ve cesareti ele alan diyaloglar için de geçerlidir ve bu şekilde güzellik, cesaret, ölçülülük ve dindarlık kavramlarına/idealarına ulaşılmıştır.

Matematiksel nesnelerin varlığı, Platon'u İdealar Kuramını ortaya atmaya götüren üçüncü sebeptir. Platon'a göre matematiksel nesneler, aynı idealar gibi değişmez, sabit ve madde-dışıdır. Dünyadaki şeyler sayılarla ya da geometrik şekillerle ifade edilse de asıl matematiksel nesneler matematikçinin zihnindedir. Duysal şeyler değişse de ya da maddenin yapısal olarak engellemesinden dolayı tam olarak

²⁵ Arslan, Age., ss.242-243.

²⁶ Platon, *Parmenides*, (Çev. Saffet Babür), İmge Kitabevi Yayınları, Ankara 1996, 135b-c., Akt: Arslan, Age., s.244.

matematiksel nesneyi yansıtmasa da matematikçinin bahsettiği şeyler kendi kendisiyle aynı kalan, değişmeyen, nesnel üçgenler, dörtgenler, daireler, sayılar vb. vardır. Matematik değişmeyen, sabit kalan bu nesnelerin bilimidir. Matematik bu yönüyle, Platon için, felsefeden sonra en önemli bilimdir.

İdealar kuramıyla ilgili önemli noktalardan biri ideaların neler olduğu ya da nelerin ideasının olduğudur.

Platon için idealar, ilk önce Sokrates'in de etkisiyle ahlaki konular, erdemler ve değerlerdir. Ahlaki kavramların evrensel, değişmez, kendi gibi kalan olan inancı onun bunları idealar olarak görmesine yol açmıştır. Yukarıda da gördüğümüz gibi ilk dönem eserlerinde özellikle ahlaki kavramlar olan ölçülülük, cesaret, dindarlık ve adalet önemli yer tutar ve yeryüzünde tekil anlamda bu erdemler olduğu gibi nesnel ve tümel olarak da ideaları vardır.

Platon ahlaki ideaların yanında estetik ideaların varlığını da savunur. Bütün iyi şeylerin kaynağı iyi ideası olduğu gibi kendinden pay alınan, kendisi sayesinde güzel olunan güzel ideası da vardır.

Nelerin idealarının olduğunu araştırdığımızda Platon'da, varlığın genel cinsleri, kategorileri ve halleri de ideaların içinde sayılır. Hız ideası olduğu gibi²⁷, hareket ve sükûnet de varlığın genel hallerine dair idealdandır. Platon, Devlet adlı eserinde insan elinden çıkmış, yapma şeylerin de masa ve yatak gibi, idealarının olduğunu söylemektedir²⁸.

Platon'da olan idea kategorilerinden biri de herhangi bir çokluğu ifade eden şeylerdir. Phaidon diyalogunda Platon, genel bir adı olan her şeyin ideasının olduğunu söyler²⁹. Platon, birden fazla varlıkta gördüğü her niteliğe bir idea karşılık getirir. Bu anlayış, onun, her ortak ada karşılık bir ideanın olması gerektiği yönündeki varsayımından kaynaklanır³⁰.

Platon'un İdealarının olduğunu söylediği şeylerden biri de matematiksel nesneler ve oranlardır. Neye göre küçük, büyük ve eşitten yola çıkarak “büyük”, “küçük” ve “eşit” idealarının yanında, yaşı ilerledikçe üzerinde artan matematiğin de etkisiyle geometrik şekillerin ve sayıların da ideaları olduğunu savunmuştur³¹.

²⁷ Platon, *Lakhes*, 192a-b.

²⁸ Platon, *Devlet*, 596 vd.

²⁹ Platon, *Phaidon*, (Çev. Suut Kemal Yetkin-Hamdi Ragıp Atademir), 3.Basım, MEB, Ankara 1963, 78d 3-7.

³⁰ Arslan, Age., s.251.

³¹ Platon, *Devlet*, 510 vd.

Tüm bunlara karşılık Platon, bireysel, tekil olan olay ve varlıkların idealarının olduğunu kabul etmiyor. O ayrıca kötü, çirkin, bayağı şeylerin de ideasının olamayacağını söylüyor. Türünün tek örneği olan, güneş, ateş gibi bireysel, tekil şeyler konusunda biraz tereddüdü olsa da idealar kuramının aslında ortaya atılma nedeni olan ahlaki-estetik temellerinin yönlendirmesiyle kötü, bayağı ve çirkin şeylerin idealarının olabileceğini reddediyor³².

Nelerin idealarının olup nelerin olmayacağını gördükten sonra şimdi ideaların özelliklerini görelim.

Platon hiçbir eserinde tam bir liste halinde ideaların özelliklerini saymamıştır. Başka başka eserlerinde ideaların özelliklerine değinmiştir. Bunlardan “Şölen” adlı eserinde “Güzellik” ideası hakkında söylediği şeyler, tekil örneğin bütünü özelliklerinin yansıtmamasından yola çıkılarak, aslında bütün ideaların özellikleri olarak ele alınabilir.

Şölen’de, Güzellik ideasının özellikleri şunlardır:

*“ O hep var olan, doğumsuz, ölümsüz, artamaz, eksilemez bir güzelliştir. O bir bakıma güzel, bir bakıma çirkin, bugün güzel, yarın çirkin, şuna göre güzel, buna göre çirkin, bir yerde güzel, başka bir yerde çirkin olan değildir; mutlak güzelliştir. Bir yüzde, bir elde veya ayakta, bir bedende vb. kendini gösterebilecek, kısaca duyuşsal olarak herhangi bir varlıkta ortaya çıkabilecek bir güzellik değil, tinsel bir güzelliştir. Bütün güzel şeylerin kendisinden pay almasına karşılık kendisi onların parlayıp sönmeleriyle ne artan, ne eksilen, ne de herhangi bir çeşit değişikliğe uğrayan bir güzelliştir”*³³.

Bu sözlerden çıkan sonucu genelleştirip ideaların özelliklerini sıralayalım.

İdealar ezeli ve ebedi varlıklardır. Çünkü onlar varlığa gelmez ve varlık olmaktan düşmezler. Varlıkları hep vardı, hep de var olacaktır.

İdeaların özelliklerinden bir diğeri, onların değişmeden ve hareketten muaf olmalarıdır. Kendi kendileriyle aynı kalırlar, değişmezler, dönüşmezler, hareket etmezler. Onlar ne artar, ne eksilirler.

³² Arslan, Age., ss.252-254.

³³ Platon, *Şölen:Sevgi Üstüne*, (Çev. Azra Erhat-Sabahattin Eyüboğlu), 2.Basım, Remzi Kitabevi, İstanbul 1961, 210e-211a-b.

İdealar kendi içlerinde birliği temsil etmelerine karşılık, ideaların sayısı çoktur. Bundan ayrı olarak idealar gayrı-maddi, tinsel varlıklardır. Platon'un ideaları, bu yönüyle Parmenides'in Varlık'ından ayrılır. Parmenides'in Varlık'ı maddi ve tektir.

Platon'a göre İdealar insan zihninden bağımsız olarak var olmaktadırlar. Duyuların izlenimlerinden elde edilmezler ve insan zihni tarafından icat edilmeyip keşfedilebilirler. Ancak ideaların yeri Tanrının zihni de değildir. Platon'un Tanrısı diyebileceğimiz, duyusal dünyayı kaostan ve düzensizlikten kurtaran, ona göre âlemin yapıcı ilkesi Demiurge, sadece idealara bakıp, onlardan örnekler alarak duyusal dünyayı şekillendirir. Ancak daha önce de gördüğümüz gibi bu şekillendirme "uzay"dan bağımsız değildir. Çünkü duyusal nesneler ancak uzayın sınırları içinde yaratılabilir.

İdealar Kuramı için önemli noktalardan biri ideaların duyusal dünya ya da görünümle âlemiyle ilişkisinin nasıl olduğudur. Platon'a göre duyusal dünya, geçiciliği, değişkenliği ile bilgiye imkân vermemektedir. Bu sorunu Platon, akılsal dünyaya başvurarak, varlığın aslını ortaya koyarak ve bilimin konusu olarak ideaları görerek aşmaya çalışmıştır. Ancak Platon, duyusal dünyada yaşamaktadır ve bu dünyayı bilmek istemektedir. Öyleyse, duyusal dünyanın bilginin konusu ve kaynağı olan akılsal dünya, idealar âlemi ile irtibatını kurmak zorundadır. Platon, bu irtibatı tümel-tikel ilişkisi, asıl-kopya ilişkisi, mağara benzetmesi, pay alma, hazır bulunma veya taklit etme kavramlarıyla kurmakta ve bunların üzerinden açıklamaktadır.

Platon'un Sokratesçi dediğimiz ilk dönemlerinde kurduğu bu irtibatta, Sokrates gibi tikeli tümelin bir üyesi, örneği, numunesi gibi görür. Bu dönemde Platon, tümeli tikelden ayırmamış, ayrı bir varlık gibi görmemiştir.

Platon, özellikle Şölen diyalogundan sonra tümelle tikeli ayırmaya başlamıştır. Artık duyusal şeylerden ayrı olarak idealar vardır. Duyusal şeyler bu idealardan tamamen başka birer varlıklardır ve onları taklit etmeye çalışırlar, ancak başaramazlar. İdealar mükemmel, duyusal nesneler ise kusurludur. İdealar asılları, duyusal şeylerse kopyaları, taklitleri, duvara yansıyan gölgeleridir. Bu gölge aslına ne kadar benzerse duyusal dünyadaki şeyler de idealara o kadar benzer. Platon, bu dönemden itibaren, adeta safını seçmiş, kendini idealardan yana konumlandırmıştır ve bu tavır gün geçtikçe artarak devam etmiştir.

Bu irtibatta önemli kavramlardan biri mağara benzetmesidir. Devlet'te yer alan mağara benzetmesine göre insanlar, mağaranın dibinde veya sonunda ellerinden

ayaklarından bağlanmış, başlarını sağa sola çeviremez haldedirler. Onların arkasında ve yüksek bir yerde ateş yanmaktadır. Bu ateşle insanlar arasında bir yol uzanmakta, yol boyunca da perdeye benzer bir duvar yer almaktadır. Bu duvarın arkasına insanlar, hayvanlar, nesneler geçmekte, mağaranın girişinde ve insanların arkasında bulunan ateş bunların gölgelerini duvarın üzerine düşürmektedir. İnsanlar da sadece gerçekliğin gölgelerini görmekte ve gerçekliğin kendisi olarak bunları kabul etmektedirler. Fakat bu insanlardan biri zincirlerinden kurtulup mağaranın dışına, gerçek dünyaya, gerçekliğin dünyasına çıkarsa, ilk önce intibak güçlüğü çeker, ancak mağara hayatına tekrar dönmek istemez. Ayrıca tekrar mağaraya dönerek mağaradaki diğer insanları kurtarmaya, bu gördüklerinin gölge olduğunu anlatmaya çalışır ama mağara içindekilerin gerçeklik bilgisi ve düşüncesi gölgeler olduğundan onlardan tepki görür, belki saldırılarına uğrar. Dünyadaki insan aynen mağaradakilere benzer. Asıl gerçek olan ideallerdir. Ancak zincirlerini kıramamış, karşısına hep gölgeler konmuş insanlar gerçeklik olarak ideaların gölgelerine inanır, ta ki duyusal dünyanın zincirlerinden kurtulup ideaların dünyasını görünceye kadar. Platon, benzetmedeki gerçek aydınlık kaynağı olan Güneş'in yerine İyi İdeasını koymakta, İyi İdeası gerçek dünyayı aydınlatmaktadır. Mağara içindeki ateş, dışındaki Güneş'e, mağara içindeki karanlık ise duyusal şeylere benzetilir. Eğer bir şeyin aslını bilirse, kopyasını da anlayabiliriz, onun hakkında da bilgi sahibi oluruz.³⁴

Platon gençlik diyaloglarındaki, Sokrates'in de etkisiyle oluşan tümel-tikel ilişkisinden vazgeçince yerine yeni bir irtibat koymaya çalışmıştır. Bu çaba sonunda “pay alma” ve “taklit” modellerini ortaya koymuştur. “Pay alma” modeline göre duyusal nesneler İdealarından pay alırlar. Platon'a göre duyusal bir şey, ideadan ne kadar pay alırsa, ona ne kadar katılırsa o kadar var olur, o kadar var kalır. İdealar duyusal nesnelerde hazır bulunurlar, onları terk ettiklerinde ise duyusal nesne ortadan kalkar, yok olurlar.

“Taklit” modeline göre ise duyusal şeyler ideaları taklit ederler. Nasıl bir insan resmi insana benzediği ölçüde başarılıysa ve çizilen bir daire ideal daireye uygunluğu ölçüsünde dairedir diyorsak, aynı şekilde duyusal nesneler de ideasına benzediği, onu taklit ettiği ölçüde başarılıdır, gerçek bir duyusal şey olur.

³⁴ Platon, *Devlet*, 514a-519b, ss.231-236.

1.4. HAKİKATE ULAŞMANIN BİR ARACI OLARAK PLATON ESTETİĞİ

Platon “eros”un güzele yöneldiğini söyler. Eğer eros doğru yönetilirse güzellerden yola çıkarak güzel ideasına doğru yol alır. Güzele duyulan coşku insanı idealara yönlendirir ve insan, ideaları görmeye başlar. Ancak bu noktadaki görme, coşku ile kendinden geçme haliyle ulaşılan bir görüş değil, daha önceden görülmüş, bilinen ve ruhta saklı duran ideaların uyanması, bu idealara ulaşılmasıdır. Bu da felsefi bir coşkuyla, düşünce ve akılla olur.

Eros, Platon için çok önemli bir kavramdır ve eros’u ölümsüzlük çabası olarak tanımlar. Ölümsüzlük çabasında olan insan döl yetiştirir. Ancak yüksek nitelikli, ruhun soylu isteğinin peşinde koştuğu kısmının egemen olduğu insanlar bununla yetinmezler. Yeryüzünde gördükleri güzellikle yetinmeyip bir zamanlar görmüş olduklarını bulanık olarak hatırlayıp bilgi eksiklerinin farkına varırlar ve bundan kurtulmayı isterler. Bizi bilmeye iten bu istek, bizleri, dünyada ölümsüzlük için, döl yetiştirmeye değil, gerçek bilgiye ulaşarak, ideaları görerek erdemli işler yapmaya yönlendirir. İşte Platon’a göre gerçek eros, ideaları görerek erdemli işler yapmak ve dünyada sonsuz bir şeref bırakmaya çalışmaktır.

Platon’daki değişimlerden biri de idealar öğretisinin başlangıçtaki estetik yöntem yerine matematik-lojik yöntemi temele almasıdır. Platon’un devletinde eğitimi devlet yürütmektedir ancak ilk önceleri estetik eğitim temelli iken yerini şimdi matematik temelli bir eğitim almıştır. İdealara ulaştırıcı yol, önceleri dünyanın güzelliklerine bakmaktan ve eros’tan geçerken şimdi ruhun olabildiğince kendi içine kapanmasından, salt düşünceden geçmektedir. O’na göre matematik insanı duyulur dünyadan, maddi şeylerden uzaklaştırıp onu salt düşünceye ulaştırır. İdeaları özleyen ruhun tam anlamıyla tatmin olacağı yer öbürdünyadır ve filozof ölümden uzaklaşmak yerine beden hapisanesinden kurtulmayı ve idealara ulaşmayı istemelidir³⁵.

Platon, Şölen adlı eserinde genel olarak aşkı işlemiştir. Bütün eserleri gibi bu eseri de diyalog şeklindedir ve bir sohbet havasında yazılmıştır. Elbette ki, sohbetimizde başrolde Sokrates var ve O’nun fikirleri bizim için önemlidir. Sokrates’in fikrini Mantine rahibesi ve kâhinesi bilge kadın Diotima’nın hikâyesini anlattığı sözleri iyi incelendiğinde ruhun kurtuluşunun yeryüzünden, içinde yaşadığımız duyusal ve

³⁵ Gökberk, Age., s.62.

zamansal dünyadan ölümsüzlük dünyasına yükselişle olacağını görürüz. Aşk'ın annesinin Yoksulluk, Babasının Bolluk olduğu hikâyede O, pis, kaba, evsiz barksız, yoksul olsa da güzeldir ve iyiliğin bilincindedir. Platon, aşkı anlamak için sevilene değil sevene bakmamız gerektiğini söylüyor. Seven, eksik, kusurlu, mutsuzdur; sevilen ise mutlu, tam ve güzeldir. Bu nedenle seven sevilenin peşinden koşar, onunla kendini tamamlamak, eksiklerini gidermek ister. Sevilen iyi, güzel, tam olduğundan sevgi de en genel anlamıyla bunlara ulaşma arzusu, kendini tamamlama isteğidir³⁶.

İnsanlar bu arzularını doyurmak için çeşitli yollar kullanırlar. Burada temel olan sevilenin arzulanmasıdır. Ancak her arzu aşk mıdır? Sokrates, kiminin bilgiyi, kiminin maddi şeyleri, kiminin ise bir bedeni vb. şeyleri arzulayabileceğini söyler ve bu arzu çeşitlerinden sadece iyinin ve mutluluğun peşinde koşanlara âşık ya da seven der. Buradan aşk için, “güzel olanı meydana getirme, üretme, yapma arzusu tanımına ulaşır. Fiziksel aşkın konusu fiziksel bir varlıktır ve bir bedende ölümsüzlüğü aradığımız için döl meydana getirir, üremek istenir. Çünkü zamansal bir varlığın tek ölümsüzlük yolu üremekten geçer. Öyleyse insanın aradığı ölümsüzlüktür ve asıl olan sevgi de “ölümsüzlük sevgisi”dir. Ancak fiziksel olarak meydana getirmenin, yaratmanın da üstünde olan manevi olarak yaratmadır. İnsanlar tinsel yaratımlarla da ölümsüz olurlar, Homeros ve Solon gibi³⁷.

Platon, sevginin en yücesinin bilgelik sevgisi olduğunu, bu aşamaya da ancak filozofların gelebileceğini söyler. Şölen diyalogunda Platon, bilgelik aşığının en üstün noktaya varması için gereken yolu şöyle tarif eder:

“ Bu dünyanın güzelliklerinden başlayacaksın, hiç durmadan basamak basamak yüce güzelliğe yükseleceksin, bir güzel bedenden ikisine, ikisinden bütün güzel bedenlere, sonra güzel bedenlerden güzel işlere, güzel işlerden güzel bilgilere, güzel bilgilerden de sonunda bir tek bilgiye varacaksın; bu bilgi de o tek başına var olan salt güzelliğe varmaktan, asıl güzelin özünü tanımaktan başka bir şey değildir”³⁸.

İnsan bu güzelliği görmeye başladıktan sonra aşkın en yüce sırlarına ermiş demektir. “İnsanın salt güzellikle karşı karşıya geldiği an yok mu? Sevgili Sokrates, işte yalnız o an için insan hayatı yaşamaya değer”³⁹.

³⁶ Arslan, Age., s.327.

³⁷ Arslan, Age., s.328.

³⁸ Platon, *Şölen*, 211bc.

³⁹ Platon, *Şölen*, 210a-211c.

Platon'un felsefenin bugünkü belli başlı alanlarının tümünde bir görüş geliştirdiğini söylemiştik. O'nun ahlak, varlık ve bilgi alanlarındaki görüşlerinin yanında elbette sanata, sanatçıya ve estetiğe dair fikirleri vardır.

Platon'un sanata ve sanatçıya olumsuz bakışı herkesçe bilinen bir şeydir. Ancak bu onun estetik bir görüşe sahip ve yetkin olmamasından kaynaklanmıyor. Platon toplumcu gayeler peşinde koşan bir filozoftur ve sanata da bu açıdan bakmıştır.

Pisagorasçılar harmoni üzerine, Herakleitos ise zıtların uyumu ve güzelin göreceli karakteri gibi konular üzerine konuşmuş ve fikir üretmiş olsalar da ilk defa Platon bir güzellik ve sanat felsefesi, metafiziği geliştirmiştir. Platon'un sanat ve sanatçılar hakkındaki ilk fikirleri İyon diyalogunda yer almaktadır. Bu diyalogda Sokrates ve İyon şiir sanatı hakkında konuşmuşlardır. Platon İyon'da "güzel" kavramını, gündelik dildeki gibi, iyi-kötü kavramlarının karşılığı olarak kullanmıştır.

Buradaki gündelik dil şeklindeki kullanım sadece başboşluktan kaynaklanmıştır. Yoksa bilinçli olarak ve ahlaken iyi-kötü olanın estetik için de geçerli olduğuna işaret eder şekilde değildir. Gündelik dilde iyi ve kötünün şiir ve resim için kullanılmasının ahlaki bir ifade olmaması gibi...

Platon, İyon diyalogunda geleneksel inançlarının da yönlendirmesiyle İyon'a kaycılıktaki ustalığının sadece Homeros şiirleriyle ilgili olmasının nedenini sanat bilgisi ve ustalığından gelmemesiyle açıklamaya çalışır. Eğer aynı mahareti diğer şairlerde ve onların şiirlerinde gösteremiyorsa bunun nedeni ustalığının sanat bilgisinden kaynaklanmamasıdır. Bunu da resim ve heykelden örnekler vererek açıklamıştır. O'nun bu maharetini tanrısal bir vergiye bağlar. Esin perisi şairleri esinler ve bu esin de kayıcıları çeker. "*Şairler tanrıların, esin perilerinin; kayıcılar şairlerin tercümanıdır. Şairler bu ilham olmadan, akılları başlarından gitmeden asla dize kuramaz*"⁴⁰.

Platon kayıcıların ustalığı gibi şairlerin ustalığını da esin perisi ve tanrısal vergiye bağlamıştır. Eğer şairlerdeki bu ustalık şiir ve sanat bilgisinden geliyor olsaydı, ona göre, bütün şiir türlerinde tam yetkinlikte ürün vermeleri gerekirdi. Ancak şairlerin bazıları bazı türlerde daha iyidirler. Bu da bilgiden değil tanrısal vergiden kaynaklanan bir ustalıklarının olduğunu göstermektedir ki, şairler kendilerine özel güçler verilmiş kutsal kişiler olduklarını ifade ediyorlardı.

⁴⁰ Habip Türker, "Platon Estetiğinin Uğrakları", *Kutadgubilig Felsefe-Bilim Araştırmaları Dergisi*, Sayı:13, 2008, 9-19, s.11.

Platon, İyon diyalogundan sonra Protagoras, Kharmides ve Lysis'te güzele değinmiştir. Bu diyaloglarda iyi ve güzelin aynı ancak tensel güzellikten tinsel güzelliğin daha üstün olduğu anlatılmaya çalışılmıştır. Platon'un güzel şeyler ile kendinde güzel ayrımı ilk olarak Euthydemos diyalogunda yer alsa da felsefi tartışması Büyük Hippias'ta yapılmıştır: *“Sokrates, sofist Hippias ile tartışırken ona güzelin ne olduğunu, Hippias ise ne anladığından emin olmak için bununla güzel bir şeyin ne olduğunun mu kastedildiğini sorar. Sokrates ısrarla güzel bir şeyin değil, güzelin ne olduğunu, güzel olarak gösterilen tüm bu şeyler, bizihi güzel ne olursa güzel olacaklarını sorduğunu belirtir; hatta ileriki muhaverelerde sorulanın, kendisine eklendiğinde her şeyi güzelleştiren bir biçim(idea) olduğu açıkça dile getirilir. Hippias'ın ısrarla hep tekil şeyleri cevap olarak sunmasına karşın, Sokrates onu tümele yöneltmeye, şeyleri güzel kılanın ne olduğunu söyletmeye çalışır. Burada Sokrates açıkça bir idea soruşturması yapmaktadır”*⁴¹.

Tartışmanın devamında “güzel yararlı olandır” iddiası ele alınmış, ancak güzelin iyi ile aynı şey olmadığı sonucuna varılmıştır. Bu sonuç ne Sokrates'i ne de Hippias'ı memnun etmiştir. Sokrates'e göre iyi olan güzeldir, güzel olan da aynı zamanda iyidir. Varlıkbilimsel bir ilke olarak ideanın iyi-güzel özdeşliği Büyük Hippias'ta ortaya konmuştur.

Kratylos diyalogunun Platon'un estetik görüşleri içindeki önemi taklit(mimesis) kavramını ilk kez burada ele almasıdır. Kelimelerin ve hatta dillerin ortaya çıkışını anlatırken Platon, resim ve müzik gibi sanatlardan yardım almıştır. O, sanatı taklit olarak görmüştür. Sanatlar kendi tarzlarına göre taklit ederler ve bu taklit tarzlarıyla birbirlerinden ayrılırlar.

Platon, güzelin idea karakterinden söz etmese de estetik nesnenin niteliği olarak güzel'den bahsetmiştir. Adların oluşumundan yola çıkan Platon, resim sanatından, dolayısıyla sanatın kendisinden söz etmiştir. Platon, sanatta doğruluk değerini taklit yoluyla edinilen bir estetik değer olarak ifade etmiştir. Burada sanatsal doğruluk, nesnenin taklit edilme değeri olarak değerlendirilir. Bu duruma göre nesne şekli, rengi ve diğer özellikleriyle ne kadar aslına uygun yansıtılırsa resim ya da benzerlik o kadar güzeldir. Eğer çıkarım ya da artırım fazlaysa güzel değildir. Doğruluk değeri bu eserinde temel unsurdur sanatsal üretim için ve herhangi bir yaratım söz konusu

⁴¹ Türker, Agm., ss.12-13.

değildir. Ayrıca daha sonra değineceği aldatmaca, sanı gibi olumsuz nitelermelerden uzak, tamamen olumlu ve insanın en temel dilsel ve sanatsal faaliyetidir. Artırım veya çıkarım doğruluk değrine aykırı olacağından güzelliğe ve sanatsal değere zarar vermektedir.

Önceki eserlerinde değinilmeyen güzelin idea karakteri Şölen’de ortaya konmuştur. Şölen diyalogunda Platon, güzel’i sevgi bağlamında ele almış, tüm güzel şeylerin kendinden pay aldığı bir idea olarak güzel’i iyi ile özdeşleştirmiştir. Bu güzel öyle bir güzeldir ki, bu zamanda güzel, başka zamanda çirkin, bu şekilde güzel, şu şekilde çirkin, kimilerine göre güzel, kimilerine göre çirkin değildir. O, göreceli, artan, eksilen bir güzellik değildir; bütün güzellerin kendinden pay aldığı mutlak güzeldir. Mutlak güzele ulaşma yolunda insan, güzel tensel olandan yola çıkıp, tinsel olandan geçip ideaya ulaşmalıdır. Ayrıca bedensel güzellik gibi, bilgelik, ölçülülük, adalet, erdem ve her türlü güzel iş de güzeldir. Platon kamil bir güzellik metafiziği yapmıştır. Bu güzellik maddeyle somutlanmamış bir güzelliştir. Bu anlamda güzel hem estetik, hem etik hem de bir hakikat olması bakımından epistemolojik bir değerdir.

Platon Kratylos diyalogunun aksine Şölen’de taklitten söz etmez, sanatı bir yaratma etkinliği olarak ele alır. Bir diğer önemli nokta bu eserindeki, yaratma çirkinlik içinde değil, güzellik içinde gerçekleşir ve sanatçı ne kadar güzellikle meşgul olursa o kadar güzel ve ölümsüz eser meydana getirir.

Estetik görüşlerinin olduğu bir diğer eseri olan Phaidon’da Platon, güzeli varlık ve idea olarak kabul etmeye devam eder. Ancak bundan sonraki eseri olan Devlet’te Platon sanata ahlaki nedenlerle eleştiri ve kısıtlamalar getirir. Platon, *Devlet II. Kitap*’ta bekçilerin ve çocukların ruh sağlığı ve gelişimi açısından sanat eserlerinin etkisini tartışmıştır. Eserlerinde tanrıların yalanlarından, hilelerinden, kötülüklerinden bahseden sanatçıları eleştirir, kötü mesajlarından dolayı kötü bulur bunları. Tanrılar hakkında kötü fikirler alegorik de olsa gençler anlayamaz ve onlarda yanlış bir yönlendirme meydana gelir. Böyle bir yönlendirme de toplumu erdemsizliğe sürükler. Bu nedenle tanrıları kötü gösteren bütün sanat ürünleri ile bekçileri ağlatıp sızlatacak, onları korkak yapacak bütün eserler yasaklanmalı, insanlara cesaret ve erdem aşıl原因 ürünler desteklenmelidir⁴².

⁴² Platon, *Devlet*, 398d-399c, ss.90-91.

Platon sanattan iyi anlamasına ve estetik açıdan belirleyici olanın içerik değil biçim olduğuna inanmasına rağmen ahlaki ve toplumcu gayeler nedeniyle estetik gayeyi ikinci planda değerlendirmiş, estetik kaygıları sosyal yarar uğruna geri plana atmıştır⁴³. Platon'daki sansür halen daha tartışılan bir konudur; sanatın sınırları ne olmalıdır diye.

Daha önce Kratylos diyalogunda karşılaştığımız taklit kavramı Devlet III. Kitabında da karşımıza çıkmaktadır. Ancak burada, önceki anlamından biraz daha farklı, gerçek anlamına daha yakındır. Taklit bu kitapta sadece edebi bir biçim, form olarak geçmektedir. “Özellikle şiir, şairlerin inşat etme esnasında taklide başvurup vurmamaları bakımından; taklide başvuru olan şiirler de destan, komedy, tragedy vs. olarak ayrılır... Burada taklit; tasvir, temsil ve bir ifade aracı olarak temel estetik-edebi bir form olmanın yanında eğitim ve ahlakla ilgili olarak da ele alınır”⁴⁴. Ancak, daha sonra sanata ve sanatçılara karşı olumsuz bir tavır almasına neden olan, bu taklit anlayışıdır.

Platon, sanata ve sanatçıya en ağır eleştirilerini Devlet'in onuncu kitabında yöneltmiştir. Bu kitaptaki eleştiri hem varlık kuramı, hem bilgi kuramı hem de ahlaki açıdan olmuştur. Buna, onun taklit anlayışının yaratma eylemine dönüşmemesi sebep olmuştur. Varlık kuramı açısından sanatçıya getirdiği eleştiri, onun Tanrının eseri olan ideanın bilgisinden ve varlığından üç derece uzak kalmasıdır. Zanaatçılar eserlerini ideaya göre yaparken sanatçılar eserlerini zanaatçının yaptığına bakarak yapar. Bu da onun ideaya ulaşmak için çok gerilere düşmesine neden olur. Eğer bir kişi bir şeyin kendisini bilme ve yapabilme gücüne sahip olsaydı onu bırakıp taklidini yapmaya çalışmazdı⁴⁵. “...resim ve her benzetmeci sanat, doğrudan uzak kalır, bilgeliğe karşı koyan yanımızla düşer kalkar, sağlam ve gerçek hiçbir şeyin ardına düşmez... Benzetme, değersizle değersizle çiftleşmesi olduğuna göre, değersiz bir şey doğurabilir ancak”⁴⁶. Şairler, şiirlerinde hekimlikten bahsetmelerine karşın hekimliği bilmezler; ressam da ev resmi yapmalarına karşın gerçek evin nasıl yapıldığından habersizdirler. Ayrıca Homeros da dâhil olmak üzere hiçbir şair ne bir erdemli insan yetiştirmiş ne de topluma fayda sağlayacak bir yasa, bir iş yapmışlardır⁴⁷. Bu noktada sanatın ne varlık açısından, ne bilgi kuramı açısından ne de ahlak açısından gerekli olduğu sonucunu

⁴³ Platon, *Devlet*, 398ab, ss.90-91.

⁴⁴ Türker, Agm., s.16.

⁴⁵ Platon, *Devlet*, 598d-599a, s.340.

⁴⁶ Platon, *Devlet*, 603b, s.346.

⁴⁷ Platon, *Devlet*, 599cd, s.341.

çıkabiliriz. Sanat bu kitapta, ne Kratylos'taki gibi olumlu bir taklit, ne de Şölen'deki gibi bir yaratmadır. Zaman geçtikçe, Platon'da taklit, yalın anlamına daha fazla yaklaşmıştır ve Devlet'in onuncu kitabında hem taklidin hem de sanatın olumsuzlanmasına neden olmuştur.

Platon'da sanat bir taklit olduğu için aşağı bir durumdur. Sanat özgün bir yaratma değil bir taklittir. Sanata bu açıdan bakınca sanatın ne olduğu daha açık olarak ortaya çıkmaktadır: İdeaların gölgesinin gölgesi. Sanatsal ürünler bizim duyuşsal yanımıza hitap eder, bu da onların bilgi nesnesi olmadıklarının ispatıdır. Ayrıca bu ürünler güzelden pay almayla üretilmemiş/ yaratılmamışlardır, basit birer taklitten öte değildirler ve ideaların üç derece uzağında dururlar. Sanat eserleri, bizde estetik bir beğeni oluştursalar da bu akılsal ve bilgelik yanımızla ilgili bir beğeni değildir. İnsanın yapması gereken gerçek varlıklar olan idealara ulaşmaya çalışmak ve ulaşmaktır, ancak sanat bu haliyle bu çabaya hizmet etmez, hatta onu engeller. Hem bu çaba yerine üçüncü sınıf varlıklarla uğraşmak soylu bir davranış da değildir⁴⁸.

Bundan sonra Platon, Pisagorasçılarının etkisine daha fazla girmiş ve onun düşüncesinde matematik daha fazla yer tutmuştur. İyi-güzel özdeşliği ve güzelin idea karakteri fikri devam etse de güzelle ilgili geometrik ve matematiksel öğeler öne çıkmıştır. Buna göre bir nesnenin güzel olması için belli bir orantı ve ölçü içinde bulunmalıdır. Ancak ideaların gene de kendi başlarına güzel olma, göreceli değil mutlak güzel olma özelliği sürmüştür.

Platon hayatı boyunca araştırmış, sorgulamış ve eksik gördüğü yerleri tamamlarken yanlış gördüklerini düzeltmiştir. Bu nedenle onun felsefesi ve öğretileri dinamik bir özelliğe sahiptir. Platon sanat alanında, estetik değer, etik-estetik değer ilişkisi, biçim-içerik ilişkisi, estetik beğeni, sanatın mahiyeti, sanat-toplum ilişkisi gibi estetiğin neredeyse bütün problemleri hakkında fikir beyan etmiştir. Bu problemlerin birçoğu halen daha tartışılmaktadır. .

⁴⁸ Türker, Agm., s.17.

İKİNCİ BÖLÜM: JEAN BAUDRİLLARD VE SİMÜLASYON KURAMI

2.1. HAYATI, ESERLERİ VE DÜŞÜNCE YAPISI

Çağdaş felsefenin ve Fransız düşüncesinin önde gelen isimlerinden biri olan Jean Baudrillard, 1929'da Reims'de dünyaya geldi. Mesleki hayatına Almanca öğretmenliği ile başladı. 1966 yılında Nanterre Üniversitesi'nde Henri Lefebvre ile çalışmaya başlayan Baudrillard, profesörlük ünvanını ancak 1990'da alabildi. Bu gecikmenin nedeninin Foucault'nun söylevini iş iştten geçtikten sonra, gecikmiş bir söylev olarak değerlendirdiği "Foucault'yu Unutmak" adlı eserin olduğu iddia edilmiştir. Dünyanın birçok ülkesinde sosyoloji dersleri veren filozof, birçok çeviriye de imza atmıştır. Özellikle Bertold Brecht'ten şiir, Peter Weis'ten tiyatro çevirileri dikkat çekmiştir. Filozof ömrü boyunca 27 kitap yazdı ve 6 Mart 2007'de hayata veda etti.

Jean Baudrillard'ın, dünyada tanınırlığı gün geçtikçe daha fazla artmıştır, artmaktadır. Ünlü düşünürün eserlerinin birçoğu ülkemizde de çevrilmiş ve Türkçeye kazandırılmıştır. Günümüz Batı toplumu ve kültürü karşıtı fikirleriyle tartışma yaratmıştır. Yöntem olarak ise, kendisinin kuramsal şiddet dediği, yöntemsizliği bir yöntem gibi kullanıp, ölümcül bir spekülasyona girişmek ve varsayımları gidebilecekleri son noktaya kadar götürmeye çalışmayı kullanmıştır. O, kod ya da simgeselliği simülatörler olarak değerlendirir ve onları teker teker söylevin içinden çıkarmak gerektiğini ifade eder⁴⁹. *"Ona göre günümüzde radikal (alternatif) düşüncenin adı kendi deyimiyle ancak: "Kuramsal Şiddet" olabilir. Kuramsal şiddet önce nesnesini belirlemiş (:Tüketim Toplumu –daha sonra modern toplumlar- ve türevleriyle, sözde Marksist düzen ve türevleri!) ve onu çözümleyip, eleştirmeye başlamıştır. Marksist terminolojiye ait kavramların Kapitalist, Neo_Kapitalist toplumun uzantısı olan Tüketim Toplumu ya da Modern toplum içindeki yerini ve anlamını tespit etmeye çalışarak: diyalektik mantık, üretim ilişkileri, arz-talep düzeni, artı değer, değişim ve kullanım değerleri, emek, iş, eşya, yabancılaşma, vb. tüm yöntem*

⁴⁹ Jean Baudrillard, *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*, (Çev. Oğuz Adanır), Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul 2002, s.9.

malzemelerini elden geçirerek onların bugün sahip oldukları gerçek anlamı saptamıştır”⁵⁰.

Ayrıca Baudrillard, dilbilimin çok önemli bir yöntem ve alan olduğunu söylemekle beraber sosyolojiden semiyotiğe, genel antropolojiden psikanalize birçok yöntemi ve alanı kullanmıştır. Ancak gerçek anlamda hiçbirine sadık kalmadan, kısa süreli ve geçici bir ilgi ve işine yaramadığı anda o alanı ve yöntemi bırakmıştır.⁵¹ Jean Baudrillard, dogmalaştırmaya ve dünyayı ikili karşıtlıklarla açıklamaya da karşıdır. Ona göre gerçek mantık diyalektik mantık değil “olasılaştırma mantığı”dır.⁵² Olasılaştırma mantığı ise her şeyi her şeyle bağdaştıran, uzlaştıran, ikili kutuplaşmalara son veren mantıktır. Bu da onun –her ne kadar reddetse de- modernizmden çok postmodern düşünce yapısına daha yakın olduğunu göstermektedir.

Jean Baudrillard, kitle kavramından medya ve terörizm kavramlarına, yöntemden sanata, tüketimden üretimin irrasyonelliğine birçok konuda düşünmüş, fikir beyan etmiştir. Düşünür kitaplarında, temelde simülasyon, kitle, ayartma, baştan çıkarma, tüketim kültürü, yığınların zihniyeti, öteki, gerçeklik, Batı toplumlarının kültürel ve zihinsel yapısı gibi konuları işlemiştir.

Zygmunt Bauman, Baudrillard’ın, içinde yaşadığı dünyayı yalnızca olmayanlarla resmettiğini söylemektedir. “*Baudrillard’a göre, dünya, tanıdığımız ve önemseydiğimiz çok sayıda insanın katılacağı söylenmişken -ne yazık ki- bunlardan hiçbirinin çıkıp gelmediği bir daveti andırmaktadır.*”⁵³ Baudrillard, büyük bir değişimden bahsetmektedir. Bu değişim o kadar büyüktür ki, bütün değişimlere son verir, kendinden sonra da değişim olmayacaktır. Ancak değişimden bahsetmek için önceki hali tanımlamak gerekir. O, bir değişimden, yönelimden, farklılaşmadan, ayrımlanmadan bahsettiğimiz bir dünyanın sağlam ve güvenilir olabileceğini ifade etmektedir. Baudrillard, artık bunları da kaybettiğimizi söylemektedir⁵⁴.

Baudrillard’ın dünyasında artık ayrımlar ortadan kalkmıştır. Simülasyon evresinden önce gerçek ile imge, simülasyon ile gerçek, hakiki olanla sahte olan, fikir

⁵⁰ Oğuz Adanır, *Baudrillard’ın Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*, 2. Baskı, Dokuz Eylül Yayınları, İzmir 2004, s.13.

⁵¹ Zuhâl Öker, “Baudrillard”, Nurdoğan Rigel (Ed), *21. Yüzyıl İletişim Çağını Aydınlatan Kuramcılar: Kadife Karanlık* (ss.201-274), Su Yayınları, İstanbul 2003, s.207.

⁵² Öker, Age., ss.207-208.

⁵³ Zygmunt Bauman, “Jean Baudrillard’a Göre Günümüz Dünyası”, (Çev. Bernar Kutluğ), *Sinemasal Dergisi*, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sayı:2, Erişim Tarihi: 23.02.2010, <http://www.sinemasal.gen.tr/bauman.htm>, s.1

⁵⁴ Bauman, Agm., s.1.

ile onun göndergesi arasında bir ayrım vardı. Ancak Ona göre, bütün değişimlere son veren bir değişim sonucu artık gerçeklikten, imgeden, metafordan, illüzyondan, düşten bahsedilemez. Gerçeklik namına düş, illüzyon, imge ortadan kaybolmuş, yok edilmiştir. Bunlarla beraber gerçeklik de yok olmuştur. Artık herhangi bir şey ne gerçekliğe ne de imgesine göndermede bulunmaktadır. Simülasyon bütün ayrımları silip süpürmüştür⁵⁵.

Baudrillard'a göre simülasyon sahip olunmayana sahip "miş gibi görünme"dir ve günümüzde baştan ayağa her şey bunu yapmaktadır. Ona göre, artık harita toprak parçasından önemli hale gelmiştir. Hatta o hale geldik ki neyin "miş gibi yaptığını" da bilemiyoruz. Çünkü her şeyin aslını kaybettik. Aslını kaybedince doğaldır ki karşılaştırabileceğimiz bir gerçek ve tespit edebileceğimiz bir simülasyon kalmıyor, her yeri simülasyon kontrol altına alıyor. Artık gerçekten de düşselden de bahsedemeyiz, çünkü bu ikisinin arasındaki mesafe ortadan kalkmıştır.

Sıradan simülasyon kavramı aynı zamanda gerçekliği onaylar, ona göndermede bulunur, gerçeği gösterirken; Baudrillard'ın simülasyonu ise gerçeğin altını oyar, gerçeğin ne kadar gerçek olduğunu, kendisini taklit eden şeyden daha sağlam olmadığını da gösterir. Adeta bir hipersimülasyona dönüşmüştür artık ve ikinci düzenin *-gerçeğin artık gerçek olmadığını ortaya çıkaran, en azından gerçeğin kendisinden sonraki şeyden daha gerçek olmadığını, kendisini taklit eden şeyden daha sağlam (firm) olmadığını gösteren-* bir simülasyonu olmuştur⁵⁶.

Jean Baudrillard üretken bir ömür yaşamış, çok sayıda kitaba imza atmıştır. Türkçedeki kitapları şunlardır:

-*Amerika*, Çeviren: Yaşar Avunç, Ayrıntı Yayınları.

-*Anahtar Sözcükler*, Çevirenler: Oğuz Adanır, Leyla Yıldırım, Paragraf Yayınevi.

-*Baştan Çıkarma Üzerine*, Çeviren: Ayşegül Sönmezay, Ayrıntı Yayınları.

-*Bir Parçadan Diğetine-François L'Yvonnet İle Söyleşi*, Çeviren: Yaşar Avunç, İnkılap Kitabevi.

-*Cool Anılar III-IV*, Çeviren: Yaşar Avunç, Ayrıntı Yayınları.

-*Cool Anılar V*, Çeviren: Ayşegül Sönmezay, Ayrıntı Yayınları.

-*Çaresiz Stretejiler*, Çeviren: Oğuz Adanır, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

⁵⁵ Bauman, Agm., s.2.

⁵⁶ Bauman, Agm., s.2.

-*Foucault'yu Unutmak*, Çeviren: Oğuz Adanır, Dokuz Eylül Üniversitesi Yayınları.

-*Gösterge Ekonomi Politikası Hakkında Bir Eleştiri*, Çevirenler: Oğuz Adanır- Ali Bilgin, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

-*İmkansız Takas*, Çeviren: Ayşegül Sönmezay, Ayrıntı Yayınları

-*Kötülüğün Şeffaflığı-Aşırı Fenomenler Üzerine Bir Deneme*, Çeviren: Işık Ergüden, Ayrıntı Yayınları.

-*Kusursuz Cinayet*, Çeviren: Necmettin Sevil, Ayrıntı Yayınları.

-*Nesneler Sistemi*, Çevirenler: Oğuz Adanır- Aslı Karamollaoğlu, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

-*Sanat Dünyasının Kurduğu Komplo/ Estetik Bir İllüzyon Üretmek, Üretilen estetik İllüzyonu Yitirmek*, Çeviren: Oğuz Adanır, Yayımlanmamış Çeviri.

-*Sessiz Yığınların Gölgesinde Toplumsalın Sonu*, Çeviren: Oğuz Adanır, Doğu Batı Yayınları.

-*Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*, Çeviren: Oğuz Adanır, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

-*Simülakrlar ve Simülasyon*, Çeviren: Oğuz Adanır, Doğu Batı Yayınları.

-*Siyah 'An'lar 1-2*, Çeviren: Ayşegül Sönmezay, Ayrıntı Yayınları.

-*Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği*, Çeviren: Oğuz Adanır, Doğu Batı Yayınları.

-*Tam Ekran*, Çeviren: Bahadır Gülmez, Yapı Kredi Yayınları.

-*Tüketim Toplumu*, Çeviren: Ferda Keskin, Ayrıntı Yayınları.

-*Üretimin Aynası*, Çeviren: Oğuz Adanır, Dokuz Eylül Yayınları⁵⁷.

Baudrillard kendisini nihilist olarak görmektedir. “... nihilist olma,... şiddet yüklü ve alaycı çizgiyi sistemin kaldırabileceği en uç noktaya kadar götürerek, sistemi, bu meydan okuma eylemine, ölme eylemiyle yanıt vermeye zorlamak anlamına geliyorsa o zaman, tıpkı bu işi silaha sarılarak yapan başkaları gibi, ben de kuramsal düzeyde bir terörist ve nihilist olduğumu söyleyebilirim. Bugün başvurabileceğimiz tek silah hakikat değil, kuramsal bir şiddettir”⁵⁸. Baudrillard’a göre bu da bir ütopyadır çünkü nihilizm ancak gerçek radikallikten söz edilebilseydi yararlı olabilirdi. Oysa radikalliğin etkin nihilizmine sistem de nötralize edici bir nihilizmle karşılık vermektedir. “Sistem de

⁵⁷ Oğuz Adanır, *Baudrillard*, Say Yayınları, İstanbul 2010, ss.21-22.

⁵⁸ Jean Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, (Çev. Oğuz Adanır), Doğu Batı Yayınları, Ankara 2003, s.231.

*nihilisttir çünkü kendisini yadsıyanlar da dâhil olmak üzere herkesi umursamaz ve aldırma bir tavır içine sokabilmektedir”*⁵⁹. Ona göre nihilizm 19 yüzyılda sahip olduğu Wagner’ci ve Spengler’ci isli ve karanlık anlamını yitirmiştir. Nihilizm artık Tanrı’nın ölümüyle birlikte ortaya çıkan o metafizik radikallikle ilişkili değildir. Günümüzdeki nihilizm saydamlaşmış, kendinden önce var olmuş tarihsel biçimlerden çok daha acımasız ve radikal bir nihilizm biçimidir. Bunun nedeni ise, Ona göre, saydamlık ve bir boşlukta yüzer gibi olma halinin hem sistem, hem de sistemi çözümlediğini iddia eden bütün kuramların ayrılmaz bir parçasına dönüşmüş olmasıdır⁶⁰.

Baudrillard, dünya için 19. yüzyılın çok önemli bir tarihsel dönemeç olduğunu, bu yüzyılda, görünümle dünyanın bütünleyiciliğine son verildiğini ve böylece dünyanın yorumun ve tarihin ellerine bırakıldığını kabul ediyor. O, 20. yüzyılda ise önceki yüzyılda görünümlelerin yok edilmesi gibi muazzam bir anlam kıyımı süreci yaşandığını söylüyor⁶¹.

Kendi yaşam öyküsünde kendisini köylü olarak gördüğünü, köylülüğün ise tembelliğin özü olduğunu söylüyor. Modern insanın daha fazla çalışmasını, köylülükten geçip kentli olmasına bağlayan Baudrillard, köylülüğü kanaatle, yazgıya teslim olmakla tanımlarken; modern kentli bireyi hırsla, girişimcilik, toplumsal sorumluluk, çalışma azmi ve rekabetle tanımlıyor. Bu tasniften yola çıkarak adeta köylülüğü tavsiye ediyor, köylülüğüyle gurur duyuyor⁶².

Simülasyon kuramı, onun en dikkat çeken teorisidir. Buna göre 2. Dünya Savaşı sonrası, teknolojinin de devreye girmesi ile insanlar bir simülasyon evreninde yaşamaya başlamıştır. İnsanların deneyimledikleri her şey sunidir ve görüntülerden ibarettir. Özellikle televizyona ve diğer kitle iletişim araçlarına karşı eleştirilerde bulunmaktan çekinmeyen yazar, Körfez Savaşı üzerine de çeşitli yorumlamalar yapmıştır. Fransa’da bu konuda en çok görüşü alınan kişi o idi. Benzer yorumları 11 Eylül olayları sırasında da yapmıştı.

Televizyon günümüzün önemli ve vazgeçilmez parçalarından olmuştur. Onu hesaba katmadan artık ne toplum, birey ne de dünya anlaşılabilir. Televizyonun çok yönlülüğü, onu araştıranların çeşitliliğiyle de anlaşılabilir. Günümüzde felsefeciden psikologa, ekonomistten dilbilimciye birçok araştırmacı televizyonu araştırma konusu

⁵⁹ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s.232.

⁶⁰ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s.225.

⁶¹ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s.227.

⁶² Öker, Age., ss.206-207.

olarak almaktadır. Bütün bunlar televizyonun ne kadar çok yönlü ve etkili bir araç olduğunu ve tek bir bakış açısıyla anlaşılamayacağını göstermektedir. Fransız düşünür Jean Baudrillard da görüşlerini belirlerken ve bu görüşler üzerine çalışırken televizyonu ele almış, onu çözümlemeye, onun üzerinden toplumu ve dünyayı anlamaya çalışmıştır. Fikirlerini simülasyon kuramı başlığı altında toplayan Baudrillard, Batı toplumlarını ve geldikleri aşamayı eleştirmiş, simülasyon kuramının bir parçası olan televizyondan da örnekler vermiştir.

2.2. GERÇEK-HİPERGERÇEK

Gerçeğin/hakikatin ne olduğu bütün düşünce tarihi boyunca tartışılmıştır. Platon hakikatin idealar olduğunu söylerken kimileri değişmeyi, kimileri ise varlığın kendisini hakikat olarak görmektedir. Baudrillard’a göre ise nesnel gerçeklikten söz edilemez. O, dünya olmadan bilincin, bilinç olmadan da dünyanın düşünülemeyeceğini söylemektedir. Düşünürü göre düşünülen dünya ile kişiyi yaratan dünya birbirinden ayrılamaz. Bilincin dışında kalan nesnelerin nesnel gerçekliği konusunda herhangi bir bilgiye sahip olunamaz çünkü şeyler, zihinde yeniden canlandırma yeteneği ölçüsünde anlaşılabilir. *“Bizim dışımızda bir şeylerin var olup olmadıkları ve bizim de onları bir algılama biçimimiz olup olmadığı sorusu tamamen anlamsızdır... Mavinin gerçekten nesnel anlamda mavi olup olmadığını sorgulamak saçma bir şeydir”*⁶³. Baudrillard, nesnel gerçeklik yanılsamasının doğa tarafından kurulmuş bir tuzak olduğunu ifade etmektedir. Ona göre dünya *“...şu nesne, şu şey, şu ne olduğu belirsiz ve hakkında söylenebilecek bir şey olmayan yerdir”*⁶⁴. Bu nedenle nesnel gerçeklik konusunda konuşmak da olanaksızdır.

Gerçek, gerçeğe ve gerçeklikle ilgili sorunlar, Baudrillard’ın görüşlerinin temelini oluşturmaktadır. Gerçeğin yolculuğunu izleyen ve geldiğimiz aşama itibariyle gerçekliği tartışan düşünür, günümüzde gerçeğin ortadan kalktığını, yerine hipergerçeğin geçtiğini söylemektedir.

Cevizci gerçeğin özelliklerini somut, aktüel, olgusal; algıdan ya da zihinden bağımsız bir biçimde var olan; tözsel ya da nesnel var oluşa sahip bulunan ve şimdi fiilen var olan olarak saymaktadır. Yazar, “gerçek”in karşıtlarını ise ideal, koşullu,

⁶³ Jean Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği*, (Çev. Oğuz Adanır), Doğu Batı Yayınları. Ankara 2005, s.38.

⁶⁴ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği*, s.38.

mümkün olan; kurgusal, yanıltıcı, gerçek olmayan, yapay, fantezi ya da imgesel olan; geçmiş ya da gelecekte veya teorik bir yapımlar olarak var olan şeklinde sıralamaktadır⁶⁵.

Jean Baudrillard simülasyonu “*gerçeğin tüm göstergelerine sahip olup da gerçek olmayan şey*” olarak tanımlamaktadır. Ona göre gerçeklik ilkesi bir toplumda çok uzun sürede ve büyük çabalarla oluşturulur, biçimlendirilir. Ancak bu ilke, 1960’lı yıllardan itibaren toplumu yönlendiren, kendine boyun eğdiren metafizik gücünü kaybetmeye başlamış⁶⁶, yaşam salt bir yalana dönüşmüştür.

Simülasyon evreninde toplumsal, siyasal ve kültürel yoktur, sadece kitle, politika-ötesi ve kültürel-ötesi vardır. Bunlar birincilerin içi boş ve anlamını yitirmiş, kendinden geçmiş biçimleridir. Bu evren bir görünüm evrenidir, yani gerçekliğin egemen olduğu evrende bir biçim ve içeriğe sahip olan göstergeler (gösterge:gösteren/gösterilen) bu evrende içeriklerini yitirmişler ve kendilerine rağmen ya da sözde birer gösterge olarak adlandırılacak birer ‘görünüm’ dönüşmüşlerdir⁶⁷.

Televizyon ekranı üzerinde bir günde yüz binlerce görüntüye tanık olabilirsiniz ancak düğmesine basıp kapattığınızda çevrenizdeki ve dünyadaki hiçbir şeyin değişmemiş olduğunu görürsünüz. “*Ekran, üzerinden görünümün(yoksa göstergelerin değil) akıp geçtikleri bir saydam yüzeyden başka bir şey değildir*”⁶⁸.

Gerçeğin gerçekliğini kaybettiği simülasyon evreni bir yinlemeler evrenidir. Yaşam bir ritüeller bütününe, davranışlara şartlı reflekse dönüşmüştür. İnsanlar her sabah aynı şekilde kalkar, kahvaltı yapar, gazetesini okur, işine gider ve ondan istenildiği gibi düşünür ve davranır. Her gün adeta bir önceki günün tekrarıdır. Kitle iletişimi açısından artık gerçek önemli değildir. Önemli olan tiraj, izlenme oranı ve satışları. Televizyon ise günümüzde gerçeğin yerini almıştır. Her şey ticarileşmiş, haber ve televizyon içerikleri metalaşmış, alınıp satılır hale gelmiştir⁶⁹.

Modern toplumu; üretim için pazar oluşturan, bilim ve teknik öncelikli, demokratik, kentleşmiş, akılcı, büyüden ve dinden arındırılmış olma özellikleriyle tanımlayabiliriz. Bu özelliklerin hepsi toplumsal anlamda belli değişimlere denk gelmektedir. Belki tüm bu özelliklerin temeli ve en önemlisi ise akılcılaşıma/akılcılıktır. Bu ise, dünya görüşü, kolektif eylem ve bireysel eylem olmak üzere üç düzeyde

⁶⁵ Ahmet Cevizci, *Paradigma Felsefe Sözlüğü*, 5. Baskı, Paradigma Yayınları, İstanbul 2002, s.449.

⁶⁶ Oğuz Adanır, *Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*, Hayalet Kitap, İstanbul 2008, s.60.

⁶⁷ Adanır, *Baudrillard’ın Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*, s.22.

⁶⁸ Adanır, *Baudrillard’ın Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*, s. 22.

⁶⁹ Prof.Dr. Şermin Tekinalp; Ruhdan Uzun, *İletişim Araştırmaları ve Kuramları*, Beta Basım Yayım Dağıtım A.Ş., İstanbul 2006, s.145.

gerçekleşmiştir. Birinci düzeyde, dünya büyüden arındırılmış, mit yerine bilim konulmuştur. Eşyanın iç yüzünden dış yüzüne yönelme olmuştur. Akılcılaşıma ile içsel ve metafiziksel bir gerçeklikten doğal, dışsal ve nesnel bir gerçekliğe geçilmiş; gerçek, duyularla gözlemlenen, ölçülebilen ve deneye konu olan bir şeye indirgenmiştir.

İkinci düzey olan kolektif eylemdeki akılcılaşıma örgütler tarafından görünür kılınmıştır. Geleneksel yapılar ve kurumlar ortadan kalkmış, yerini modern örgütler almıştır. Bu örgütler bilinçli olarak ve bir amaca yönelik olarak tasarlanmışlardır. Bu örgütler bireyin etrafını adeta bir demir kafes gibi sarmıştır. Üçüncü düzey olan bireysel eylemin akılcılaşması ise, yaşamın, planlı bir hayat ve faydacı bir ahlak temeline oturması anlamına gelmektedir. Hayattan sürprizler ve denetlenemeyen şeyler kovulmuş, yaşamın bütün alanlarına akıl ve aklın ilkeleri hâkim olmuştur.

Modern aklın iflas ettiği, yerine herkesin kendi aklını, bilgisini ve yorumunu koyduğu günümüzde Baudrillard'a göre eskiden kolektif bir denetime tabi olan gerçeklik aşamasından denetimin olmadığı, yönünü şaşırdığı, bireyi ve yorumu ön plana çıkardığı ve kutsadığı bir aşamaya geçilmiştir. Bu geçiş ona göre uzun vadede birey açısından stres, melankoli, uyuşturucu vs ile sonuçlanabilir⁷⁰.

Baudrillard çağdaş Batı toplumlarının simülasyon evresine geçtiklerini söylemektedir. Ona göre bu toplumlar modern toplum simülakrlarıdır ve hiperrasyonelleşmiş mantığa uygun, müstehcenliğin egemen olduğu toplumlardır⁷¹. Modern toplum olmanın özelliklerinden biri olan rasyonelleşme yerini, gerçekliğin hipergörüşmeğe dönüşmesi gibi, hiperrasyonelleşmeye bırakmış, yaşamın bütün alanlarına akıl ve aklın ilkeleri yerine bunların simülakrları, taklitleri egemen olmuştur.

Bu toplumlarda gerçeklik ilkesi olmadığından imgelerin gerçekliği de sorgulanamaz, sorgulanma gereği hissedilmez. *“Son yüzyıllarda üretilen, bizim bir ilkeye dönüştürdüğümüz gerçeklik ortadan kaybolmaktadır. Bu gerçekliği ne pahasına olursa olsun bir referans olarak yaşatmaya çalışmak mantıksız bir şeydir, çünkü gerçekliği ayakta tutan ilke ölmüştür. “Nesnel” gerçeğin ortadan kaybolmaya başlamasıyla birlikte bu gerçeklik ilkesi giderek güçten düşerken Bütünsel, Sanal bir Gerçekliğin giderek güçlendiği görülmektedir”*⁷². Bütünsel, sanal gerçeklikle her şey gerçek, görünür ve saydam yapılmıştır. Her şeyin gerçek olduğu yerde gerçeklik,

⁷⁰ Oğuz Adanır, *Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*, s.61.

⁷¹ Adanır, *Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*, s.62.

⁷² Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği*, s.14.

gerçekleştirdiği anda ortadan kaybolmaya başlamaktadır. Buradaki gerçeklik fiziksel olarak değil, metafiziksel(zihinsel) olarak yok olmuştur. Çünkü gerçekliği var kılan yeniden canlandırma yitmekte, her şey gerçekleştirilebilir, teknik anlamda somutlaştırılabilir kılınmaktadır. Yani gerçeklik var olmayı sürdürse de ilkesi ölmüş durumdadır.

Baudrillard'a göre artık hepimiz birer agnostikiz. Eskiden Tanrı konusunda bilinemezci olanlara karşılık günümüzde gerçeklik agnostikleri vardır. Çağımız agnostikleri, sadık, yalın, kendini ifade edebilen göstergelerden önce var olmuş, bilinçli bir şekilde fetişleştirilmiş gerçekliğe ait göstergelerin tuzağına düşmüş bir gerçeklikten şüphe etmekte, onu yadsımaaktadırlar⁷³.

Baudrillard, dünyamızda anlam ve yeniden canlandırmayla bağlantılı nesnel gerçekliğin yerini sınır tanımayan, her şeyin gerçekleştirilebildiği, teknik anlamda somutlaştırılabildiği, herhangi bir ilke ya da nihai hedeften yoksun Bütünsel Gerçekliğe bıraktığını söylemektedir. Düşünün Bütünsel Gerçeklik ile kastettiği:

“...bütün dünyanın, sınırlandırılması olanaksız işlemsel bir projeye suç ortağı yapılmasını yani her şeyin gerçek, görünür, saydam ve ‘özgürleştirilmiş’ olduğu, sonuca ulaştırıldığı ve anlamlı olması gerektiği (oysa anlamdan söz edebilmek için her şeyin anlamlı olmaması gerekmektedir) bir dünya”dır⁷⁴.

Bu dünyada artık gerçek ve gerçeklik yoktur, çünkü bütün anlamlar ve düşler, gerçek ve gerçeklikle bağlantılı düşsellik ortadan kalkmıştır. Bu sayededir ki “Bütünsel Gerçeklik” ortaya çıkabilmiştir.

Baudrillard'a göre gerçeklikten söz edebilmemiz için düşsellik, anlamsızlık ve illüzyon olmalıdır. Bir gerçeklikten ancak bunlar varsa ve yaşanıyorsa söz edilebilir. Bunlar sayesinde ki gerçeklik ilkesinden bahsedilebilmektedir. Oysa günümüz dünyası bu ilkeyi, illüzyonu, anlamsızlığı yok ederek terk etmiştir. Her şey gerçeğe dönüşmüştür. Aşırı bir gerçeklik içinde yaşanmaktadır. Her şeyin gerçek olmasıyla ise gerçek, illüzyon, düşler ve anlamsızlık ölmüştür.

“Bir kez tüm aşkınlık biçimlerine son verildiğinde şeyler artık o eski anlamlarını yitirmiş ve bu yeni halleriyle çekilmez olmuşlardır. Büyüleme gücünü yitiren şeyler

⁷³ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği*, s.86.

⁷⁴ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği*, s.13.

anında ve tamamıyla gerçek, gölgelerinden ve yorumdan yoksun şeylere dönüşmüşlerdir”⁷⁵.

Bütünsel/Sanal Gerçeklik ile birçok alanda karşılaşmaktayız: öte dünya fikri, müzik, genetik, ekonomi, dil, zaman, gösterge, iletişim, iktidar, imge, vs. Bütünsel gerçeklikle karşılaştığımız ilk alan öte dünya fikridir. Sanallıkla birlikte öte dünya ortadan kalkmakta, böylece bu dünya kendi kendinin yerini almakta, kendi yerine kusursuz ikizini koymakta, kusursuz bir serap yaratmaktadır.

Bütünsel gerçeklikle bugün müzikte de karşılaşmaktayız. Tamamen bilgisayar aracılığıyla bestelenen, bütün parazit ve gürültülerin ayrıştırıldığı, ancak daha sonra gerçek müzik duygusu versin diye yine bilgisayar aracılığıyla ve yapay olarak parazit ve gürültü eklenen bir müzik dinlemekteyiz.

Kusursuzlaştırmanın genetikteki karşılığı ise “Bütünsel İnsan”dır. Hedeflenen insan, her şeyiyle hesaplanan, rektifiye edilen, bütün geleceği belirlenen, olabilecek en uygun ve etkin formülle üretilmiş insandır.

Steven Spielberg’ün Minority Report(Azınlık Raporu) filminden örnekle geleceğin insanı ve dünyasını anlamaya çalışan Baudrillard, evrensel önlem ilkesine uygun olarak suçun işlenip işlenmemesine bakmadan niyetten ve düşünceden yola çıkarak adeta düşüncenin cezalandırıldığını söylemektedir. Ona göre gelecekte genetik araştırmalar sonucu “suç geni” daha bebeğin doğum aşamasında hatta belki de anne karnında ortadan kaldırılacak ve ideal insan formunda insanlar ve toplumlar yaratılacaktır. İdeal olarak var olacak ve öyle kalacak olan insan, asla kendi olamayacak, ta baştan modeli tarafından yutulmuş olacaktır.

Bütünsel gerçekliğin egemen olduğu, hüküm sürdüğü bir diğer alan ekonomi ve bunun aracı olan paradır. Günümüz dünyası değişim değerinden spekülative sanal ekonomi aşamasına geçen paranın dünyasıdır. Sermaye akışlarıyla ticari mübadeleler arasında herhangi bir bağ yoktur. Para artık sadece kendinden ibarettir. Para hiçbir şeyin karşılığı olmamasıyla birlikte ticari bir maldır ve evrensel tutkunun nesnesi haline gelmiştir⁷⁶.

Sayısal ve dijital bir görünüm kazanmış, dilsel boşlukları ve sessizlik anları elinden alınmış, edebi nitelikleri yok edilmiş dil ile birlikte zaman da bütünsel gerçeklik aşamasındadır. Bugün *“olaya özgü tarihsel zaman, duygu ve tutkulara özgü psikolojik*

⁷⁵ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği*, s.23.

⁷⁶ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği*, s.27.

zaman, yargılama ve iradeye özgü öznel zamanın karşısına alaylı bir dille ‘gerçek zaman’ dediğimiz sanal zamanla çıkılmaktadır”⁷⁷. Burada kendinden bahsedilen gerçek zaman, geçmiş ile gelecek arasında yer alan bir an değil, canlı yayındaki gibi, olay yerinde hazır bulunmayı zorunlu kılan bir andır. Bu, aynı şekilde, bütün zamansal boyutları yok eden, işlevsiz kılan ve sadece time-processing’le özdeşleşen bir zamandır.

“Sanal teknolojiler, sayısal evren ve cam ekranın gerisinde somut, nesnel bir evrenin bulunmamasının nedeni, McLuhan’ın çok uzun zaman önce televizyona özgü, medyatik imgede tespit etmiş olduğu gizli bir uyarı, hatta bir buyruktur. Bu buyruk kendini: Varlığını cyber evrenin her yerinde algılayabileceğimiz, insanın başını döndüren interaktif bir sürece dönüşebilen, zorunlu katılım şeklinde sunmaktadır.

...

Bu evrende bakış, sahne, düşsel hatta illüzyon, dışsallık ya da gösteriye yer yoktur. Fetişleşmiş işlemsellik her türlü dışsallığı emip, her türlü içselliği eritebilen, gerçek zaman adlı işlem aracılığıyla zamanı bile yutabilen bir şeydir.

Bu şekilde kendisine bütünsel bir gerçeklik, işlerlik kazandırılan ve kendi kendisiyle özdeşleşebilen bir dünyadan söz edilebilir, ancak mevcut dünyanın bununla bir ilişkisi yoktur. O tamamıyla farklı bir yerdir.

Bu haliyle mevcut dünyanın bir görünüm, hatta bütünsel bir illüzyon düzenine ait olduğu söylenebilir, çünkü bu dünyayı tüm bütünselliği içinde yeniden canlandırabilmek olanaksızdır”⁷⁸.

Baudrillard, günümüzde göstergeyle kurulan anlamsal ilişkilerin gerçekte kurulan anlamsal ilişkilerle birlikte sanal ve sayısalardan oluşan bir evrende yok olup gittiğini söylemektedir. Ona göre, bütünsel gerçekliğin ortaya çıkışından önce gösteri, yabancılaşma, mesafe, aşkınlık ve soyutlama gibi şeyler varken bugün mutlak gerçeklik uğruna göstergeyi de sahtesini de kaybetmiş durumdayız. Bu anlamda göstergenin katli, bütünsel gerçekliğin önünü açmıştır⁷⁹.

Baudrillard burada Lascaux mağarasını örnek göstermektedir. Gerçek mağara uzun süre önce ziyarete kapatılmıştır ve ziyaretçiler Lascaux 2 adlı simülakr bir mağarayı ziyaret etmektedirler. Ancak çoğu bu mağaranın gerçek mağara olmadığının farkında değildir. Ayrıca gerçek mağaraya ilişkin herhangi bir işaret veya bilgi de

⁷⁷ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği*, s.28.

⁷⁸ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği*, s.29.

⁷⁹ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği*, ss.67-68.

yoktur. Örnekten de anlaşılacağı gibi kopya gerçeğin yerini almış ve aynı zamanda gerçek/asıl dünya ortadan kalkmıştır.

Gösterge artık gösterge olma özelliğini yitirmiştir. Bu nedenle göstergenin nedensizliği ortadan kalkmış ve gösterge sıradan bir şeye dönüşmüştür.

“Sanal Gerçeklik gösterge ve yeniden canlandırma dönemini başlatıyor. Bu olgu tüm sayısal, dijital evreni kapsıyor ve bu evren ‘binaire’ 0/1 (ikili yapı) bir sayısal işlem evrenine dönüşüyor... Integral hesapları, kapalı devreler gibi şeyler. Mesafe, yani gerçek dünyaya olan dışsal mesafeyle göstergeye olan içsel mesafe ortadan kalkıyor”⁸⁰.

Ölümçül özellikler taşıyan süreçlerden biri de tüm metaforların eyleme geçilerek gerçekleşmesi, metaforun gerçeğin içinde yok olması, somutlaştırılmasıdır. Bütün mecazlar, soyutlamalar, eğretilmeler yok edilmekte, benzetilen benzeyene dönüştürülmektedir. Belki de bilim sadece metaforları gerçekleştirmeye çalışmaktadır. Benzeyen ortadan kaldırılarak, göndermeler yok edilmekte, ortada gerçek anlamda benzetilen kalmaktadır⁸¹.

Metaforun yazgısını aynı şekilde rüyalar da paylaşmaktadır. Daha önce soyut anlamlar yüklenen, Tanrısal bir güç ve gelecekte bir haber olarak görülen rüyalar, insanların kendi kendisiyle etkileşimine, bilinçaltına, beyne ait olarak düşünülmektedir. Rüyaları eskiden gece gönderirken insanlara, şimdi onları insanlar bellek ve hazmetme süreci, anılar, ihtiyaçlar ve bilinçaltı ve fizyoloji sayesinde üretmektedirler.

Günümüz insanının dört yanını interaktif şeyler sarmıştır. İnsanlar, video, interaktif ekran, internet, multimedya, sanal gerçeklik vs. tarafından kuşatılan bir ortamda yaşamaktadır. İnteraktiflik insandaki mesafe bilincini ortadan kaldırmıştır. Birbirinden farklı, belki karşıt şeyler birbirine karışmıştır. Cinsiyetler, karşıt kutuplar, oyuncular, sahne ve salon, özne ve nesne, gerçek ve ikizi arasındaki mesafe yok olmuştur.

Mesafenin ortadan kalkışı şeyler, olaylar üzerine konuşmayı da olanaksızlaştırmıştır. Çünkü olay ile yayınlanan görüntüleri arasındaki mekânsal ve zamansal mesafe yok denilecek kadar azalmış ve bu mesafesizlik, değerlendirme yapma, olayları tarihsel boyutları içinde ele alıp kararlaştırma, belleğimizde yer edinme imkânını yok etmiştir.

⁸⁰ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği*, s.69.

⁸¹ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği*, s.70.

Günümüz insanı sanal işlem sürecine dâhil olmuş ve makineleşmiş, makine insan haline gelmiştir. Bunun nedeni ise ekrandır. Ayna, imge, bakış, sahne gibi metafor kültürüne ait şeyleri aşan, ortadan kaldıran ekran bir makinedir ve insanı da makinenin işlemsel ikizi gibi çalıştırmakta, sürecin iki tarafını da makineleştirmektedir⁸². Ekran başına geçen kişi görüntü evrenine dalmakta, yaşamın içine yerleşir gibi yerleşmektedir. Baudrillard'ın deyişiyle “yaşantısını üstüne bir tür dijital tulum gibi geçirmektedir⁸³. Medya günümüzde, kişisel hayatlara, psikolojik, siyasal, ekonomik, estetik, ahlaki ve etik hayat alanlarına öyle etki etmektedir ki dokunmadığı, değiştirmedığı insanların hiçbir yanı kalmamıştır. “*Tekerlek ayağın bir uzantısı; kitap gözün bir uzantısı; giyim, tenimizin bir uzantısı; elektrik devresi, merkezi sinir sisteminin bir uzantısı*”⁸⁴ olmuştur.

Fotoğraf, sinema, resim, tiyatro gibi sanatlarda sahne/salon, sahne/bakış ayrımı varken video ve bilgisayar ekranından yansıyan görüntüde böyle bir ayrım kalmamıştır. Karşılıklı etkileşim, bir tür göbek bağı oluşturma veya bir tür içe gömülme, dokunsal bir durum vardır⁸⁵.

Baudrillard, izleyicinin, gösterinin/gördüklerinin içine gömüldüğünü söylemektedir. Ona göre gösteri de sona ermiştir, çünkü herkesin oyuncu olduğu yerde gösteriden, bir eylemden söz edemeyiz⁸⁶.

Susan Sontag'ın anlattığı öyküye göre; insanoğlunun aya ayak basmasını izlediği sırada, izleyenler bu eyleme inanmadıklarını söylemektedirler. O halde neden izlediklerini soran Sontag'a “Biz televizyona bakmaya/televizyonu izlemeye gelmiştik!” yanıtını vermişlerdir. Onlar aslında ekrandaki Ay'a değil, ekrana bakmaktadırlar. Bu durumu Baudrillard, bu insanların anlamlara değil gösteriye boyun eğdikleri şeklinde yorumlamaktadır. Ona göre insanlar gerçekliğin yitip gittiğinin farkındalar ve anlamın değil artık gösterinin yandaşı olmuşlardır⁸⁷.

Baudrillard'a göre bugüne kadar gerçek ve sanal, düşsel, imgesel olan arasında yaratmaya çalıştığımız mesafe bilincini yok ediyor, gerçekliğin elinden alıp düşselleştirdiğimiz ne varsa görselleştiriyor, gerçekleştiriyoruz. Mesafenin kalkması anındalığı desteklemekte, yeniden canlandırmayı imkânsızlaştırmaktadır. Kalkan

⁸² Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği*, s.80.

⁸³ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği*, s.75.

⁸⁴ Marshall McLuhan- Quentin Fiore, *Yaradanımız Medya: Medya Etkileri Üzerine Bir Keşif Yolculuğu*, (Çev. Ünsal Oskay), Merkez Kitapçılık, İstanbul 2005, ss.31-40.

⁸⁵ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği*, s.75.

⁸⁶ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği*, ss.75-76.

⁸⁷ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği*, s.78.

mesafe ile eleştirel ya da estetik bakış da yok olmuştur. Ona göre bu durum muazzam bir içe gömülme sürecidir.

Günümüzün medyatik evreninden yayılan çok sayıdaki imge, yeniden canlandırma değil, anıdalık ve görsel tüketim düzenine aittir.

Bu imgeler bizi bilgilendirmek, eğitmek yerine bize haber verip bizi haberdar etmeye hizmet etmektedir. Dolayısıyla bu imgelerden beslenerek gerçeğe, gerçekliğe ulaşma imkânı yoktur.

Sanal gerçekliğin kendisini gösterdiği, hüküm sürdüğü bir diğer alan iktidar ve iktidar ile birey/toplum ilişkisidir. İktidar varlığını tek yönlü verme/bağışlama gibi siyasal yükümlülöklere borçludur. Oysa günümüz iktidarı bize sadece imgelerini sunmaktadır. Dolayısıyla imgesel düzeyde de bağılılıkla karşılanmaktadır. İktidar, ilettiğı anlam ve göstergeye ister başkaldırarak isterse boyun eğerek mutlak şekilde yanıt verilmesini ister. Oysa iktidar, rastlantısallaşıp belirsizleştikçe göstergeler anlamlarını yitirmektedir. Bu anlam kaybı yanıtlamayı da güçleştirmektedir. Zaten iktidar da toplumu ve bireyleri göstergelerin değış tokuşu aracılığıyla etkileşim, iletişim ve haber süreci dışında sorgulamamaktadır.

Egemenlik stratejisi tüm iletişim teknikleriyle hiç kesintiye uğramaksızın, her bir taraftan saldıran haber ve mesaj üzerine inşa edilmiştir. Ancak tek taraflı olduğı ve gerçek bir ikili ilişkiyi barındırmadığı için gerçek bir yanıtın söz edilememekte, yanıt verebilmek de olanaksızlaşmaktadır⁸⁸.

Bütünsel gerçeklikte, imge de metafor ve gösterge gibi gerçeğe dönüşmüştür. İmgenin büyüleme gücü elinden alınmıştır. Bir nesne ağırlığı, üç boyutluluğı, kokusu, derinliğı, zamansallığı, sürekliliğı ve anlamı gibi boyutları elinden alınarak imgeye dönüşür. Günümüzde imgeyi gerçeğe yaklaştırmak için imgenin bu boyutlarına devinim, düşünce, anlam, arzu eklenerek multimediyatik hale getirilmiştir. Bu da tam tersi sonuç vererek imgenin imge olmaz özelliğini ortadan kaldırmıştır.

Saf imge ile gerçek arasındaki ilişkiyi açıklamak gerekirse, imge gerçeğe yaklaştıkça imgeliğini kaybeder. Bu durumda imgesini kaybeden gerçek de yok olur. Böylece hem imge hem de gerçek ortadan kalkar.

⁸⁸ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliğı*, ss.88-89.

İki boyutlu olan saf imgeye boyut ekledikçe imge gerçeğe yaklaşır. Üçüncü boyut imgeye zaman ve tarih, ses ve devinim, düşünce ve anlam gibi özellikler katarak gerçeğe yakınlaştırır.

“Sanal, sayısal ve bütünsel gerçeklik olarak nitelendirilebilecek dördüncü boyutsa tüm diğerlerini geçersiz kılmaktadır. Bu boyuttan yoksun bir hiperuzamdır. İmgenin gerçek anlamda var olmadığı (dolayısıyla gerçek ve yeniden canlandırma evreninin de söz konusu olmadığı) ekran yüzeylerinden oluşan bir uzam.”⁸⁹

Simülakrlar, çeşitlerine, zamanlarına, aşamalarına göre işlev görürler. Baudrillard, imgeye özgü basmakları işlevlerine göre şöyle sıralamıştır:

*“*derin bir gerçekliğin yansıması olarak imge*

**derin bir gerçekliği değiştiren ve gizleyen imge*

**derin bir gerçekliğin yokluğunu gizleyen imge*

**gerçekliğin hiçbir çeşidiyle ilişkisi olmayan yani kendi kendinin saf simülakrı olan imge.*

Birinci durumda imge olumlu bir niteliğe sahiptir –çünkü burada imge bir ayın görevini üstlenmiştir. İkinci durumda imge olumsuz bir niteliğe sahiptir –kötü büyü türünden bir şeydir. Üçüncü durumda imge bir görünümün yerini almaya –yani bir büyüleme aracı olmaya çalışmaktadır. Dördüncü durumdaysa imge artık görüntü düzenine değil simülasyon düzenine ait bir şeydir”⁹⁰.

Dönüm noktası bir şeyleri gizleyen göstergeler aşamasından gösterilecek bir şeyin kalmadığını gizleyen göstergeler aşamasına geçiştir. Çünkü birincilerde hakikate ve gerçeğe gönderme varken ikincil göstergeler bizi simülasyon evrenine, simülakrlar düzenine girildiğini ve artık gerçeğin tamamen ortadan kalktığını, hakikat diye bir şeyin olmadığını haber verir.

İmge müstehcenleştirilerek ve saydamlaştırılarak katledilir. Baudrillard’a göre gereksiz, yararsız, insanı etkilemeyen, bir şeyler arzulatmayan bütün görüntüler müstehcendir. Ona göre gerçeğin tamamının görselleştirilmesi ise saydamlık ya da teşhirciliktir⁹¹. Bu iki davranış da imgeyi yok eder. Bizanslı İkonoklastlar, imgelere yüklenen anlamları zihinlerden silip atabilmek için onları parçalarken biz ise imgeleri anlama boğarak yok ediyoruz. Ayrıca günümüzde, imge, sayısal hesaplama ve

⁸⁹ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği*, s.97.

⁹⁰ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, ss.22-23.

⁹¹ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği*, s.93.

bilgisayar aracılığıyla sentetik imgeye dönüştürülmekte, sentetik imge ile sanal gerçeklik anında üretilebilmektedir.

“Bütünsel Gerçeklik hem ulaştığımız en üst saydamlık, hem de her şeyin tamamıyla müstehcenleştiği bir aşamadır.

İmgeye karşı gerçekleştirilebilecek en şiddetli saldırı, sayısal hesaplama ve bilgisayar aracılığıyla ex nihilo(yoktan var edilen) gerçekleştirilen imgedir.

Sentetik imge, imgesel düşlemeye, imgesel düşlemenin neden olduğu o asal ‘illüzyon’ olayına bir son vermektedir, çünkü sentetik imgenin bir göndereni yoktur. Sentetik imge, sanal gerçeklik olarak anında üretilebilmektedir”⁹².

Dünyayı kapsıyor görünse de Baudrillard’ın simülasyon kuramı, Batı uygarlığını ya da toplumlarını kapsamaktadır. Ona göre Batı toplumları, koymuş oldukları hedef ve amaçları aşmış, bu arada illüzyonlarını yitirmiş ve hangi yöne gideceklerini şaşırarak, kendi etraflarında dönen kısır bir döngü içine girmişlerdir. Batı uygarlığı içerik, ideolojik, politik, felsefi, kültürel düzeyde model olma özelliklerini yitirmelerine rağmen sahip oldukları maddiyatlarını kaybetmemek için bitmişliklerini gizlemeye çalışmaktadırlar.

Batının bugüne kadar hiçbir şey başaramadığını söyleyen Baudrillard, her şeye yeniden başlamak, bunun için de çok zor olan simülasyon düzenine son vermeyi başarmak gerektiğini dile getirmiştir⁹³.

Baudrillard, giderek yüzünü daha fazla postmodernizme dönen eski bir Marksisttir⁹⁴ ve modern kapitalist toplumu incelerken bu geçmişinden yararlanmış, Marksizm’in terminolojisini sıklıkla kullanmıştır. Düşünür, gerçek ve gerçekliğin egemen olduğu 18. yüzyılda başlayıp 1970’lere kadar gelen süreçte dünyada toplumsal/sınıfsal bir yapılanmanın olduğunu söylemektedir. Önce köylü/burjuva, sonra da emekçi/kapitalist. Dünyaya illüzyon sunmaya çalışan kapitalist, liberal dünya görüşü ile Marksist kökenli komünist, sosyalist dünya görüşü vardı⁹⁵.

Baudrillard’a göre modernleşmenin ürettiği en önemli kavram gerçeklik ilkesidir. Gerçeklik ilkesinin temelinde ise aydınlanma vardır. Aydınlanma rasyonel akılcı düşünceye dayanır ve doğadan yaralanmanın insana refah ve ilerleme getireceği

⁹² Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği*, s.94.

⁹³ Adanır, *Baudrillard’ın Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*, s.19.

⁹⁴ David West, *Kıta Avrupası Felsefesine Giriş: Rousseau, Kant, Hegel’den Foucault ve Derrida’ya*, (Çev. Ahmet Cevizci), Paradigma Yayınları, İstanbul 1998, s.276.

⁹⁵ Adanır, *Baudrillard’ın Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*, s.20.

inancı vazedilmiştir. Bu inanın devamında doğa bilimleri gelişmiş ve sanayileşmeyi beraberinde getirmiştir. Sanayileşme ise akılcı yaşam, ahlak ve işbölümü, uzmanlaşma kurulmasına sebebiyet vermiştir.

İnsanların yeme içme, barınma, sağlık, eğitim gibi sorunları gerçektir ve bunlar ancak akılcı bir yolla çözülebilir. Akılcı düşünce bu sorunlara çözüm önerileri hazırlarken gerçekten yola çıkmış, bir gerçeklik ilkesi inşa etmeye çalışmıştır. Kendinden önceki her şeyi aşkınlıkla, Tanrıyla açıklayan ve Tanrısal bekleyen inanın ortadan kalkması, aklın gerçeği ve dünyayı dönüştürebileceği idealinin düşüncesiyle karşı karşıya getirmiştir. Tamamen gerçekten oluşan, gerçekliğin egemen olduğu bir dünya hayal edilmiştir. Metafizik yanı, Tanrısal boyutu ortadan kaldırılan dünyada gerçeklik sadece teknik ve bütünsel bir gerçekliğe evrilmiştir. Tüm metafizik yanı ihmal edilmiş, düşleri elinden alınmış ve sadece nesnel gerçekle baş başa kalmış dünyada insanlar yavaşça gerçekten uzaklaşmaya başlamıştır, çünkü böyle bir dünya mekanik, insanın manevi yanını ihmal eden hatta ondan soyutlayan bir dünyadır. Baudrillard bu durumu “*gerçekleştiği an ortadan kalkmaya başlayan bir gerçeklik evreni*” olarak ifade etmektedir⁹⁶.

Bu gerçeklik anlayışına bağlı olarak kapitalist sistem gelişmeye devam etmiştir. Ancak ona muhalif olarak 19. yüzyılın ikinci yarısında Marksizm çıkmıştır. 20. yüzyılın başlarından itibaren ise sistemin belki zorla belki gönüllü olarak görmesiyle Marksist unsurlar sistemin içine girmiştir. Ayrıca 1929 Ekonomik Buhranı bir dönüm noktası olmuştur. Daha önce kısmen arz ve talep üzerinden yürüyen sistem artık tamamen talep ve tüketim üzerine durmaya başlamıştır. Çünkü arz’ı var eden ve yaşamını sürdürmesini sağlayan taleptir. Öyleyse talep ne kadar desteklenirse, insanlar ne kadar tüketirlerse üretim o kadar güvende olur. Artık kapitalizm bir üretim biçimi değil tüketim biçimidir. “*Para modern toplumu simgeleyen saf, boş ve anlamsız bir biçimdir. Her şeyin yerini alabilen ve her şeyle değiş tokuş edilebilen para gerçekte hiçbir şeyin yerini dolduramıyor demektir. Üretim ise o eski etkinliğini çoktan yitirmiş durumdadır. Modern toplumlarda kullanım değeri rafa kaldırılmış meydan değişim değerine terkedilmiştir*”⁹⁷.

Tüm bu zaman zarfında sistemin üzerinde en fazla durduğu konuların başında eğitim gelmektedir. Sistem kendisine mümin ve mürit yetiştirmek istemiştir, çünkü

⁹⁶ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği*, s.14.

⁹⁷ Adanır, *Baudrillard’ın Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*, s.15.

ancak kendisine inanılan bir sistem hayata geçebilir ve yaşayabilir. “Baudrillard’a göre “gerçeklik ilkesi”(ya da gerçeklik) modern toplumlara ait insanın her gün toplumsal, politik, ekonomik ve kültürel yaşam karşısında hissettiği bir tür inanç, bize göreyse bir tür duygudan ibarettir. Belki de başlangıçta bir inançken, günümüzde bir duyguya dönüşmüş olduğunu söylemek gerekmektedir”⁹⁸.

Gerçeklik nesnel ve pozitif bir gerçekliktir ve insanların çevrelerine, toplumsal, politik, ekonomik ve kültürel boyutlara bakıp akılcı yöntemlerle başardıkları çıkarsamalar ve yorumlardan oluşan zihinsel bir gerçekliktir. Mevcut dünyadan yola çıkarak tek tek bireylerin ulaştığını zihinsel gerçekliğe “nesnel gerçeklik” denmiştir. Ancak farklı toplumsal yapıların ve ideolojilerin farklı gerçeklikleri vardır. Kolektif olarak her grup kendi gerçekliğini inşa etmiş ve yaşatmıştır. Tüm bu süreçlere gösterişçi bir topluma geçişle son verilmiştir. Bu toplum yapısında ideolojiler melezleşmiş, politik görüşler birbirini etkilemiş ve tekdüzeleşmiştir. Bütün ideolojilerin, politik görüşlerin ortak paydası ise sistemin korunması olmuştur.

Bu dönüşüm, modernleşmenin yarattığı gerçeklik ilkesini de etkilemiş, gerçeklik inanılabilirliğini gün geçtikçe daha fazla kaybetmiştir. Kolektif bir gerçek ve hayat algısı yerini bireyselliğe, bireysel özgürlüğe bırakmıştır. Bireyin önemi git gide artmış, toplumsal yaşam değer kaybetmiştir. Nasrettin Hoca'nın ayağını bastığı ve gösterdiği dünyanın merkezine birey yerleşmiştir. Bu merkezileşme etkisini ailede ve topluluk içinde de göstermiş, zamanla çekirdek aileye geçilmiş, özellikle son çeyrek asırdır çekirdek aile bile dağılmış, bireyler daha özgürleşmiştir. Bu özgürleşme paradoksal olarak başka tür bağımlılıkları da beraberinde getirmiştir. Geleneksel, uzun yılların getirdiği birikimle oluşmuş kurumların yerini modern örgütler almış, geleneksel kurumlardan özgürleşen bireyler güçlenen bürokratik yapılar karşısında güçsüzleşmiş, çaresiz kalmıştır. Bir tür alternatif maliyet ortaya çıkmıştır. Bireyler daha az sorumlu ve daha çok özgür ama aynı zamanda daha az güvendedirler. Modern insanın çevresiyle ilişkileri daha mesafeli ve soğuk, doğaya ve topluma bakışı ise daha bilimsel ve akılcıdır.

Gösterişçi tüketim ile öncesinde olan Marksizm/Kapitalizm düalizmi ortadan kalkmıştır. Kapitalizm, gönüllü ya da zorunlu olarak paylaşımı, daha az iş saatini, emeğin değerini kabul etmiştir, kazancını emekçiyle paylaşmıştır. Ancak elbette bu

⁹⁸ Adanır, Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler, s.75.

kabuller kapitalizme hizmet etmiştir. Çünkü üretici türlükten tüketici türlüğe geçen insanoğlu her tükettiğiyle sisteme destek vermekte, onu yeniden üretmektedir. Bu dönemle beraber iktidarın kimde olduğu önemini kaybetmiştir, çünkü sağ için de, sol için de sistemin devamlılığı asıldır. Tüketim toplumunda Baudrillard'ın deyiimiyle “olasılaştırma mantığı” egemen olmuş, her şeyin her şeyle yan yana gelebilmesine sebep teşkil etmiştir. Yaşama ve sisteme belirsizlik hâkimdir. Kimin kiminle çatıştığı ya da çalıştığı, ittifak kurduğu muğlâktır.

2.3. SİMÜLASYON EVRENİ YA DA HİPERGERÇEKLİK

Simülasyon kuramı, Jean Baudrillard'ın 1972'den itibaren üzerinde çalıştığı bir konudur. Bu kuram, Batı uygarlığının sonuna geldiğini söylemektedir. Batı, öteki'nin gözünde model olmayı sürdürse de kendi içinde çöküşün eşiğine gelmiştir, çünkü Batı kendi gerçeğini ve gerçekliğini kaybetmiştir.

*“Bir köken ya da gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hipergerçek ya da simülasyon denilmektedir”*⁹⁹. Baudrillard'a göre yaşadığımız evren bir “gibiler evreni”dir. Bu evrenin gerçekliği ve kökeni ortadan kalkmış, gerçek, modeller aracılığıyla yaşamakta, daha doğrusu yokluğunu gizlemeye çalışmaktadır. Ona göre günümüzde yaşanan, gerçeği gizlemek değil simüle etmektir. Çünkü *“gizlemek, sahip olunan şeye sahip değilmiş gibi yapmak, simüle etmek ise sahip olunmayan şeye sahipmiş gibi yapmaktır”*¹⁰⁰. Yani gizlemek bir varlığa, simüle etmek ise yokluğa işaret etmektedir. Hasta örneğini veren düşünür, gizleyen bizi hasta olduğuna inandırmaya çalışırken simüle edende hastalık belirtileri görünür¹⁰¹.

Günümüzde gerçek kalmamıştır. Ancak sistem hakikatin olmadığını gizlemeye çalışmaktadır. Gerçek artık bir ütopyadır. Bu ütopyanın gerçekleşme olasılığı ise yoktur, sıfırdır çünkü bu ütopya yitirilen bir nesneyi düşünde görmek türünden bir şeydir¹⁰². Ayrıca simülasyon, gerçekle-sahte ve gerçekle-düşsel arasındaki farkı da ortadan kaldırmıştır. Simülasyon evreninde bundan böyle tasvirler, harici bir gönderilene veya dış gerçekliğe bağlanamazlar. Baudrillard, simülasyon alegorisine en güzel örneğin Borges'in imparatorluk ve haritacılarını anlattığı masalının olduğunu söylemiştir¹⁰³.

⁹⁹ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, ss.15-16.

¹⁰⁰ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s.18.

¹⁰¹ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s.18.

¹⁰² Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s.180.

¹⁰³ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s. 15.

Masalda, imparatorluk büyüdükçe büyümüş, imparatorluğun boyutlarıyla eş hale gelmiş harita ve çöküşün başlamasıyla lime lime dağılan harita parçaları ile karşılaşan insanlar anlatılmaktadır. Harita simülaklaşmıştır ve artık gerçek bir araziye tekabül etmez, fakat daha ziyade ondan önce gelir ve hatta onu vücuda getirir. Arazi artık haritadan önce gelmediği gibi, ondan sonra da var olmaya devam etmez¹⁰⁴.

Simülasyon kuramına göre gerçek yok oluş, beraberinde sahteyi ve düşseli de götürmüştür. Gerçeğin yerine ise göstergeleri konmuştur ve gerçek bir daha geri dönmeyecektir. *“Bundan böyle her türlü düşsel ve gerçek ayrımından yoksun, yalnızca yinelenen bir yörüngeye sahip modeller ve farklılık simülasyonu üretiminden ibaret bir hipergerçekten sözedebiliriz”*¹⁰⁵.

Baudrillard simülasyona ordudan, tıptan ve dinden örnek vermektedir. Ordu, çürüğe ayırma noktasında gerçek deli ile deli simülatörünü birbirinden ayıramazken, tıp da hastalık semptomları gösteren, hastalığı simüle eden konusunda aciz kalmaktadır. Din konusunda ise, tanrısal gücün yeniden canlandırılabilceği simülakrı vardır. Bu güç ikonlar şeklinde çoğalır ve ikonlar tanrının yerini alırlar. Batı toplumları bir göstergenin, bir anlamın yerini alabileceğine ve bunu gerçekleştirenin de Tanrı olduğuna iyi niyetle inanıyorlar. *“Tanrı bile simüle edildikten yani Tanrıya olan inanç, göstergelerine indirgenebildikten sonra gerisini varın siz düşünün! İşte o zaman bütün sistem yer çekiminin etkisinden kurtulmuş bir kütle, devasa bir simülakra dönüşmektedir- bu gerçek dışı bir şey değil bir simülakrardır yani gönderenden yoksun ve nerede başlayıp nerede bittiği bilinmeyen, hiçbir şeyin durduramadığı bir kapalı devre içinde, gerçeğin değil yalnızca kendi kendinin yerine geçebilen bir şey”*¹⁰⁶.

Baudrillard simülakrları üç grupta toplamıştır: İlki doğal simülakrlar, ikincisi üretici simülakrlar ve üçüncüsüyse simülasyon simülakrlarıdır. Doğal simülakrlar, iyimser, uyumlu ve Tanrının yaratmış olduğu ideal doğanın aynısını oluşturma amaçlı imgeleme, taklit ve kopya üzerine kurulmuştur. Bunlar ütopya üreten bir düşsellik barındırırlar. Üretici simülakrlar ise enerji ve güç üstüne kurulmuş ve makinelerle somutlaşmıştır. Bu simülakrlar, insana inancı yaymaya, evrenselleştirmeye arzusunun da içinde olduğu sınırları belirsiz enerjiyi özgürleştirmeye çalışmaktadırlar. Bunlar bilim kurgu üreten düşselliğe sahiptir. Simülasyon simülakrı dediğimiz üçüncü çeşitte ise bir

¹⁰⁴ West, Age., s.278.

¹⁰⁵ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s.17.

¹⁰⁶ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, ss.18-22.

düşsellikten bahsedilemez. Bu simülakrlar bilgi, model ve sibernetik oyunlardan oluşmakta ve total bir işlemselliği, hipergerçekliği ve total bir denetimi amaçlamaktadırlar¹⁰⁷. Simülasyon simülakrları yeniden canlandırmanın ileri aşaması olduğu gibi aynı zamanda onun karşıtıdır. Çünkü yeniden canlandırma gösterge/taklit ile gerçek arasında ilişki kurar ve ikisinin de varlığına göndermede bulunur. Hâlbuki simülasyon göstergeye dair olan göndereni öldürür, bu ilişkiyi yok eder ve gerçeği ortadan kaldırıp yerine simülakrı koyar. Gerçek ve kopya ortadan kalkmış, yerini hipergerçek almıştır.

Düşünür üç boyutlu simülakrın iki boyutlu simülakrdan gerçeğe daha yakın olduğunu söylemektedir. *“Üç boyutlu hakikat gerçeğe daha yakın olduğunu iddia etmektedir oysa gizli hakikat yani her şeyin sırrını gizleyen boyut olarak sunduğu dördüncü boyut bir anda somutlaşarak üzerimizde paradoksal bir izlenim bırakmaktadır. Simülakr giderek kusursuz bir görünüm kazandıkça (bu nesneler kadar sanat yapıtları ya da toplumsal ve psikolojik ilişki modelleri için de geçerlidir.) karşımıza (simülasyonun kötülük meleğinden daha da kötü olan ve içimize yerleşen inançsızlığın kötülük meleği olarak nitelendirilebilecek) her şeyin yeniden canlandırma, ikiz ve benzerliğin elinden kaçabildiği bir durum çıkmaktadır. Kısaca gerçek diye bir şey yoktur ve üçüncü boyut denilen şey iki boyutlu dünyanın; dördüncü boyut ise üç boyutlu bir evrenin yarattığı düşsel bir şeydir”*¹⁰⁸.

Günümüzde tikanıp kalan Batılı toplumlar yok oluş sürecindeler. Bu yok oluş ise küreselleşme ile olacaktır. Gelişmekte olan ülkeler Batılı toplumlarla yabancılaşacaktır. Ancak bütün bunlara rağmen Batı uygarlığındaki yavaşlama düşünür açısından olumludur, çünkü belki bu sayede alternatif yolların çıkabileceğine inanmaktadır¹⁰⁹.

Batı uygarlığı için temel kavramlardan olan ilerleme, gelişme ve kendini koruma ilkeleri her alanda ölme halinin ve yok oluşun sürekliliğine dönüşmüştür. Cinsel devrim özgürlüğe değil travestiliğe, kadın ile erkek kategorilerinin karışmasına; sibernetik devrim makine ile insan arasındaki ayrımın insan aleyhine ortadan kalkmasına; politik devrim ise geçmişin politik biçimlerinin simülasyonlarının egemenliğine; sanatta

¹⁰⁷ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s.178.

¹⁰⁸ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s.162.

¹⁰⁹ Jean Baudrillard, *Sessiz Yığınların Gölgesinde Toplumsalın Sonu*, (Çev. Oğuz Adanır), Doğu Batı Yayınları, Ankara 2003, s.82.

devrim ise iyi ile kötünün estetik düzey olarak ortadan kalkmasına, kötünün de kötüsünün sanatta egemen olmasına neden olmuştur¹¹⁰.

Batı kültürünü araştırırken Amerika'ya ayrı bir önem vermiş Baudrillard ve aynı adlı bir kitap yazmıştır. Ona göre Amerika bir hipergerçek kültürdür. “*Amerika ne bir düş ne de bir gerçeklik; o, bir hipergerçeklik. Bir hipergerçeklik, çünkü başlangıçtan bu yana gerçekleşmiş gibi yaşanmış bir ütopya. Burada her şey gerçek, pratik ve şaşırtıcı*”¹¹¹. O, Disneyland’ı düşselliğin ve simülasyonun en iyi örneği olarak görmektedir. Disneyland bir yandan bir illüzyon ve fantazm oyunuyken aynı zamanda da Amerika’nın minyatürleştirilmiş bir şeklidir. Ancak bütün Disneyland Amerikanın kendisine benzediğini gizlemek istemektedir¹¹².

Günümüzün, bilgi çağının temel unsuru olan medya, toplumun, siyasetin, demokrasinin sağlam olması için önemli unsurların başında gelmektedir. Bu açıdan medyanın üstüne düşen görevleri yerine getirmesi toplumlarımız için çok önemlidir.

Haberin temel niyeti, haber ister eğitici, ister kültürel, isterse politik içerikli olsun kitlelere anlam iletimini sağlamaktır. Bu sayede kitleler anlamın egemenliği altında tutulmaktadır. Ancak kitleler anlamı önemsemeyip gösteri istemektedirler. Kitleler anlamı ancak içinde gösteri olmak şartıyla kabul etmektedirler¹¹³. Gösteri ortadan kalktığı andan itibaren televizyonlar izlenmemekte, anlam reddedilmektedir. Kitleler, kültürü, bilgiyi, toplumsalı emip yok etmektedirler. Böylece önceden hazırlanan senaryolar alt üst olmakta, kitlelerin anlam istediği yolundaki savunma geçersiz kılınmaktadır. İçinde yaşadığımız dünyada haber arttıkça anlam azalmakta, azalan anlamın yerini ise gösteri doldurmaktadır. Haber, iletişim kurmak yerine sahneye koyduğu iletişim oyunu içinde yok olmaktadır.

Sistem kitleleri özgürleştirirken bir yandan güdümlenme ile tam bir nesne gibi davranmasını ister, diğer yandan bizden özne olmamızı, sisteme katılmamızı, oy vermemizi ve oyun oynamamızı istemektedir. Sistem kitleleri adeta çocuk gibi görmekte, çocukların büyüklerin evreninde yaşadıkları hem nesne hem de özne olma çelişkisini onlara yaşatmaktadır. Kitleler ise bu duruma ve baskıya, sisteme tam anlamıyla uyarak, sistemin mesajlarını bir ayna gibi geri ileterek direnmektedir. Kitleler, tıpkı bir çocuk gibi, sistemin nesne olmasını istediği yerde özne gibi, özne

¹¹⁰ Öker, Age., s.231.

¹¹¹ Jean Baudrillard, *Amerika*, (Çev. Yaşar Avunç), Ayrıntı Yayınları, İstanbul 1996, s.41.

¹¹² Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s.32.

¹¹³ Baudrillard, *Sessiz Yığınların Gölgesinde Toplumsalın Sonu*, ss.17-18.

olmasını istediği yerde ise nesne gibi davranarak muhalefet geliştirmekte, sistemi bozguna uğratmaya çalışmaktadırlar.

Baudrillard'a göre günümüzün gerçeğini kitlelerin isteğinin gösteri olması, anlamı talep etmemesi, haber arttıkça anlamın azalması ve yerini gösterinin doldurması oluştursa da kabul gören düşünce, toplumsallaşmanın iletişim araçlarının mesajlarıyla ilgilenmeyle doğru orantılı olduğudur. Kabul edilen görüşe göre bu mesajlarla ilgilenmeyen kişi ya da gruplar toplumsallaşamamıştır.

Ayrıca düşünür, kitle iletişim araçlarının bir taraf olmak durumunda olduğu fikrindedir. Medya, ya anlamı yok eden, anlama saldıran ve büyülenmek isteyen, gösteri isteyen kitlelerin yanında ya da kendilerinden kitleleri güdümleyebilme amacıyla yararlanan iktidarın yanındadır¹¹⁴.

Baudrillard, McLuhan'ın "araç mesajdır" sözüyle özetlediği, tüm içerik ve mesajların iletişim araçları tarafından buharlaştırıldığı fikrini geliştirmiştir. Ona göre bu süreçte iletişim aracının kendisi de buharlaşıp yok olmaktadır. Böylece hem içerik ve anlam hem de aracın kendisinin sonu gelmiştir¹¹⁵.

Baudrillard'a göre kitle iletişim aracının ilkesi büyülemedir. Bu büyülenme ise anlamın kullanılmasıyla ters orantılıdır. Kitle iletişim aracının büyüleyiciliği mesajın içeriğini, anlamını ve eleştirel yanını yok etmektedir. Kitleler de tercihlerini anlama karşın büyülenmeden yana kullanmaktadırlar. Artık kitlelerin hoşuna giden anlam değil büyülenme, gösteridir. *"Medya çağı bir Gösteri Çağıdır. Gösteri Çağı'ysa, ideolojinin yerine kozmetiğin geçtiği, hakikatin imaja yenik düştüğü, her şeyin eğlenceli bir biçimde sunulurken içeriksizleştirildiği, müthiş bir enformasyon bombardımanının insanları parçalara ayırarak tepkisizleştirdiği, hafızanın kaybolduğu, algılama ve muhakeme yeteneğinin azaldığı bir dönemdir"*¹¹⁶.

Gösteri çağıyla beraber haberdeki görsellik ön plana geçmiş, anlam geri plana düşmüştür. Haberdeki gerçekse bu durumda hipergerçekleşmiştir. *"Hipergerçek ise, gerçeğin şiddet yoluyla değil, modelin düzeyine yükseltilmesiyle yıkılması demektir. Öngörme, caydırma, önleyici dönüşü vb. şeklinde düşünülen model, gerçeğin yutulduğu, bir çember gibi iş görmeye başlamıştır"*¹¹⁷.

¹¹⁴ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s.133.

¹¹⁵ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, ss.129-131.

¹¹⁶ Neil Postman, *Televizyon: Öldüren Eğlence*, (Çev. Bahadır Gülmez), Ayrıntı Yayınları, İstanbul 1991, s.28; Akt.Öker, Age., s.256.

¹¹⁷ Öker, Age., s.256.

Yeniden büyüleme için fanteziler ve simülasyonlar vasıtasıyla gösteriler organize edilir. Gösterinin temel işlevi ise bir sistemin akılcılığını bulanıklaştırmak ve maskelemektir. Bu çerçevede yaşamın tüm deneyimleri, birikimleri ve unsurları gösteri olarak sergilenebilmekte, görselleştirilebilmektedir.

Başta da söylediğimiz gibi, simülasyon kuramının başlangıç noktası, Batı toplumlarının geldikleri aşama ve bu aşamaya gelene kadarki süreçte yaşananlar ve bunların oluşturduğu gerçeklik kavramıdır. Baudrillard'a göre Batı toplumlarında gerçek ortadan kalkmıştır ve bu toplumlar simülasyon evresini yaşamaktadırlar: *“Gerçek ya da hakikate özgü perspektifle bir ilişkimizin kalmadığını gösteren bu farklı bir uzama geçişle birlikte tüm gönderen sistemlerinin tasfiye edilmiş olduğu bir simülasyon çağına girilmiştir”*¹¹⁸. O'na göre bizler hipergerçekliğin etkisi altında, simülasyon tarafından saydamlaştırılmış, her şeyin simüle edildiği, saydam ve hipergerçek bir dünyada yaşıyoruz¹¹⁹.

Baudrillard'a göre simülasyon *“Bir köken ya da gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesidir”*¹²⁰. Gerçeklik artık yoktur, o ortadan kalmıştır ve yaşanan *“sahip olmayıp sahipmiş gibi yapan simülakrlar”* zamanıdır.

Baudrillard'a göre ortadan kalkan gerçeklik yerini göstergelere bırakmıştır. Kaybolan gerçeklik de bu göstergelerle varmış, devam ediyormuş gibi gösterilmektedir. Zaten simülasyon için önemli olan da içerik değil biçimdir. İçeriksiz biçimin ömrünü ise sürekli yeniden üretilmesi belirlemektedir. *“Çağımızdaki temel hastalığın adı: gerçeğin üretimi ve yeniden üretimi denilen şeydir. Ekonomi politiğin altın yıllarını oluşturan diğer üretim çeşitlerinin: Değer üretimi, mal üretimi, vb. uzun zamandır hiçbir anlamı kalmamıştır”*¹²¹. Düşünür, bu üretimle yaşatılan sistem ve çabanın da bir göstermeceden ibaret olduğunu söylemektedir¹²².

Çağdaş Batı toplumlarında sistem dendiğinde akla, kapitalizm sözcüğüyle ifade edilen ancak günümüzde çeşitlilik arz eden bir ekonomik düzen gelir. İnsanın, toplumun ve tarihin temeline üretimi koyan Marks'tan sonra, Baudrillard, bugün Marksist anlamda bir üretimin olmadığından bahsetmektedir. Baudrillard aynı zamanda kapitalizmdeki önemli bir değişime dikkat çeker. Üretim kapitalizmi dediğimiz

¹¹⁸ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s.17.

¹¹⁹ Öker, Age., s.205.

¹²⁰ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s.15.

¹²¹ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s.48.

¹²² Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s.55.

dönemde üretim talebe ve ihtiyaca göredir. Ancak özellikle 1929'daki Ekonomik Buhranla beraber bu ortadan kalkmıştır. Çünkü bu kriz, ihtiyaç ve talep fazlası üretimden kaynaklanmıştır. Buna önlem olarak tüketimi artırma fikri ortaya atılmış ve artık herkes bunun mücadelesini vermiştir. Her şey, bütün çalışma ve üretim-dağıtım sistemi tüketime odaklanmış, kendini tüketime göre konumlandırmıştır. Sistemin temelini artık üretim değil tüketim belirler olmuş, üretimde yararlılık ve nesnellik ilkeleri ortadan kalkmıştır.

Sistem artık daha farklı çalışmaya başlamıştır. Günümüz toplumunun ve bireyinin ufkunu ihtiyaç değil arzu belirlemektedir. Üstelik bu arzu, anında eskiye, her türlü kalıba dökülebilen, çok fonksiyonlu ve haz temelli bir arzudur. Önce arzu yaratılır, sonra ihtiyaca dönüştürülür, sonra bu ihtiyaca cevaben üretim yapılır, ihtiyaç giderilmeye çalışılır, ta ki peşinden diğer arzu ve dolayısıyla ihtiyaç gelene kadar. Marks'ın üretici tür olarak tarif ettiği insan gitmiş yerine tüketici tür olan insan gelmiştir. Sistem varlığını sürdürmek için bireyleri sürekli tüketmeleri gerektiğine ikna etmiş, ihtiyaç kavramının kapsamını genişletmiş, bireyi tüketmek için yaşar ve çalışır durumuna getirmiştir. İnsanlar mutlu olmak için tüketirler. Mutlu olmanın başka yolu da yoktur. Mutluluğun ölçütü, ne kadar tükettiğin, ne kadar konforlu yaşadığıdır. İnsanlar doyumsuz hale getirilmiştir. Doyumsuzluksa arzunun tatmin edilmesi değil, hep bir sonraki arzunun yolunu açmaktır.

Sistem bir taraftan nesnelere olan bağımlılığı artırırken bir yandan da bireyleri tatminsiz yapmakta, onları tam anlamıyla tatmin etmemektedir. *“İçinde bir ibadet aşkıyla alışveriş yaptığımız, yüzyüze geldiğimiz her tüketim nesnesiyle “erotik” mi “aşkın” mı olduğundan yeteri kadar bir türlü emin olamadığımız bir ilişkiye girdiğimiz ihtiyaçlar mabedi olarak markette yapılan her alışveriş, eksik kaldığına inanıldığından aynı zamanda oraya tekrar dönme vaadiyle birlikte gerçekleşir. Marketteki sayısız tüketim nesnesiyle karşılaşan ve bu yüzden de “rahatlayan” insan, “tekasür”ü ya da “çokluk ideolojisini” hayatının anlamına çoktan dönüştürmüş haldedir; bu sebeple hayat çok sayıdaki nesnelerin sağladığı farklı tecrübelerin dünyası olarak anlaşılmaya başlar”*¹²³. Ancak alışverişin yapıldığı yerler, marketler, mağazalar aynı zamanda insanın yoksulluğunun ve yoksunluğunun da ilan edildiği yerdir. İnsanın önünde alınacak çok şey var ancak gelir kısıtlıdır. Bununla beraber bu yerler elde olanın içinden

¹²³ Abdurrahman Arslan, “Phenomenal/Contingency; ya da Sabra Davet Eden Hakikat”, *Birikim*, Sayı:236-237, 2008-2009, 141-160, s.151.

seçme şansı vermektedir. Bu açıdan da buyurgan, kısıtıcı, hapsedici mekânlardır. Her alışveriş, yoksulluğun ve yoksunluğun ispatı olduğu gibi, aynı zamanda bunu gidermenin umudu ve peşine gelecek alışverişin habercisidir. Ve her alışveriş eksiktir, en kısa zamanda tamamlanmalıdır.

Günümüz neo-liberal sistem, bir yandan insanlara mutlu olacağı bir refah vaat ederken aynı zamanda kendi varlığını sürdürmek için de sürekli olarak insanları doyumsuz halde tutmaktadır. Bu da beraberinde büyük bir dinamizm getirmektedir. Günümüz toplumları ve dünyası bu dinamizmi kullanmaya çalışmaktadırlar.

Bu sistem içinde birey tüketim ile çalışma arasında gidip gelir. Tüketmek için çalışır, çalışmak için tüketir. Aynı zamanda tüketmek için yaşar, hem de sağlıklı yaşamaya çalışır ki istediği kadar ve yeterince tüketebilsin. Bu nedenle her zaman daha iyi çalışmanın yolu olarak daha sağlıklı ve zinde olmaya gayret ederken soru sormamayı da ihmal etmez. Çünkü sorgulamak yavaşlatır, çalışmayı aksatır.

Bu sistem, çok iyi düzenlenmiş bir sistemdir. Bireylerde sonsuz ve her kalıba dökülebilen ihtiyaçlar yaratır ve bunu tatmin etmenin yollarını gösterir. Sistem aynı zamanda bireyleri sistem içinde tutmak için eşcinsellik ve uyuşturucu bağımlılığı da dahil her türlü tavizi verir.

Batılı toplumlarda hatta günümüzde dünyanın birçok yerinde bireyler bu sistemin içine doğarlar. Sistem onları eğitir, yetiştirir ve onlara istediği gibi bir yaşam ve gerçek sunar. Ancak onlara sunduğu gerçek değil, simülakrlardır. *“Renkli ambalajlarla, ışıltılı vitrinlerle, markalı giysilerle, teknoloji ve estetiği buluşturan (!) eşyalarla, egzotik mekanlardaki tatillerle ve adeta para harcanmadığı izlenimi veren kredi kartlarıyla yaratılan bu ambiyans, bireyi kendisine çekmektedir. Birey ulaşamayacağını bile bile, ulaşabilme olasılıklarının peşinden koşmaktadır. Bu olasılık bile onu baştan çıkarır. Bir tür şeytanla sözleşme gibi, birey de sistemle sözleşir. Sahip olduklarına karşılık, sisteme ruhunu satar; onun kölesi olur”*¹²⁴.

Simülasyon dünyasında, her şey insana sistemin devamlılığı için dayatılmıştır. Ayrıca simülakrlar yaşamın her alanına nüfuz etmişler, her şeyin ve herkesin anormal olduğu bir dünyada anormal olarak algılanmamaktadırlar.

¹²⁴ Ürün Yıldırım Önk, “Baudrillard Perspektifinden Bir Kitle İletişim ve Sanat aracı Olarak Simülasyon Evreninde Televizyon”, *Selçuk İletişim Dergisi*, , Cilt:5(4), 2009, 201-218, Erişim Tarihi: 10.07.2009, <http://www.iletisim.selcuk.edu.tr/dergi/gs/ocak2009.pdf>, s.204.

Bireyleri simülasyon evrenine hapseden sistemin varlığına birçok unsur hizmet etmektedir. Bunlardan biri bilimdir. Bilimde yaşanan simülasyon, neden-sonuç ilişkisine dayalı bilim anlayışının sona ermesi, sonuçların nedenlerden önce gelip nedenler üretme zorunluluğu doğurmasıdır. Baudrillard'a göre Batı toplumlarındaki bilim anlayışı, toplumu açıklamaktan uzaktır. Bilim topluma yabancılaşmıştır¹²⁵. Sistem bu açığı ise teknolojik buluşlarla örtbas etmektedir¹²⁶.

Sistemin kullandığı unsurlardan bir diğeri tarihtir. Gerçekliğini yitirmiş toplumlar sürekli geçmişe bakmakta, geleceği düşünememekte, geçmişteki gerçekliği yeniden üretmeye çalışmaktadır. Ayrıca buna sinemada tarihsel filmler de yardımcı olur, geçmişe duyulan özlemi yansıtır. Ancak sinema tarihin ortadan kalkmasına ve arşivin egemen olmasına katkıda bulunmuştur. Sinema bugün, tarihin yeniden yaşama döndürülebilmesi için tüm tekniğini onun hizmetine sunsa da yapabileceği sadece içinde kaybolup gittiği hayaletler üretmek olacaktır¹²⁷.

Sistemin aslında kendisinin yarattığı ve en büyük destekçilerinden biri de moda sektörüdür. Moda geçiciliği, sürekli tüketim halinde, arzunun belirsiz ve hedefsiz olduğu bir durumu anlatır. Hem ihtiyaçların alınan nesneyle de bir ilgisi yoktur. Kullanım değeri yerini değişim değerine bırakmıştır. Nesneyle kurulan adeta aşkın ilişki ve ima ettiği anlamlar çok önemlidir. Nesnenin taşıdığı göndergesel anlam kullanım değerini geçmiştir. Modanın bir başka işlevi de sistemin içindeki duraklamayı gizlemektir¹²⁸.

Sistemin varlığına hizmet edenlerden biri politika ise diğeri de tüm cinsel ve ruhsal enstitülerdir. Politika, iktidar ister sağda ister solda olsun, en önemli olarak, düzenin temizlenmesi, parlatılması ve yeniden devreye sokulması işlevini yerine getirir. Cinsel ve ruhsal enstitüler ise toplumun ortadan kalktığının ispatıdır. Bireyselleşen toplum artık yapay etkinliklerde bir araya gelmektedir. İnsanlar bir toplum olmaktan uzaktır. Toplumun kendisi yoktur. Ama yine de her şeye eski işlevi kazandırılmaya çalışılır. Toplumun ortadan kalktığı gizlenmeye çalışılır.

2.4. SİMÜLASYON EVRENİNDE SANAT VE KİTLE İLETİŞİMİ

¹²⁵ Baudrillard, *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*, s.96.

¹²⁶ Yıldırım Önk, *Agm.*, s.204.

¹²⁷ Baudrillard, *Simülakrılar ve Simülasyon*, ss.76-84.

¹²⁸ Baudrillard, *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*, ss. 136-137.

Bugün ve geçmişte herhangi bir zamanda toplumu anlama çabası içine girenler doğal olarak toplumun kültürünü anlamaya çalışmışlardır. Bu çabada toplumun kültürel birikime dair olan sanat önemli bir rol oynar. Uygarlığımız, işleyişi ve tarihi incelenirken sanattan yararlanmak çok besleyici ve gereklidir. Çünkü toplumların kültürüne dair topluluk, bilim gibi kavramların tarihi uygarlığımız hakkında bilgi verdiği gibi sanatsal yolculuğumuzun araştırılması da çok bilgi vermektedir.

Geçmişten günümüze sanat toplumlar için çok önemli olmuştur. Hatta günümüze doğru sanatın önemi azalmaktadır dahi diyebiliriz. Çünkü ilkçağlarda yapılan bütün faaliyetler sanatsal içerikler taşıyordu. Ancak zamanla önce fiziki bilimler sonra da sosyal bilimler sanat yolundan ayrılmıştır. Buna rağmen ilkçağlarda karşımıza çıkan yedi sanat dalı, tarih, şiir, komedi, tragedya, müzik, dans, astronomi, bugünkü sanatsal, bilimsel ve kültürel kategorilerin birçoğunun kökünü, temelini oluşturmaktadır.

James Monaco sanatları üç düzeyde sıralamaktadır:

- Gerçek zamanda varolan gösteri sanatları.

Sanatın tarihine baktığımızda başlangıçta sanat, gerçek yani şimdiki zamanda üretilir ve tüketilirdi; şarkıcı şarkı söyler, oyuncu oyununu oynar, hikâye anlatıcısı öykü anlatır vs.

- Yerleşik kod ve geleneklere dayalı, çizimsel ve yazınsal temsil sanatları.

Çizim ve yazının gelişmesi insanlık ve sanat tarihinde önemli bir aşamayı ifade etmektedir. Artık görüntüler ve çizimler saklanabilir, korunabilir ve sonra da hatırlanabilir olmuştur. Sanatın yedi bin yıllık tarihini de yazınsal ve çizimsel iletişim araçlarına borçluyuz. Temsil sanatları olayların yeniden yaratımına imkân sağladı ancak beraberinde kodlama ihtiyacı duyuldu.

- İzleyici, okuyucu ya da dinleyici ile konu arasında doğrudan bir yol sağlayan, kendi kodlarına sahip kayıt sanatları. Bu sanatlar, fotoğraf, film ve ses kaydının gelişimiyle ortaya çıkmışlardır. Kendi kod ve gelenekleri olmasına rağmen kaydetme özellikleri açısından temsili sanatlardan daha doğrudan, daha basit ve daha gerçeğe benzerdir; renkli film siyah-beyazdan, sesli film sessiz filminden gerçeğe ve hayata daha yakındır¹²⁹.

¹²⁹ James Monaco, *Bir Film Nasıl Okunur*, (Çev. Ertan Yılmaz), 5.Baskı, Oğlak Yayıncılık, İstanbul 2005, ss.30-31.

Baudrillard'a göre sanat, sistemin bir diğer taşıyıcısı, hatta üreticisi haline gelmiştir. Kuramcı günümüz sanatını çok yüzeysel bulmaktadır¹³⁰.

Ona göre sanat temel amacından sapmıştır. Sanatın asıl amacı illüzyon yaratmak iken günümüzde sanat, insanları, var olmayan gerçeğe inandırmaya çalışmaktadır. Bunda en önemli neden gerçeğin ortadan kalkmasıdır. Gerçek var olmayınca ona bağlı var olabilen illüzyon/yanılsama da ortaya çıkamamaktadır. Gerçeğini ve illüzyonunu yitiren sanat da amacından ve işlevinden sapmıştır. Baudrillard, simülasyon öncesi ve sonrası döneminin sanatını şöyle anlatmaktadır: *"Eskiden özgün ve biraz da şeytani sayılabilecek bir alegorik nesneler sınıfı vardı: aynalar, imgeler ve sanat yapıtları gibi. Bunlar saydam ve somut simülakrlardı (onların gerçeğiyle sahtesi birbirine karıştırılmıyordu). Onların kendine özgü bir üretiliş biçim ve stilleri vardı. Burada amaç daha çok yapay ve sahtenin içindeki 'doğal'ı keşfederek zevk almaktan ibaretti. Günümüzdeyse, gerçek ve düşsel aynı bütünsel işlemsellik içinde yer aldıklarından birbirine karıştırılmaktadır. Burada her şey estetik büyülemenin denetimi altındadır. Bu hile, kurgu, senaryo, gerçekliğin aşırı miktarda modellerin etkisi altında kalmasından kaynaklanan bir tür yüceltmeye dayalı algılama biçimidir... Bu önceden tasarlama ve sanatın izleyicisiyle kendi arasına koyduğu mesafenin oluşturduğu estetik bir gerçeklik değil, kodun içkinliğinin önceden belirlenmiş olduğu karesi alınmış yani çiftleşmiş bir gerçekliktir"*¹³¹.

Sanat her şeyi estetik bayağılık seviyesine yükseltmeye çabalamıştır ve bu çaba ona pahalıya patlamış, yanılsama arzusunun yitirmesine ve trans-estetik bir özelliğe bürünmesine neden olmuştur. Pornografiyi arzunun yanılsamasının ortadan kalkması olarak gören ve düşünce sistemi içinde tartışan Baudrillard, hem pornografi yüzünden arzunun sahnesinin hem de sanattaki geline aşama itibarıyla yanılsama sahnesinin transseksüel ve transestetik müstehcenlik yararına ortadan kalkışını ifade etmiştir. Bu müstehcenlik görsel olanın, görülebilir olanın müstehcenliğidir ve pornografi her yerdedir, çünkü pornografik olanın özü bütün görsel görüntü ve televizyon tekniklerini sarmıştır¹³². Çağdaş sanatın büyük bölümü bayağılığı, döküntülüğü, niteliksizliği bir değer olarak yüceltmekte, bunları kendine mal etmektedir. Sanat bu haliyle sıfırdır ve ironik düzeye geçerken adeta bunun karesini almakta, sıfırın karesine dönüşmekte,

¹³⁰ Jean Baudrillard, *Tam Ekran*, (Çev. Bahadır Gülmez), 5.Baskı, Yapı Kredi Kültür Yayıncılık, İstanbul 2004, s.135.

¹³¹ Baudrillard, *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*, s.120.

¹³² Baudrillard, *Tam Ekran*, s.135.

anlamsız olduđu halde anlamsızlıđı istemektedir. G n m z sanatı aynı zamanda bir uzlaş ı cennetidir. Gemiřin birikimleriyle, farklı y ntem ve kavramlarla uzlaş ılır, bu uzlaş ı da d ř n re g re  zg nl k dıřılıđa, bayađılıđa, orta halliliđe ve deđersizliđe raz ı olmadır¹³³.

G n m zde yorumsamac ı d ř ncenin etkisinden sanat da payına d řeni almıř, g rece bir d nya kurulmuřtur. Bu g receli d nyada her řey bireyseldir, adeta insan her řeyin  l s d r ve herkesin dođrusu kendinedir. Aynı zamanda geređin kaybolduđu, anlamın reddedildiđi bir d nemdeyiz. B t n bunları sanatta da g rebiliriz. Sanat hem anlamsızlıđa talipken hem de bununla beraber kaybettiđi geređin yerine yorumu ve g receliliđi koymaktadır.

Sanat g n m zde her řeyin bir anlamının olduđu, anlamsız bir řeyin olamayacađı yanılıđını kullanıp hibir řey anlamayanların ve anlařılması gereken hibir řeyin olmadıđını anlamamıř olanların masumiyetini s m rmektedir.

B t n bunlara ek olarak g n m zde sanat eseri de ticarileřmiř, kitleselleřmiřtir. Ticarileřme ve kitleselleřme y zeyselliđi ve deđiřim deđeri tařımayı beraberinde getirmiřtir. Sanat eseri tam anlamıyla metalařmıř, kitle iletiřimi iin  retilir olmuř ve yaratıcısına marka deđeri kazandırmıřtır.

Sanatların iinde sinemanın  zel bir yeri vardır. Yedinci sanat olarak kabul edilen sinema, b y k sermayeyi, sponsor desteđini, reklam ve pazarlama faaliyetleri ile dilini kullandıđı, iinden ıktıđı ve yařadıđı sistemi empoze etmekte, yeniden yeniden yaratmaktadır. Filmler g n m zde mutlu bir yařamı anlatmakta, bunun anahtarı olarak da sistemi g stermektedirler. Sistem her řeyi denetim altında tuttuđu gibi sanatı ve sinemayı da bu denetime tabi kılmakta, sanat aracılıđıyla varlıđına deđer ve anlam katmaktadır.

Baudrillard, sistemin iřleyiřiyle ilgili olarak g n m zde kolektif olan hazdan bireysel keyfe geildiđine dikkat ekmektedir. Her řey kiřiselliđe indirgenmiř, doyumlar  n plana gemiřtir. Sinemanın  zelliđi ill zyon yaratmak olması gerekirken giderek bu  zelliđini kaybetmiř, geređe benzeyen bomboř g r nt ler vermekte, gerekle g r nt  arasındaki farkı yok etmektedir.

Jean Baudrillard'ın sim lasyon evreni, anlam okluđu ve bolluđu yařanan bir evrendir. Bu evrendeki asıl sorun, artık anlam azlıđı deđil, talep azlıđıdır. Anlamı talep

¹³³ Baudrillard, *Tam Ekran*, s.136.

eden, onu tüketen kitle ortada yoktur ve bu soruna bağlı olan diğer sorun ise, aynı ekonomik düzende olduğu gibi, anlam talebi üretimidir¹³⁴. İşte kitle iletişim araçlarının simülasyon evrenindeki temel işlevi anlam üretmek, bunu iletmek ve anlamlara talep yaratmaktır.

Baudrillard, sistem içinde nesnelerin onu kullananın statüsünün belirleyicisi ve göstergesi olduğu gibi, sözcüklerin ve mesajların da bir yaşam biçimine gönderme yaptığını söylemektedir¹³⁵. Bu gönderme, algılama ve kodlama işleminde sistemin kodları kullanılır. Bireyler dünyayı sistemin bu kodlarıyla öğrenir, anlamlandırır.

Kitle iletişimi ile ilgili bir diğer nokta, onun asıl anlamını kaybetmesidir. Çünkü iletişim iki tarafı gerektirirken günümüzde kitle iletişimi tek taraflı bir iletişimi kapsamaktadır. Baudrillard, geline aşama itibarıyla McLuhan'ın "araç mesajdır" sözünün gerçekleştiğini, çünkü iki tarafın olmadığı yerde aracın mesaj yerine geçtiğini söylemektedir. *"Sonuç olarak medium is message yalnızca mesajın değil aynı zamanda iletişim aracının da sonu demektir. Sözcüğün yazılı anlamında artık iletişim aracı diye bir şey yoktur (özellikle elektronik kitle iletişim araçlarından söz ediyorum) -bir başka deyişle bir gerçeklikle bir diğeri, gerçeğin bir konumuyla başka bir konumu arasında aracılık yapan bir süreç yoktur. Ne içerik ne de biçim düzeyinde. İçin için kaynama denilen şey kesinlikle budur. Kutupların birbirleri tarafından emilmeleri, iletişim aracı ve gerçek gibi belirgin karşıtlıkların yok edilmesi de dahil olmak üzere farklı anlamlar üreten kutuplara sahip sistemlerde kutupların birbirlerine kısa devre yapturmaları..."*¹³⁶.

Simülasyon evreninde kitle iletişim araçlarının işlevlerinden biri de Batı toplumlarındaki durağanlığı gizlemektir. Bu yapılırken teknolojik yenilikler kullanılır, ama burada da bir sorun vardır, aslında yeni bir teknoloji üretilmemiştir. Yapılan şey sadece var olan teknolojinin küçültülmesi, yoğunlaştırılmasıdır. Yenilik olsa dahi toplumu değiştirmemekte ve ilerlemenin yavaşlaması durağanlığı göstermektedir. Bu aşamada kitle iletişim araçları devreye girmekte ve bireyleri ilerlemenin olduğuna inandırmaktadır. İnandırmanın silahı ise kitle iletişim alanındaki teknolojik gelişmeler ve iletişim araçlarındaki hızdır. Hızı ise anındalık ifade etmekte, günümüzde kitle iletişimi anda, anlar içinde gerçekleşmektedir.

¹³⁴ Baudrillard, *Sessiz Yığınların Gölgesinde Toplumsalın Sonu*, s.31.

¹³⁵ Yıldırım Önk, *Agm.*, s.207.

¹³⁶ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s.131.

Kitle iletişim araçlarının en belirgin özelliklerinden biri müstehcenliğidir. Müstehcenlik Baudrillard'da, her şeyin abartılması, abartılarak yayınlanması anlamına gelmektedir. Televizyonda, reklâmlarda hem günlük yaşamla hem de özel yaşamla ilgili her şey abartılmış bir biçimde yayınlanmaktadır. Nesneler fetişleştirilmekte ve müstehcenlik hayatın her yanına yayılmaktadır: *“Yaşamınızın en mahrem eylemi, medyanın potansiyel otağı haline geliyor. Ayrıca bütün evren gereksiz bir biçimde evinizdeki ekranda önünüze seriliyor. Bu bir mikroskobik pornografidir; pornografiktir çünkü bir porno filmdeki cinsel olayın yakın çekimi gibi zorlamadır, abartılmıştır. Bütün bunlar, bir zamanlar minimum mesafede tutulan ve sadece aktörlerin bildiği gizli ritüel üzerine kurulu sahneyi yok etmektedir”*¹³⁷.

Simülasyon çağında her şey sıradanlaşmakta, marjinallikler emilip ortadan kaldırılmakta ve kitleler anlam yerine gösteri istemektedirler.¹³⁸

Baudrillard'a göre Batı toplumları, bir iletişim patlaması, çılgınlığı içinde yaşamaktadır. Kitle iletişim araçlarıysa mesafe duygusunu, dolayısıyla gerçeğin algılanmasını, farkına varılmasını ortadan kaldırmaktadır. Gerçeğe fazla yaklaşan kişi gerçeğin anlamına erememektedir. Bununla birlikte iletişim süreci gerçeğin yerine geçmekte, onun varlığına son vermektedir. Kitle iletişim araçlarında anlam patlaması yaşanmakta ve bu süreç kitle iletişiminin kendini yok etmesine sebep olmaktadır.

2.5. SANATIN VE KİTLE İLETİŞİMİN KESİŞİM NOKTASINDA BİR SİMÜLASYON ALANI VE ARACI OLARAK TELEVİZYON

Televizyon, kitle iletişimi denince akla ilk gelen araçtır. Hem göze, hem kulağa hitap eden televizyon inandırıcılığı, kolay tüketilebilirliği ve ucuzluğu nedeniyle toplumca çabuk benimsenmiş ve adeta evin üyesi haline gelmiştir. Televizyonun inandırıcılığı, görsel olmasından gelmektedir. İnsanlar gördüklerine daha kolay inanırlar, görünce daha kolay ikna olurlar. Televizyon görme duyusuna seslenmenin yanında kulağa, işitme duyusuna da seslenir, görüntüyü sesle destekler. Televizyonun, sinemanın, kurmacanın inandırıcılığı ve gücü de buradan kaynaklanmaktadır. Hele de günümüzde televizyon ve sinema, teknolojilerinin geldiği aşama itibariyle görüntü ve

¹³⁷ Jean Baudrillard, “The Ecstasy of Communication”, (Çev: Bernard & Caroline Schutze), Semiotext(e) Foreign Agent Series, New York 1988, s.20-21, Akt.: Yıldırım Önk, Agm., s.208.

¹³⁸ Baudrillard, *Sessiz Yığınların Gölgesinde Toplumsalın Sonu*, s.17.

sesle istediği gibi oynayabilmekte, hayaller ve gerçek dışı olaylar yaratabilmekte, bu yayınlarda gerçek yanılgısı/yanılsaması meydana getirmektedir.

İzleyicinin, kitle iletişim aracı olarak televizyonu seçmesinin en önemli nedeni ucuzluğu ve yayınlarının, dilinin basitliğidir. Ödemeli yayınlar hariç bir kez para ödeyerek satın alınması, maliyeti yüksek yapımların giderlerinin sadece reklâmla karşılanması ve izleyicinin cebinden ekstra ücret çıkmaması televizyonu tercihin temel belirleyicisidir. Bir diğer önemli neden ise televizyonun bütün izleyici kitlesine seslenmesidir. Okuma yazma bilmeyenden akademisyenine, ekonomistten siyasetçiye, hukukçudan sporcuya toplumun bütün kesimleri izlerkitledir. İzlerkitlenin yaygınlığı, beraberinde herkese seslenme çabasını ve ortak payda bulma mücadelesini getirmektedir. Bu çaba da yayınların kalitece düşük olmasına ve bu açıdan televizyonun ve yapımcıların çokça eleştirilmesine neden olmaktadır. Bunlara ek olarak teknolojiye gelişmeyle artık dünyanın her noktasına ulaşılabilmekte ve dünyanın her köşesi de izleyicinin evine, ayaklarına getirilebilmektedir.

İletişim araçlarının bir işlevi de sistemin kitleleri egemenliği altına almaya yardım, ya da hizmet etmesidir. Kitle iletişim araçları ile –özellikle televizyon- bu araçların yarattığı gerçeklik yanılsaması, dünyanın her tarafına ve kolayca ulaşması, ucuz, basit ve her evin içinde olması ve en önemlisi inandırıcılığı nedenlerinden dolayı ideoloji yaymak, kitlelere benimsetmek çok kolaydır. Bu nedenledir ki Althusser kitle iletişim araçlarını devletin ideolojik aygıtlarından saymaktadır. Televizyon, sistem ve sistem unsurları için aynı zamanda gerekli bir araçtır. Sistem kendi ideolojisini, kendisinin ve unsurlarının değerlerini, felsefesini tanıtmak, sürdürmek ve yaymak için televizyonu kullanmaktadır. Günümüz dünyasında değerler, kültürler, ideolojiler göstergeler ve kodlar aracılığıyla taşınmaktadır. Değerler göstergelerle somutlaştırılır, onların sayesinde dolaşıma girer, kitle iletişim araçlarıyla her eve ve herkese ulaşır.

Televizyon bir kitle iletişim aracı olduğu gibi bir sanat aracı olarak da değerlendirilmiştir. Seyide Parsa televizyonu bir sanat olarak görmekte; sanatı, insanın kendine özgü aletlerle farklı malzemelerle kendi içsel görünümünü başkalarına duyurmak, göstermek, başkalarında özel duygular uyandırmak, duygu ve düşüncelerini dışa vurmak için yaptığı bir dizi hareket olarak tanımlamaktadır. Televizyonun, bir

araca (kamera ve diğer araçlar), bir malzemeye (ses ve ışık dalgaları) ve tekniğe (sanatçının işlemlerine) sahipliği bakımından bir sanat olduğunu düşünmektedir.¹³⁹

Televizyon görüntüsünün birçok özelliği vardır. Bunlar: anımsalılık etkisi ve canlı yayın, üretildiği anda iletilibilme, doğrudan olma, yakın çekim ve buna bağlı izleyiciye yakınlık ve samimiyet olarak sayılabilir. Televizyon anlatısının özelliklerini Sarah Kozloff şöyle sıralamıştır:

"Önceden tahmin edilemeyen öykü formülleri,

Karmaşık modeller içinde yer alan ve sık sık ara verilen birbiri içine giren öykü çizgileri,

Standartlaşmış rollere uygun düşen bireyselleştirilmiş, çekici karakterler,

Reklamlarda hatırlatıcı, dizilerde işlevsel olan dekor ve düzenlemeler,

Anlatıcının yerini tutan "dış ses" anlatımı ve çoğu zaman söylemi doğallaştırmak için kullanılan doğrudan hitap şekli,

Anlatı düzeyi ve sesinin karmaşık dokusu,

Güvenilir ve her şeyi bilen anlatıma yönelme,

Kısa cümleli konuşma ve sahnelemeye dayanma,

İleriye dönüşlü/geri dönüşlü anlatımlarda zaman sırasına uymama,

Melez formatlar ya da diziler,

Reklam aralarının yerleştirilmesi,

Standart zaman sürelerine uyacak uzunluktaki kesmeler,

Kısa cümlelerden oluşan öykü anlatımı"¹⁴⁰.

Televizyon çok yönlü bir araçtır. *"Televizyon hem bir endüstridir, hem de teknolojik bir araçtır; hem kültür ve sanat üretimidir, hem de eğlence kaynağıdır; ayrıca siyasal ve toplumsal bir kurumdur"*¹⁴¹. Televizyonun bu özelliklerinin yanında kendine has bir anlatım dili, televizyon estetiğinin temel unsurları vardır. En önemli unsurunun ışık olduğu bu dilde, ışıkla beraber altı unsur bulunmaktadır. Işık, hem yaşamın temeli hem de mekânı, zamanı algılama, onlara uyum sağlama demektir ve bu özellikleriyle yaşamın en önemli destekçisidir.

¹³⁹ Seyide Parsa, *Televizyon Estetiği*, Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yayınları, İzmir 1994, s.8; Akt.: Önk, Agm., s.210.

¹⁴⁰ Alev Fatoş Kaylı, *Televizyon Haber-Magazin Programlarının Görsel Söylemi*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir 1999, s. 53-54.

¹⁴¹ Erol Mutlu, *Televizyonu Anlamak*, Gündoğan Yayınları, Ankara 1991, s.24.

Anlatım dilinin ikinci unsuru renktir. Renkler özellikle görselliği desteklemek, psikolojik ve kültürel etki yaratmak için kullanılır. İki boyutlu uzay dediğimiz unsur, ekranın yatay ve dikey çizgilerinden oluşan çerçeve olarak adlandırılan dikdörtgendir. Görsel öğeler kullanılarak izleyicinin duygularını etkilemede ve dikkati yönlendirmede kullanılır.

Üç boyutlu uzay, televizyon ekranının yatay ve dikey çizgileri içinde görsel öğeler kullanılarak yaratılan yanılsamayı ifade eder. Bu yanılsama ise, üst üste bindirme, dikey yerleştirme yöntemleri ile perspektif etkisi sayesinde yaratılmaktadır.

Televizyonda dördüncü boyut olan zaman ile hareket bir başka unsuru oluşturmaktadır. Zaman, çekim, sahne, sekans sürelerinden oluşan nesnel zaman ile filmin akışı, temposundan oluşan öznel zamandan ibarettir. Hareketi ise kamera önündeki hareketler ile kamera hareketleri ifade eder.

Son unsurumuz olan ses'i ise konuşmalar, müzik ve ses efektleri meydana getirir. Televizyon estetiğinde önemli noktalardan biri de ekranın küçük olması, bunun sonucu olarak yakın çekimdir. Küçük ekran normal şartlarda nesneleri küçülterek gösterir, bu nedenle de çevreyi kesmek zorunda bırakır. Böylece birey çevresinden soyutlanır. Günümüzde televizyon, kendi diline tanıdık ve ona özgü kuşakları yaratmıştır¹⁴².

Televizyon yayınları kitleye dönük olarak yapılır, ancak kitle karmaşık bir özellik gösterir. Bu karmaşa içinde ortak paydalar bulunarak olabildiğince fazla kişiye beğendirmek, izlenme çabası vardır. Ortak paydalar ise kitle kültüründen kaynaklanır. Televizyon kitle kültürünü bir yandan üretir, bir yandan da taşır.

Simülasyon kuramında televizyon, simülasyonun amaçlarına en fazla hizmet eden araçlardan biridir. Baudrillard'a göre simülasyon bireylere gerçeğin hala var olduğunu gösterip hipergerçekliği gizlemek ve onları denetim altında tutmayı ifade eder. Televizyon da kitleleri yitirilmiş gerçeğin varlığına inandırmaya çalışmaktadır. Sistem ancak bu ikiyüzlülük sayesinde var olmaktadır. Televizyon bizzat gerçekliği yitirmeye etki etmektedir. Televizyon izleyicideki mesafe bilincini ortadan kaldırarak gerçeğe düşsel, gerçeğe hipergerçek arasındaki farkı ve de ikisinin birden varlığını yok etmektedir.

¹⁴² Yıldırım Önk, Agm., s.211.

Televizyon, simülasyon kuramında önemli bir yer tutmaktadır. Çünkü Batı toplumlarının geldiğimiz nokta itibariyle yaşamlarının önemli, hatta vazgeçilmez parçası olmuştur. Baudrillard'a göre *“Yaşama televizyon birbirinden ayrılması imkânsız olan solüsyona benzemektedir.”*¹⁴³.

Baudrillard simülakrları sınıflandırmış ve bunları örneklerle açıklamıştır. Baudrillard'ın sınıflamasına göre Rönesans'tan bu yana değer yasasındaki değişimlere bağlı olarak simülakr biçimleri üç çeşittir: kopyalama, üretim ve simülasyon.

1.Evre: Rönesans: tablonun kopyalanması

2.Evre: Sanayileşme: Gerçeğin çok sayıda kopyasının yapılması

3.Evre: Fotoğrafla onu izleyen sinema, televizyon ve bilgisayarla yaşanan sanallık.

Burada birinci basamaktaki simülakr doğal değer yasasına, ikinci basamaktaki simülakr ticari değer yasasına ve üçüncü basamaktaki simülakr ise yapısal değer yasasına göre belirlenmektedir¹⁴⁴.

Baudrillard'a göre ekonomik ya da üretim alanı ile kültür arasında hiçbir ayırım kalmamıştır. Tükettirilmek istenen her şey kültürel alana dahil edilmiştir. Baudrillard, tüketimin fayda ya da ihtiyaç kavramlarıyla bağının neredeyse kesilmek üzere olduğunu belirtmiştir. Kuramcıya göre nesne bir göstergeye dönüşmüştür. Gösterge ise nesneye özgü bir yan anlam olmaktan çok değişim değerine ait göstergebilimsel bir ektir ve tüketim ise gösterge ve sembollerin tüketimi anlamına gelmektedir.

Baudrillard nesnelerin kullanım değerinden gösterge değerine dönüşümünün dört aşamada gerçekleştiğini söylemektedir:

“- Kullanım değeri: Kullanım değeri değişim değerine egemendir.

- Ekonomik değişim değeri: Değişim değeri kullanım değerine egemendir. Üretilen ürünlerin pazarda satılmasının temel amaç olduğu dönem.

- Sembolik değişim değeri: Daha önce değişim alanına girmeyen mutluluk, refah, konfor, prestij, kadınlık gibi kültürel değerlerin, sembolik değerler olarak üretim ve tüketime dahil edildiği dönem.

*- Sembolik mübadele: Kullanım değeri, değişim değeri ve sembolik değer bir araya gelerek yeni bir kültürel kod oluşturur. Nesneler sembolik kod değerleri için satın alınır”*¹⁴⁵.

¹⁴³ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s.60.

¹⁴⁴ Baudrillard, *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*, s.78.

Rönesans'tan Sanayi Devrimi'ne kadar kopyalama yapılan dönemdir. Bu dönemde her seferinde bir kopya üretilir ve orijinalin yanında sadece bir kopya vardır. Birinci basamak simülakr dediğimiz bu biçimde kopya orijinaline bakılarak üretilir. Bu simülakrın bu dönemde çıkmasının nedeni ise yasakların ortadan kalkması, özgür düşüncenin gelişmesi ve doğaya yönelimin olmasıdır. Sahte asıllarla beraber Rönesans'ta doğmuştur. Bu olguyla önu yeleğe benzeyen giysiden yapay protez çatala (alçı kaplama) yalancı mermer iç mekanlardan, barok tiyatral mekanizmalara kadar her yerde karşılaşılmaktadır. Ancak bu simülakrlar sadece gösterge oyunlarından ibaret değildir. Onlar aynı zamanda toplumsal ilişkilerle, toplumsal bir iktidarı da içerirler.

Otomat ve robot iki simülakr örneği olarak basamaklar arası farkı göstermektedir. Otomat halen daha zanaat aşamasını, ancak gelişerek makineleşmenin bir alt devresini anlatırken robotla makineleşme aşamasına geçilmiştir. *“Bu iki yapay varlığı birbirinden ayıran şey iki ayrı düşünce evresidir. Birisi insanın tiyatral görünümü, mekanik ve duvar saatinin içyapısını andıran tiyatral bir düzene sahiptir. Burada teknik bütünüyle bir simülakr etkisi ve analog yaratmayı hedeflemektedir. Diğeri ise teknik ilkeler tarafından belirlenmiştir, bu düzeyde önemli bir makinedir... Otomat insanın benzeri ve onun muhatabıdır. Makine insana eşdeğer bir varlıktır ve birleştirilmiş işlemsel süreçte onu kendisinin eşdeğerli bir varlık haline getirmektedir”*¹⁴⁵. Birinci ve ikinci basamak simülakrların arasındaki fark budur. Otomatın amacı ve çabası insana benzemekken robotun amacı insanın yerine geçmek ve onun eşdeğerlisi olmaktır.

Sanayi devrimine paralel olarak ortaya çıkan üretim, ikinci basamak simülakr biçimidir ve orijinalin aynısından tek seferde çok sayıda kopya üretilmeyi ifade eder. İkinci basamak simülakrlar ile üretim sistemi değişmiş ve insanla makineyi eşdeğer yapmıştır. Artık makine insanın yerine rahatça geçebilecektir. Robotlar ve makineler bu aşamada insanlar üzerinde egemenlik kurmaya başlamışlardır. Makine ölü emeği temsil ederken insan canlı emeği ifade etmiş, ölü emek canlı emeğin önüne geçmiştir. Bu dönemde yaygın olan sınai simülakrlardır. Ancak bunların birinci basamaktaki kopya simülakrlar gibi ayrıcalıkları yoktur, çünkü seri özellik taşımakta, bir seferde birden çok üretilmekte, asıllarıyla aynılık taşımakta ve nesneler sonsuz sayıdaki simülakrlarına

¹⁴⁵ Abdülkadir Zorlu, *Üretim Kapitalizminden Tüketim Kapitalizmine Üretim ve Tüketim Teorileri*, Glokal Yayıncılık, Ankara 2006, s.265.

¹⁴⁶ Baudrillard, *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*, s.83.

benzemektedirler¹⁴⁷. İkinci basamak simülakrlar seri üretime dayalı, tekniğe ve teknolojiye bağlı ve taklit içeren birinci basamak simülakrdan daha geniş kapsamlıdır.

Bu simülakr biçimine en tanıdık ve güzel örnek gazetedir. Gazetenin orijinali yapılır, sonra bundan matbaa sayesinde yüzlerce kopya üretilir.

Birinci basamak simülakr ütopya içermekteydi. İkinci basamak simülakr ise bilim kurgu üreten bir düşselliğe sahiptir.

Bu iki simülakr biçiminde de orijinal vardır.

Simülasyon olarak adlandırılan güncel evrede fotoğrafla başlayan televizyon ve sinema ile her tarafı kaplayan simülakr biçiminde ise ne bir orijinal ne de kopyası vardır, üretilenlerin hepsi aynıdır. Artık orijinal olan ortadan kaybolmuştur. “*Gerçeklik ilkesinin egemen olduğu bir dünyada gerçeğin düşsel adlı bir “bahanesi” vardı. Simülasyon ilkesinin belirlediği günümüz dünyasındaysa, gerçek ancak modelin bir kopyası olabilmektedir*”¹⁴⁸. Bu evrede ne salt kopyadan ne de seri üretimden bahsedebiliriz. Burada temel olan modellerdir ve farklı tonlamalar üzerine oturan her türlü biçimle karşılaşılabilir. Simülasyon simülakrında anlamlı olabilmenin koşulu modele aidiyettir.

Buna en güzel örnek televizyon görüntüsüdür. Televizyon görüntüsü bir anda dünyanın her yerinde milyonlarca televizyonda görünmekte, ancak orijinali belli olmamaktadır. Görüldüğü televizyon sayısınca orijinal ve kopya vardır.

Simülasyon simülakrında modellere şekil veren kodlar vardır. Sistem modeller ve dolayısıyla kodlar üzerinden yürümektedir. “*İnsanın oluşturduğu büyük simülakrlar bir doğa yasaları evreninden, bir güç ve güç çekişmeleri evrenine, oradan da günümüzdeki yapılar ve ikili karşıtlıklar evrenine geçmişlerdir. Varlık ve görünümmler üzerine kurulu bir metafizikten, önce enerji ve determinasyona dayalı bir metafiziğe, günümüzde ise belirlenemezlik ve kod üzerine oturtulmuş bir metafiziğe geçilmiştir. Sibernetik denetim, modeller aracılığıyla üretim, ayırlama üzerine oturtulmuş ayarlamalar, feed-back, soru/yanıt vs. Yeni işlemsel görüntü budur(sınai simülakrlar ise yalnızca işlemseldirler). Bu evrene özgü metafizik ilkenin adı: Dijitalliktir*”¹⁴⁹.

Günümüzde sistem dijitalize olmuştur, bilgisayar programları gibi çalışmaktadır. Toplumsal anlayış (0/1) ikili sistemiyle çalışmaktadır ve kodlar bu sistemle

¹⁴⁷ Baudrillard, *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*, s.86.

¹⁴⁸ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s.180.

¹⁴⁹ Baudrillard, *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*, ss.89-90.

çözülmemektedir. Kodlar ikili sistemle kodlanıp ikili sistemle açılanmaktadır. Sistem hem kodu hem de açılanmasını belirlemektedir. Sistem soruyu da cevabı da kodlamaktadır. Böylece sistemin dilinden başka bir dil kullanma ihtimali ortadan kalkmaktadır. Bu kodlar yaşamın her alanına egemendirler. Kodlar, böylece, var olduğu toplumu kapalı bir toplum haline getirir. “*Biliyoruz ki televizyonun varlığı evimizi/yaşadığımız yeri arkaik, kapalı bir hücreye, sağkalımı oldukça tartışmalı olan insan ilişkileri kalıntılarına dönüştürür*”¹⁵⁰. Bu kodlar değişmez yapıdadır ve her günü birbirinin aynı yaparlar. Rastlantısal bir şeye imkân bırakılmamıştır. Sistem kodlamıştır ve insanlar bunları olduğu gibi kabul etmek zorundadır. Sistem her şeyi belirleyerek anlamlandırma sürecini hem kısaltmakta hem de belirlemektedir. Bireylere ve toplumlara kalan, sistemin sorularını sorup cevaplarını vermektir¹⁵¹. Bu soru-cevap formatı özellikle televizyonda başarılı olmuştur. Ona göre günümüzde her şey televizyon ve haber düzeyinde olup bitmektedir¹⁵².

Baudrillard televizyonu gerçeğe ulaşmak noktasında engel olarak görmektedir. İnsanlar televizyonda gerçeği değil, sistemin izin verdiği, yeniden üretilmiş gerçeği görmektedirler. Televizyonlar insanlara görüntülerden oluşan bir simülasyon evreni sunar. “*Onun amacı, dünyayı enformasyon olarak üretmek ve bu enformasyona bir anlam kazandırmaktır*”¹⁵³. Gerçekle simülakr ya da düşsel arasındaki mesafe ortadan kalkınca seyirci gerçek yerine görüntüyü algılamakta, ancak gerçek olduğuna inanmaktadır. Gerçekle düşsel arasındaki farkı yok eden simülasyon böylece simülakrları gerçek olarak göstermektedir. Televizyonda yaşanmış şeylerin yeniden canlandırımında ve reality show’larda hayat ve sureti birbiri içine girer, bunlar seyirciyi karar veremez duruma düşürür¹⁵⁴.

Televizyon, sistemin kodlarının toplum tarafından sorgulanmadan kabul edilmesine hizmet etmektedir ve sistemin en büyük hizmetçilerinden biridir. Ona göre televizyon gerçek sorunları gizlemektedir. İnsanların dikkatini, usulsüz sözleşmeler, kamu/özel kanal polemiklerine yoneltip televizyonun asıl görevinin ne olması, dünyayı

¹⁵⁰ Baudrillard, “The Ecstasy of Communication”, s.18; Akt.: Yıldırım Önk, Agm., s.213.

¹⁵¹ Baudrillard, *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*, s.97.

¹⁵² Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s.89.

¹⁵³ Baudrillard, *Tam Ekran*, ss.139-140.

¹⁵⁴ Baudrillard, *Tam Ekran*, s.129.

nasıl imgelemesi gerektiği konularından uzaklaştırmaktadır¹⁵⁵. Baudrillard’a göre televizyon ışık ve ses dalgalarıyla kitleleri imge bombardımanına tutmaktadır.

Baudrillard haber üzerinde önemle durmaktadır. Ona göre haber, sıralaması itibariyle anlamı silmektedir. Çünkü yayınlanan her haber bir öncekinin anlamını ortadan kaldırır. *"...haber enflasyonu ile anlam deflasyonu arasında, haber-anlamı doğrudan yok ya da nötralize eden bir niteliğe sahip oldukça belirgin ve zorunlu bir ilişki vardır"*¹⁵⁶.

Aynı durum televizyondaki akış mantığında da –haber, program, reklâm sıralamasıyla- geçerlidir. Bütün bu sıralama içindeki şeyler haberlerin eşdeğer gösterilmesi gibi eşdeğer kılınır¹⁵⁷. Ona göre artık haber gerçekliğini kaybetmiştir. Bunun nedeni ise haberin hem bir nesne hem de bir seçim, kurgu ve çekim ürünü olmasıdır¹⁵⁸. Ekonomik sistemde değer yaratılması gibi haber sisteminde de değer yaratılır. Haber olayın önüne geçer, haber sahnesi kurulur, sunum öncelik kazanır. Artık haber alınıp satılan bir nesnedir. *"Bu iktidar sınırsız bir sanal güce sahiptir. Bir başka deyişle dünya çapında enformatik programları üretme ve işleme koyma, borsalar oluşturma, haber ve hizmet, vs. programlayabilmektedir"*¹⁵⁹.

Sistemin belirlediği kodlarla çalışan, metalaşan ve olayın önüne geçen haber aynı zamanda politik olmayı, muhalif düşünce ve duruşu da yok eder. Haber bilgilendirme, yapılandırma yerine toplumsal etkisizleştirip habere ve haberin içeriğine karşı tepkisiz bir kitle yaratır¹⁶⁰.

Baudrillard, özellikle Körfez Savaşı ile ilgili yorumlarıyla tartışıldı. Elbette onun simülasyon kuramından ve medya hakkındaki çözümlerinden haberdar olmayanlar onu anlamadılar ya da yanlış anladılar. O, Körfez Savaşı öncesi adeta senaryo yazarcasına bütün olasılıkların hesaplandığını belirtip¹⁶¹, gerçeklerin düşselleştirildiğini ve yok edildiğini, bir kurmacaya dönüştürüldüğünü söylemektedir¹⁶².

Jean Baudrillard’ın televizyonla ilgili üstünde durduğu başlıklardan biri de reklâmlardır. Bildiğimiz gibi onun sistem dediği şey modern kapitalist sistemdir ve bu

¹⁵⁵ Baudrillard, *Tam Ekran*, s.140.

¹⁵⁶ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s.126.

¹⁵⁷ Baudrillard, *Tüketim Toplumu*, s.145.

¹⁵⁸ Baudrillard, *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*, s.99.

¹⁵⁹ Jean Baudrillard, "Sanal Evren ve Haber Dünyası", (İzmir Konuşması), (Çev. Oğuz Adanır), Ege Felsefe Platformu, İzmir 2003, Erişim Tarihi: 23.02.2010. <http://www.lisefelsefe.org/yazilar/baudrillardizmir.htm>.

¹⁶⁰ Baudrillard, *Sessiz Yiğınların Gölgesinde Toplumsalın Sonu*, s.29.

¹⁶¹ Baudrillard, "Sanal Evren ve Haber Dünyası".

¹⁶² Baudrillard, "Sanal Evren ve Haber Dünyası".

sistemde tüketim toplumu yaşamaktadır. Reklâmlarsa tüketim toplumunda sistemin en etkili araçlarından biridir. Arzuya yaslanan günümüz toplumlarında nesneler fetişleştirilerek tüketim kültürü kitlelere empoze edilmektedir. Reklâmı yapılan şey aslında nesne değil sistemdir ve toplumsal bir arz-talep düzeninin parçası haline gelmiştir¹⁶³. Reklâmlar bize bir nesneye sahip olunarak bir yaşam tarzına sahip olacağımızı söyler. Ancak bu da sisteme itaat ederek, onun unsurlarını kullanarak başarılabilir.

Reklâmlar aynı zamanda bize estetik olarak filmlerin ve programların çok büyük değer taşımadıklarını da gösterirler. Baudrillard'a göre filmlerle, diğer programlarla reklâmlar arasında estetik olarak pek bir fark yok: *“Filmlerin çoğu, sırfkötü olanları değil, aynı günlük duygusal konuları işliyor: arabalar, telefonlar, psikoloji, makyaj; yaşam biçiminin arı ve basit bir örneklendirilmesi. Reklamın başka bir şey yaptığı yok: yaşam biçimini görüntü ile göklere çıkarıyor, onu gerçek bir entegre devre durumuna getiriyor. Ve televizyonda tüm olup bitenler, ayırım gözetmeden, düşük kalorili hatta hiç kalorisiz bir rejim oluşturuyorlar; öyleyse reklâmlardan şikâyet etmek niye? Hiçliğiyle, önemsizliğiyle, daha çok çevresinin kültür düzeyini yükseltiyor reklâm”*¹⁶⁴.

Reklâmlar günümüzde kendi kendinin mesajına dönüşmüştür. Reklâm duvarları süsleyen, renklendiren ve şenlendiren bir şey değil, duvarların görülmesini engelleyen, tüm mimari derinliği ve bina yüzeylerini ortadan kaldıran bir şeydir. Reklâm toplumsalla uyum içindedir ancak toplumsaldan bir şirket gibi davranmasını, bir hizmetler bütünü gibi ya da bir yaşam biçimi ya da bir hayatta kalabilme biçimi gibi iş görmesi istenmektedir¹⁶⁵.

¹⁶³ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s.141.

¹⁶⁴ Baudrillard, *Amerika*, s.119.

¹⁶⁵ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s.140.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

GERÇEKLİK VE PLATON VE BAUDRİLLARD AÇISINDAN TRUMAN SHOW

3.1. GERÇEKLİK

3.1.1. Gerçek-Gerçeklik-Gerçekçilik

Gerçek üzerine insanlık tarihi boyunca konuşulmuş, fikirler öne sürülmüştür. Gerçeğe, herkes kendi dünya, varlık görüşünce tanım biçmiş, özellikler atfetmiştir. Kimileri değişmeyi gerçek olarak ifade ederken, bazıları maddi şeyleri gerçek kabul etmiştir. Platon gerçeğin zihinsel olarak kavranabilen, duysal olmayan, değişmez idealar olduğunu kabul ederken Baudrillard ise nesnel bir gerçeklikten bahsedilemeyeceğini, dünyanın ve nesnelliğin bir yanılsama, bu yanılsamanın ise doğanın insana kurduğu tuzak olduğunu ifade etmektedir.

Gerçek en genel anlamda varlığı kesin olan olarak tanımlanmaktadır. Gerçek, görülen, elle tutulan, somut, belli bir tözü, maddi, fiziksel ya da nesnel bir varlığı bulunan, zihne ve algıya muhtaç olmayan, bilenden, bilinçten, insandan bağımsız olan, görünüş olanın tersine doğrudan şeylerin kendileriyle ilintili olan, zorunlu olan varlığı anlatan felsefe terimidir. Bütün bunların yanında felsefe tarihinde gerçek terimi başka düşünürlerin elinde farklı anlamlar için de kullanılmıştır. “...dizgeci-usçu düşünürlerin felsefelerinde, kimileyin bizim kuramsallaştırmalarımıza gerek duymadan, kendi başına varolan bir ‘kavramlar’ ya da ‘tümeller’ dünyasını, kimileyin de bir nesneyi nesne yapan olmazsa olmaz niteliklerin nedenini, kökenini, kaynağını oluşturduğu düşünülen gerçek öz’ü ya da idea’yı anlatmak için kullanılmıştır. Yine felsefe tarihinde kimi filozofların felsefe çerçevelerinde ‘gerçek’ teriminin başka başka düzlemlere taşınarak yeniden kavramsallaştırıldığı görülmektedir. Örneğin Hegel’e göre ‘ussal olan gerçek, gerçek olan ussaldır’”¹⁶⁶.

Cevizci gerçeğin özelliklerini somut, aktüel, olgusal; algıdan ya da zihinden bağımsız bir biçimde var olan; tözsel ya da nesnel var oluşa sahip bulunan ve şimdi fiilen var olan olarak saymaktadır. Yazar, “gerçek”in karşıtlarını ise ideal, koşullu,

¹⁶⁶ A. Baki Güçlü, Erkan Uzun, Serkan Uzun, Ü. Hüsrev Yolsal, *Sarp Erk Ulaş Felsefe Sözlüğü*, Bilim ve Sanat Yayınları, Ankara 2002, s. 594.

mümkün olan; kurgusal, yanıltıcı, gerçek olmayan, yapay, fantezi ya da imgesel olan; geçmiş ya da gelecekte veya teorik bir yapımlar olarak var olan şeklinde sıralamaktadır.¹⁶⁷

Gerçeklik ise, tanımı yapılan ve özellikleri sayılan bu gerçek olan her şeyin özyapısını anlatan felsefe kavramıdır. Ayrıca gerçeklikle ilgili bir başka tanımsa “*varolan şeylerin bütünü*” ve “*bilinçten, bilen insandan bağımsız olarak varolan her şey*” şeklindedir. Bunlara ek olarak, gerçeklik, bazı metinlerde, daha dar ve özel anlamı içinde, fiziki evrenin dolaylı ya da doğrudan ölçümlenebilir yönleri açısından nesnel, kamusal ve güvenilir bir şekilde analiz edilebilir olanla sınırlandırılırken metafizik yönelimli metinlerde ‘Tanrı’, ‘tin’, ‘töz’ kavramlarının karşılığı olarak kullanılmıştır. ‘Gerçeklik’ kavramı, gündelik dilde ise ‘doğruluk’ kavramıyla karıştırılarak onun yerine kullanılmaktadır. Ancak ‘felsefe dilinde doğruluk’, gerçekliğin düşünsel düzeyde olunduğu durumlarda kullanılmaktadır. Buna karşılık ‘gerçeklik’, aracısız, doğrudan görülen, dolaysız bir biçimde düşünülen durumları anlatmak için kullanılmaktadır.¹⁶⁸

Gerçekle ilgili bir diğer önemli kavram gerçekçiliktir. Gerçekçilik, yerleşik felsefe dilinde varlığın düşünceden ayrı, bilenden, bilinçten ve algılayandan bağımsız, bütün yapıp etmelerin tek ölçüsünün gerçekliğin kendisine gitmek olduğunu savunan felsefe akımıdır. Bu görüş, Adcılık’ın tersine tümellerin gerçek, hatta duyu deneylerinden daha gerçek olduğunu savunmaktadır. Nominalizm de denenen adcılığa göre ise yalnızca tikeller, şu diye gösterdiğimiz bireysel varlıklar vardır. Kavramlar, soyutlamalar, idealar, tümeller, özler dilimizin ve gerçekliği anlama tarzımızın yarattığı ürünlerdir. Gerçekçilik, idealizmin savunduğunun tersine bilginin nesnelerinin zihnimizden bağımsız olduğuna inanmaktadır. Ayrıca o, yine idealizmin tersine, dünyanın “olması gerektiği” biçimiyle değil, “olduğu gibi” anlaşılması gerektiğini kendisine ilke edinmiştir.

Gerçekçilik, bilgi görüşünde, öznenin bağımsız bir şekilde varolan gerçeklik evreninin bilgisine düşünme yoluyla ulaşılabilirliğini savunmaktadır. Bu akıma göre zihnin doğuştan gelen, a priori bilgisi yoktur ve bilgiler duyular yoluyla dış dünyadan edinilmektedir. Sanat felsefesinde gerçekçilik dünyayı olduğu gibi yansıtmak olan ve özneyi ortadan kaldıran doğalcılığa karşı, ideal görünimleri bozmadan kişisel yorumları esere katmayı benimsemektedir. Ayrıca gerçeklik, kendisini dış dünyaya karşı duyuları savunan duyumsayışçılığa karşı maddi dış dünya yanlısı olarak konumlandırır.

¹⁶⁷ Cevizci, Age., s.449.

¹⁶⁸ Güçlü; Uzun; Uzun; Yolsal, Age., s.597.

Gerçekçilik, özne ve nesne ikiliğinde, özneye öncelik tanıyan idealizme karşı olarak nesneye önem vermektedir.

Gerçekçilik, felsefe tarihinde iki çizgi üzerinde yürümüştür. Bunlardan birincisi, Platon'un temellerini attığı, tikelleri aşan gerçek varlıkların olduğunu savunan görüştür. İlk zamanlarda bu görüşe bağlı olarak idealar, kavramlar, formlar gerçek varlıklar olarak düşünülmüştür. İkincisi ise, Platon'un öğrencisi Aristoteles'in görüşleri üzerine temellenen tikellerin bağımsız gerçek varlıklar olduğunu savunan görüştür. Platon, ideaların, duyulur dünyadaki nesnelerden daha gerçek, bu nesnelerin asılları, bilginin kaynağı olduklarını savunmuştur. Aslında bu görüş gerçekçiliğin tam karşıtı olan idealizmdir. İdealizme karşı gerçekçiliğin temellerini atan Aristoteles ise, hocasının formlar dünyasına dönük idealar gerçekliğini yeryüzüne indirmiştir.

Skolastik dönemde, adcılık ve kavramcılık anlayışlarına karşı olarak geliştirilen "kavram gerçekçiliği", tümellerin zihinden, bilinçten bağımsız birer varlık olduklarını savunmuştur.

Yeniçağda ise gerçekçilik empirizm tarafından temsil edilmiştir. F.Bacon, T.Hobbes, J.Locke, G.Berkeley ve D.Hume gibi İngiliz düşünürler tarafından savunulan bu görüş akılcılığa, doğuştancılığa karşıdır. Onlara göre bilginin tek kaynağı deneyim, bilgiye ulaşmanın yolu ise deneyim yoluyla veri toplayarak verileri değerlendirme, gözlemden başlayan tümevarımsal akılyürütmedir¹⁶⁹.

Felsefe tarihinde filozofların büyük çoğunluğunun gerçeklik ve varlık görüşleri, Platon'un idealizmi ile Aristoteles'in gerçekçiliği etrafında şekillenmiştir. Bu ikisinin ortasında durmaya çalışan bir tek Descartes'tır. Düşünür doğuştan gelen düşüncelerin varlığını kabul ettiği gibi deney yoluyla edinilmiş bilginin varlığını da reddetmemektedir. O, idealizme gerçeklik katmıştır.

Günümüzdeyse gerçekçilik, 20. yüzyılın başlarından itibaren, idealizme karşıt olarak, fiziksel nesnelerin deneyimden bağımsız var olduklarını savunan görüşe karşılık gelmektedir¹⁷⁰.

3.1.2. Sanatta ve Sinemada Gerçeklik ve Gerçekçilik

İnsanlığın başlangıcından beri sanat var olmuştur. Mağara duvarlarına çizilen resimlerle başlayan sanat yolculuğu günümüzde içine birçok sanat dalını da ekleyerek

¹⁶⁹ Cevizci, Age., ss. 354-355.

¹⁷⁰ Güçlü; Uzun; Uzun; Yolsal, Age., ss.594-596.

devam etmektedir. Duvar resimlerinin başlattığı serüven yedinci sanat olan sinema sayesinde pelikül ve başka bir duvar olan perdede sürmektedir. Tüm bu sanat yolculuğu beraberinde sanatın ne olduğu, ne olması ve neyi anlatması gerektiği sorularını da beraberinde getirmiş ve bu sorular yüzyıllarca tartışılmıştır.

Sanat felsefesi, çağlar boyu, sanatın birbirine zıt iki yönde ilerlediğini anlatmaktadır. Bunlardan birincisi, “sanat için sanat” sözleriyle ifade bulan, sanat eserinin biçimsel özelliklerini ve bu özelliklerin yarattığı aşkın güzellik hissinin yüceltilmesi temelinde yürüyen görüştür. Bu görüşü savunanlara göre asıl olan biçimdir, formdur. Bu bakış için sanat-toplum ilişkisi sanatın konusunun dışında, hatta sanatı engelleyen, ona ket vuran, onu sakatlayan bir unsurdur. Estetik duygu, mantıkla, akılla değil, bu güzel kavrayışıyla şekillenmektedir.

İkinci bakış açısı ise Aristo’nun mimesis kuramını hareket noktası kabul eden görüştür. Mimesis, doğanın, çevrenin, insanların, hayatın ve de gerçeğin taklidine, yansıtılmasına dayanmaktadır. Bu görüşe göre gerçek sanat, Aristo’nun mimesis kuramını temele almalıdır.

Siyasal ve toplumsal konulara önem veren bütün sanat yaklaşımlarının esin kaynağını bu kuram oluşturmaktadır. Aristo’nun bilgi kuramını da hatırlarsak, ona göre bilgi tikellerin, tek tek olan, duysal olan şeylerin bilgisidir. Aynı şekilde sanat görüşü de bu yöndedir; ona göre, sanat eserini ortaya çıkaran unsurlar deneyimler dünyasından doğar.

Aristo için sanatın önemli yanlarından biri de katarsis(boşalma) yaratmasıdır. Tragedyadan yola çıkan filozofa göre mükemmel tragedyaya, seyircide katarsis yaratabilendir. Bu ise gerçek hayattaki duyguları yaratan olaylar taklit edilerek başarılabilir. Katarsis, Aristo için, toplumsal ruh sağlığını korumanın etkili yollarından biri olması hasebiyle önemlidir. Düşünüre göre, kahramanla özdeşleşen seyirci katarsis sayesinde içindeki kin ve nefreti oyuncuya akıtır, böylece ruhunu arındırır.

Aristo’nun sanat eserinde yansıtılacak gerçek anlayışı ise hemen şimdi var olanla sınırlı değildir. Gelecekte olabilecek, mümkün olanı da öğretir sanat.

Mimesis kuramına göre sanat yaşamla, toplumla iç içedir. Bu anlamda sanatın toplumsal faydası vardır, olmalıdır. Sanat, hayatın daha anlamlı, güzel hale getirilmesine çaba harcamalı, bu yöndeki çabaları desteklemelidir. Sanatın sadece bugünkü gerçekle ilgilenmemesi, gelecekte olabilecek, mümkün gerçekle ilgisi ve aynı

zamanda toplumsal yönü toplumcu estetik kuramları da etkilemiş, onlara ilham kaynağı olmuştur.

Bu iki temel bakışın haricinde günümüzde postmodern tartışmalar bağlamında melez kuramlar olsa da bu yaklaşımlar da temellerine “sanat için sanat” ve “mimesis” kuramlarını koymaktadırlar. Ayrıca teknolojiyi, bireyi ve avant-garde’ı merkeze alan çağdaş sanat ile modern sanatın seçkinci, katı kural ve biçimlerle belirlenmiş anlatı ve temsil geleneklerine karşı çıkan kültürel anlayışı temsil eden postmodern sanat da günümüzde tartışılmakta, izlenmektedir. Ancak bu yaklaşımlar da kendilerini iki ana bakış açısının etrafında, onlardan belli oranlarda etkilenecek, onları kendi bakış açılarına göre yorumlayarak yola çıkmaktadırlar¹⁷¹.

Aslı Daldal, eserinde, üç farklı gerçekçi tutumdan bahsetmektedir. Bunlardan birincisi, sanatı toplumun aynası, sanatçıyı da gözlemci olarak gören pozitivist gerçekçilik ya da bazılarının tanımlamasıyla doğalcılıktır. Bu gerçekçilik, yaşamın ayrıntılı bir gözlemine yaparak gerçek dünyanın tarafsız, doğru ve nesnel bir temsilini vermeye çalışmaktadır. Bu gerçekçiliğin sinemada yansıması ise farklıdır. Sinema dilinin temelinde metafor(eğretileme) değil, metonimi(düzdeğişmece) vardır. Sinema betimlemek istenen şeyin aslına, kendisine dayanmaktadır. Bundan dolayı kamera/sinema doğası itibariyle yansıtıcıdır. Sinema bu yönüyle yüzeysel gerçekliği betimlemektedir.

Kurmacaya çok az yer veren, gözleme dayanan çeşitli filmler mevcuttur. Bu filmler, yüzeysel gerçekliği yansıtıyor gibi görünse de yüzeyin altındaki derin anlamları sergilemeye çalışırlar. Ülkemizden en bariz örnek olarak Nuri Bilge Ceylan’ın *Uzak* filmine kadar olan filmlerini bu çeşit filmlerden sayabiliriz. Bu tarz filmleri Kracauer “basit anlatı” filmleri olarak adlandırmaktadır. Bu filmler sanatın kurmaca yanını minimize etmeye çalışırken hayatın aslını olduğu gibi göstermek istemektedirler. Böyle bir film pratiğini savunan sinemacılara göre toplumsal dizgeler hayatın özünü bozmakta, insanları yabancılaştırmaktadır. Basit anlatı filmleri bu dizgeleri ve yabancılaşmayı açık etmeye, seyircinin bu dizgelerin ötesini ve hayatın özünü görmesini sağlamaya çalışmaktadırlar¹⁷².

İkinci gerçekçi tutum, yüzeysel betimlemelerin ve gerçekliğin arkasındaki gerçeği, özü aramaktır. Bu tutum, varolan, gözlenebilen ve görülebilen gerçekliği

¹⁷¹ Aslı Daldal, *1960 Darbesi ve Türk Sinemasında Toplumsal Gerçekçilik*, Homer Kitabevi, İstanbul 2005, ss.12-18.

¹⁷² Daldal, Age., ss. 33-34.

yadsımasa da yüzeysel gerçeklerin birbirleriyle ilişkisini ve gizil doğruları ortaya koymaya çalışmaktadır. Bu tür gerçekçilik Freudyen anlamda ‘ruhbilimsel gerçekçilik’ olabileceği gibi Marksist anlamda ‘epistemolojik gerçekçilik’ de olabilir. Freud, sanat eserini, biçimci ya da gerçekçi ayrımı yapmadan, ruhsal ve toplumsal bilinçaltının, nevrozların, baskılanmış dürtü ve duyguların dışavurumu olarak görmektedir. Epistemolojik gerçekçiliğe göre ise kendiliğinden edinilen bu dünyanın bilgisi nesnel değildir, toplumsal sistem tarafından üretilmekte ve nesnel olmayan dil aracılığıyla ifade edilmektedir. Ancak yine de gerçek dünyaya dair bilgiye, tarihsel maddeci yöntemle incelenip yorumlanırsa ulaşılabilir.

Son olarak, üçüncü gerçekçi tutum ise modernist gerçekçilerin tutumudur. Bunlar gerçeği politik doğru olarak yorumlayıp, bu doğrulara inanır ve gelecekte ararlar. Eisenstein, Brecht gibi sanatçılar, sanatın toplumun devrimci dönüşümünü sağlayacak en önemli araç olduğunu savunurlar. Bunlara göre seyirciyi yabancılaştırma ve dönüştürme toplumu değiştirmenin ilk adımıdır. Bu sanatçı ve düşünürler, katarsis ve özdeşleşme mekanizmalarına karşı çıkarlar¹⁷³.

Parkan’a göre de sinemanın temel sorunu gerçeklik izlenimi değil, bu izlenimin, ortaya çıkışına hizmet ettiği katarsis’tir. Çünkü seyircinin tüketilmesi, zihinsel faaliyetten uzaklaşması, eleştirel bakıştan yoksunlaşması gerçeklik izlenimi sebebiyle değil, katarsis’in sonucu ortaya çıkmaktadır. O’na göre asıl sorun katarsis ve özdeşleşmedir¹⁷⁴.

*“Sinema, kendine özgü zaman akışı ile fotoğraf gerçekliğini, fotoğrafın nesneleri mekanik bir biçimde yeniden üretme özelliğini zaman içinde gerçekleştirir. Böylelikle, gerçeği yansıtır izlenimi verir. Sonuç olarak da, gerçeği ve dünyayı yeniden gösterir. Yani, gerçeklik izlenimi, sinemanın varoluş nedenidir”*¹⁷⁵.

Mutlu Parkan, geleneksel sinema düşüncesinin temelinin gerçeğe sahip çıkma değil, gerçeğin temsilciliği olduğunu söylemektedir. Bu açıdan Hollywood’un tüm çabaları ve harcamaları buna dönüktür. Hollywood sinemasında biçimsel özellikler hiçbir zaman kurgudan, sestten ve oyunculuktan ön plana geçemezler. Çünkü biçimsel

¹⁷³ Daldal, Age., ss.33-37.

¹⁷⁴ Mutlu Parkan, *Brecht Estetiği ve Sinema*, Donkişot Yayınları, İstanbul 2004, ss.34-36.

¹⁷⁵ Parkan, Age., s.36.

öğelerin ön plana geçmesi gerçeklik izlenimini zayıflatır. Hollywood gerçeklik izlenimini zaman ve mekânda süreklilik, olay akışında bütünlük ile sağlamaktadır¹⁷⁶.

Parkan'a göre sinemaya dair yapılması gereken de gerçeklik izlenimini sorun etmeyip katarsis yaratmayacak şekilde bu izlenimi denetim altına almaktır. Çünkü ona göre gerçeklik izlenimi sinemanın en temel estetik öğelerinden biridir ve bu özelliği sinema var oldukça devam edecektir¹⁷⁷.

Sinema dışsal gerçeklikle doğrudan ve birebir ilişki kurabilen nadir sanatlardandır. Sinemanın temeli fotoğrafın hareketlendirilmesidir. Bu bir yanılsama yaratsa da aslında kameranın kendisi yalan söyleyemez. Kamera, doğası gereği, ham gerçekliği olduğu gibi kaydeder. Ancak bazı kuramcılar sinemanın, kameranın kaydettiği bu ham gerçekliği dönüştürmesi gerektiğini söylemişlerdir. Biçimci olarak adlandırılan Hugo Munsterberg ve Rudolf Arnheim gibi kuramcılar ile Sovyet Biçimcilerinin bu fikirlerinin temelinde sinemanın ilk yıllarında bir sanat olarak kabul edilmemesi, tiyatrocu ve fotoğrafçılar tarafından aşağı görülmesi yatmaktadır. Bu kuramcılar sinemanın sanat olduğunu ispat çabasına girmişlerdir¹⁷⁸. Oysa sinema, ham gerçekliği olduğu gibi kaydedebilme ve hareketli olarak yansıtabilme özelliğiyle hiçbir sanatın sahip olmadığı estetik unsurlara ve imkânlarla sahiptir. Sinema öbür sanatlarla karşılaştırılamayacak kadar doğaya, nesnel gerçekliğe bağımlıdır. Sinema perdesi bu yönüyle Athena'nın parlayan kılıcıdır. Athena Perseus'tan Medusa'yı öldürmesini istemiştir. Ancak Medusa'nın yüzü öylesine korkunçtur ki bu yüzü gören her canlı taş kesilmektedir. Athena, bu durumda Perseus'a Medusa'nın yüzüne hiç bakmamasını, sadece kalkandaki yansımasına bakmasını söyler. Perseus böylece Medusa'yı öldürür. Korkunç şeyleri görmeyen, görmek istemeyenlere sinema kültürümüzün, dünya görüşümüzün göstermediği şeyleri gösterir. Sinema da tıpkı Perseus'un kalkanı gibidir.¹⁷⁹ Ancak burada temel bir sorun var ki, bu öldürücü korkunçluğun yansıması görülmekte, etkileri bu anlamda ortadan kalkmaktadır. Sinemanın gösterdiği bu gerçekliği yumuşatma, etkilerini azaltma ya da normalleştirme gibi özellikleri de bu örnekten anlaşılmaktadır.

Fiziksel gerçekliğe bağlılığıyla sinemada, pozitivist gerçekçiliğin gözlemci ve kaydedici yanı ağır basmaktadır. Sinema, ele aldığı konular ve bu konuları işleme

¹⁷⁶ Parkan, Age., s.33.

¹⁷⁷ Parkan, Age., s.39.

¹⁷⁸ Seçil Büker, *Film Dili: Kuramsal ve Eleştirel Eğilimler*, Kavram Yayınları, İstanbul 1996, s.12.

¹⁷⁹ Büker, Age., s.25.

tarzıyla daha derin bir gerçekliği, özü, neden-sonuç ilişkisini gözler önüne serebilir. Sinemanın seyirciye dönük yüzü ve onları etkileyebilme, yarattığı gerçeklik izlenimi vs. etkiler yüzünden toplumu dönüştürme, eğitime, politik doğruları kitlelere ulaştırma gibi imkânlarla da sahiptir. Sinemanın endüstriyel yanı ise onun bir sektör oluşu, ekonomi ve siyasetle ve de toplumla ilişkisini giriftleştirmektedir. Bu da sinemaya daha genel ve yüksek bir yansıtma olanağı sağlamaktadır¹⁸⁰.

Sinema göstergebilimsel açıdan ise metaforik değil metonimiktir. Çünkü sinema, gerçekliği simgelerle değil gerçeğin kendisiyle anlatır. Sinema, dilinin bu özelliğiyle yazılı veya sözlü dilin simgesel ya da alışılagelmiş özelliklerinden çok farklıdır. *“Sinemada eğer seni anlatmak istersem, seni, senle ifade ederim. Eğer bir ağacı anlatmak istersem, ağacı ağaçla anlatırım. Sinema gerçekliği gerçeklikle ifade eder. Demek ki sorulması gereken soru şu: Sinema ve gerçeklik arasındaki fark nedir? Aslında hiçbirşey. Sinemanın, semiolojisi, gerçekliğin kendi işaret sisteminin muhtemel semiolojisine denk düşen bir işaret sistemi olduğunu anladım”*¹⁸¹.

Sinemanın gerçeklikle ilişkisini tümünden sorunlu görenler vardır. Bonitzer’e göre bu sağlıksızlık iyi yöndendir: ekrandan izleyiciye doğru (gerçeklik hilelidir) ve kameradan konulara doğru. Birinci yöndeki sağlıksızlığın temelinde sinemanın izleyiciye bir şey sunma isteği yatmaktadır. Böyle bir amaç varsa sinema gerçekliği rahat bırakamaz, ona müdahale eder, onu şekillendirir. Sinema, dünyayı algılıyor ve seyirciye sunuyor görünse de aslında gösterdiği gerçekliğin seçilmiş bir parçasıdır. Seyircinin bu tuzağa düşmemesi için sahneye koyma araçlarını bilmesi, sorgulaması gerekmektedir. Görüntünün ötesine geçmek, dış dünyanın tarafsız, edilgin kaydı üzerine düşünmek zorunludur. Hele bu görüntüler gerçekliğin kendisi olarak sunuluyorsa¹⁸².

Dziga Vertov’a göre “sinema-dram halk için afyondur.” Kuramcıya göre senaryo, oyunculuk, dekor ve kostüm, makyaj gibi estetik unsurlar geleneksel sinema-dram unsurlarıdır ve seyirciyi pasifize etmeye, düşünceden, sorgulamadan uzaklaştırmaya yaramaktadır. Vertov, kuramlarında bütün bu unsurları reddetmektedir. Zaten günümüzde Vertov’un sinemasının tam anlamıyla devam etmemesinin nedeni de binlerce yıllık dram geleneğini ve estetik unsurlarını reddetmesidir. O, sinema-drama karşılık olarak belge filmi çözüm olarak önermiştir. Ancak Edgar Morin belge filmlerin

¹⁸⁰ Daldal, Age., s.38.

¹⁸¹ Pier Paolo Pasolini, *Pasolini on Pasolini: Interviews with Oswald Stack*, Indiana University Press 1976, Akt.: Daldal, Age., s.39.

¹⁸² Pascal Bonitzer, *Kör Alan ve Dekadrajlar*, (Çev. İzzet Yasar), Metis Yayınları, İstanbul 2006, s.87.

de bu anlamda büyüleyici olduklarını, büyüleyicilik için eserin yapını olmasına ihtiyaç olmadığını söylemektedir. Bunun nedeni ise akışına kaptırdığı yaşamın görüntüsü tarafından büyülenmesidir¹⁸³.

Yaşamın görünen yüzünde ortaya çıkan olayların temelini oluşturan kanuniyetlerin kendiliğinden görünmemesi, tarihsel, toplumsal gelişmeyi ve gerçeği anlaşılmaz yapmaktadır. Böylece, yaşamın içindeki olaylar da anlaşılmaz, büyüleyici olmaktadır.

İşte ana akım sinema, ya da sinema-dram, insanlara bu kanunları fark etmede, olayların arka planını anlamada herhangi bir ipucu vermemekte, yardım etmemektedir. Bu sinema yaşamı olduğu gibi aktarma işlevi görmekte, böyle algılanmaktadır. Bunun sonucu olarak da seyirci kendisini filmin içinde bulmakta, karakterlerle özdeşleşmektedir¹⁸⁴.

Bonitzer'e göre ikinci sorunlu yön kameradan konuya doğrudur. Sinemada ta baştan itibaren seçim vardır: kameranın yerinden objektifine, çekim ölçeğine ve netliğine kadar. Yönetmen, zihninde kurguladığı kendi öyküsünü, gerçekliğini seyirciye iletmeye kameraya seçtiği yerden itibaren başlar. Yönetmen, uzayın bir parçasını taraf tutucu bir şekilde kesip ayırdığı için baştan montajcıdır, seçicidir¹⁸⁵. Seyirci ancak kameranın gördüğü ve gösterdiği kadarını görebilir¹⁸⁶. Eisenstein da, montajın hiçbir şekilde yok edilemeyeceğini, sinemada renk dâhil her şeyin montaj olduğunu, bunu bilerek hareket etmenin gerektiğini söylemektedir¹⁸⁷. Bu seçicilik, filmin sonuna kadar devam etmektedir.

Bir başka açıdan ise sinema, yaşamdaki gerçeği ortaya sermektedir. Yaşam içinde form içeriğe, niceliksel niteliğe üstün olmuştur. Yaşam gerçeğini yönlendiren yasalar görünüşlerin ardında gizlenmiştir. Sinema da yasaları gizlenmiş, forma dönüşmüş bir yaşamın kopyasını sunmaktadır. Bu nedenle sinemayı suçlamak haksızlıktır. *“Çünkü yanılısama gözümüzde değil, beynimizdedir”*¹⁸⁸. Metanın fetişleşmesiyle toplum da şeyleşmiş, insan beyni de metalaşmıştır. Böylece, yanılısama beyne hükmetmiştir. Gözün, dolayısıyla kameranın buradaki işlevi sadece aracı

¹⁸³ Parkan, Age., ss.22-23.

¹⁸⁴ Parkan, Age., ss.22-24.

¹⁸⁵ Bonitzer, Age., s.88.

¹⁸⁶ Memet Baydur, *Sinema Yazıları*, İletişim Yayınları, İstanbul 2004, s.159.

¹⁸⁷ Bonitzer, Age., s.89.

¹⁸⁸ Parkan, Age., s.43.

olmaktır. Sinemanın bu noktada, çözüm üretmek gibi bir imkânı yoktur. Çözümü üretecek olan aracın arkasındaki beyindir.

Ayrıca alıcı/kamera ile sinema özdeş değildir. Alıcı sinemanın belirleyici ve kurucu ögesi olmakla birlikte, kurgu ve oyunculuk başta olmak üzere başka estetik öğeler de vardır. Sinema, alıcı harici bu unsurlardan mahrum kalırsa yapabileceği sadece yaşamın bir kopyasını üretmektir. Bir form/görünüş haline gelmiş yaşamın tıpkı suretini veren sinema ise yaşam gerçeğinin kanuniyetini sergileyemez, bu gerçeğin kavranmasını/ sorgulanmasını sağlayamaz.

Aslı Daldal'a göre sinemanın ontolojik temeli araştırıldığında biçimci yaklaşım(gerçeği dönüştürme) ve klasik yansıtma (mimesis) kuramlarından türeyen dört temel yaklaşım karşımıza çıkmaktadır. Bunlardan birincisi, Kant'tan esinlenen görüştür. Bu görüşe göre varoluş, yaşantı herhangi bir sanatsal güzellik içermemektedir. Sanatın işlevi, herhangi bir güzellik barındırmayan bu kaotik dünyadan şiirsel, insandaki güzel duygusuna hitap eden, çeşitlilik içinde bir ahenk, maddeci yaklaşımlarla açıklanmayıp aşkın duygular yaratan bir eser ortaya koymaktır. Bu görüşle bağlantılı olarak Hugo Musnterberg de sinemanın seyirciyi varoluşun sıradan dünyasından ve gerçekliğinden koparıp şiirsel bir dünyaya götürebileceğini söylemektedir.

Kant'tan esinlenen ikinci görüşe yaklaşıma göre sanat eserinin içeriğindense biçimi, anlatmak istediği duyguyu ortaya koyuş şekli daha önemlidir. Sanat eseri insanın duygusal dünyasını sembolize eden biçimler yaratır ve eserin değeri biçimsel özellikleri ile ölçülür. Bu görüşün sinemadaki temsilcisi Rudolf Arnheim'dir. O'na göre sanat, seyircinin dikkatini aktarılan nesneden araca yöneltir. Arnheim, filmin başarılı olabilmesi için ışık, renk, ses, kurgu, oyunculuk vs. gibi biçimsel özelliklerinin izleyicide aşkınlık duygusu yaratması gerektiğini söylemektedir.

Sinemada en önemli temsilcisinin Eisenstein olduğu üçüncü yaklaşımın sanat görüşü ise hem gerçekçi yaklaşıma karşı çıkmakta hem de sanat için sanat bağlamında biçimciliği reddetmektedir. Çevremizdeki gerçeklik, yapay, başat ideoloji tarafından oluşturulmuş gerçekliktir. Bu gerçekliği yansıtmanın hiçbir faydası yoktur. Filme değer katan seyircinin kafasında yeni bir anlam ve sentez yaratmaya yarayan montajdır.

Son ve dördüncü görüş ise temeline Aristo'nun mimesis(yansıtma) kuramını alan gerçekçi yaklaşımdır. İnsan çevresiyle etkileşim, iletişim halindedir ve sanat bu insana, topluma ve etkileşime dair bir şeyler söylemelidir. Bu görüşü savunanlar

modernistlerin kaos, karmaşa, yabancılaşma görüşlerinin aksine ‘uyum’, ‘bütünlük’ ve ‘öz’ü vurgularlar. Bu anlamda hümanist, insan merkezli bir sanat yaklaşımıdır. Bu anlayışın sinemadaki en önemli temsilcileri Andre Bazin ve Sigfried Kracauer’dır¹⁸⁹.

Andre Bazin’e göre sinemasal gerçekçilik, konuyla, anlatılan şeyle bağlantılı değildir, ‘uzam’a göredir. O, sinemadaki gerçekliği fotoğrafa bağlar ve sinemanın dünyanın bir taklidini yarattığını, bunu yaparken de aslına bağımlı kaldığını, bu yönüyle de sinemasal gerçekliğin asıl gerçeklikten daha aşağı olduğunu söylemektedir. Ona göre yaratılan gerçeklik, aslına ne kadar uygunsa o kadar değerlidir.

Ayrıca Bazin için bir filmin en önemli ögesi çekimdir. Bazin montajı yadsımaz ancak önemini azaltır. Çekimler arasında doğal kurguyu onaylar ama montajın egemenliğini sorgular. Montajın sinema diline büyük katkı sağladığını kabul etse de Sovyet montaj kuramını, seyirciyi belli anlamlar peşinde koşturduğu, kendi zihnini çalıştırmasına imkân vermediği gerekçesiyle eleştirmektedir. “Yasak montaj” kavramıyla Kuleshov etkisiyle yaratılan bu natüralist montajı tanımlamaktadır. Bu montaj, çok anlamlılığı ortadan kaldırmakta, seyirciyi edilgen yapmakta, ona tek yanlı bir gerçeklik ve anlam vermektedir. “*Kuleshov etkisi Sovyet sinemasından çok Amerikan sinemasıdır; dekupaj, alan/karşı alan ve eksen içi uyum sinemasıdır: En ilkel eğilimden, otomatik algı sentezinden yola çıkarak gerçekliğin benzerini üreten her şeydir*”¹⁹⁰.

Bazin, klasik kesimli sinemaya da karşıdır. Hollywood sinemasının sesli filmde sonraki döneminin tipik özelliği olan bu yöntemle, gerçeğin çelişkili görünümü göz ardı edilirken yönetmenin biçimi de öykünün gerçeğe benzerliğini sağlama çalışan bir unsura dönüştürülür. Bu tarz sinemada, öykü anlatmak asıldır. Filmle ilgili bütün araçlar, öğeler de öyküye ve bu öykünün bir yapıntı olduğunu gizleme çabasına dönüktür. Klasik kesimli sinema seyirciyi, kendisine anlatılan öyküye inanma, gerçek sanma, geliştirilen söyleme katılma alışkanlıkları geliştirmektedir. Kuramcıya göre sinema böylece ideolojik bir araca dönüşmektedir¹⁹¹.

Geleneksel sinemada filmin bütün unsurları mutlaklaşmış karakterlere, mutlaklaşmış olaylara ve mutlaklaşmış atmosfere hizmet etmektedir. Olaylar ve karakterler doğrusal bir çizgiyi izlemektedir. Yay şekline benzeyen bir gelişim

¹⁸⁹ Aslı Daldal, “Gerçekçi Geleneğin İzinde: Kracauer, “Basit Anlatı” ve Nuri Bilge Ceylan Sineması”, *Doğu Batı Dergisi*, Cilt: Modernliğin Gölgesinde Gelenek, Sayı:25, 2003-2004, 256-273, ss.256-259.

¹⁹⁰ Bonitzer, Age., s.92.

¹⁹¹ Giorgio Vincenti, *Sinemanın Yüzyılı*, (Çev. Engin Ayça), 2.Basım, Evrensel Basım Yayın, İstanbul 2008, s.123.

sürecinde doruk noktası, bu noktaya getiren gerilim ve son belirleyicidir. Seyirci olayların akışına kendini kaptırmakta, karakterlerle ve olaylarla özdeşleşmekte ve duygusal bağ kurmaktadır. Özdeşleşme ile seyirci başka yaşantı içinde yer alarak kendi yaşantısından uzaklaşmaktadır. Başka yaşantı içindeki sıkıntı ve gerilimleri hissetmekte, filmin sonunda gerilimlerin bitmesi, kötülerin cezalandırılması, olayların çözülmesi ile gerilimden kurtulmakta ve rahatlamaktadır. Geleneksel sinemadaki haz da buradan kaynaklanmaktadır. Bu hoşça vakit geçirme eyleminde kişi kendi yaşantısından, sıkıntılarından sıyrılarak yapay yaşantıların sıkıntıları ve çözümleriyle avunmaktadır. Bunun sağlanması da ancak yapay ve yapıntı yaşantının aslına en yakın kopyasıyla gerçekleşmektedir. Hayatı düşsel olarak yaşayan, barındırdığı kanuniyetleri anlayamayan seyirci, sinema ve televizyonla oluşturulan yeni bir düş dünyasıyla gerçekten daha fazla uzaklaştırılmaktadır. *“Özdeşleşme sonucu, perdedeki olayların içine karıştırılan ve bunlarla bir yaşantı birliğine sokulan seyirci, olup bitenleri gözlemleyici bir tavırla inceleyip değerlendiremez. Dolayısıyla, bilinçlenip bir takım kararlar vereceğine, bilinçaltına sokuşturulan yargıları edilgen(pasif) bir biçimde kabullenmek zorunda bırakılır. Zihinsel üretkenliği köreltilen seyirci, betimlemenin tüketicisi haline getirilir”*¹⁹².

Ona göre derin anlamlar yaratmanın, yüzeysellikten kurtulmanın daha değerli ve seçmeye fırsat bırakan bir yöntemi vardır. Modern sinema dediği bu yöntemin unsurları ise plan-sekans ve alan derinliğidir. Plan-sekans, sürekli çekim, uzun çekim, çekim içinde kurgu anlamlarına gelmektedir. Filmin bir bölümünü ya da sekansını kısa çekimler ve kurguyla değil de tek bir çekimle, kesmelere başvurulmamış çekimle gerçekleştirmektir. Alan derinliği ise bir planda ön planda görülenlerle arka planda görülenlerin aynı netlikte olmalarıdır¹⁹³.

*“Mizansenin zengin öğelerden oluşturulması, netliğin olabildiğince derinleştirilmesi hem seyirciye seçme hakkı tanır hem de gerçekliğin zengin ve karmaşık unsurlarının ekrana taşınabilmesini sağlar”*¹⁹⁴.

Ancak bu alan derinliği gerçekliği de sorunludur. Çünkü alan derinliği, açık bir uzayda değildir, tam aksine seçilmiş planların görüntü kaydı sırasında düzenlenişidir.

¹⁹² Parkan, Age., s.34.

¹⁹³ Vincenti, Age., ss.123-124.

¹⁹⁴ Daldal, Age., s.41.

Montaj burada da vardır. Zaten Bazin de alan derinliğinin bu özelliğini reddetmemektedir¹⁹⁵.

Modern sinema denen bu tarz filmlerde, gerçeğe bir saygı vardır. Gerçeğe saygının temeli ise, gerçeğe karışıldığının, sinemanın bir dil olduğunun, bir biçimin var olduğunun bilinmesidir. Bu tarz sinemanın amacı, olayların ve sorunların karmaşıklığına saygı duyarak seyircinin gördükleri karşısında eleştirel bir tavır almasını sağlamaktır.

Gerçekçiliğin diğer önemli temsilcisi Siegfried Kracauer'e göre sinema fiziksel gerçekliğin kutsanmasıdır. İlk defa içerik, biçime üstün gelmiştir. Kuramcı da Bazin gibi fotoğraflık gerçekçiliği sinemanın temeline koyar. Kracauer'e göre sinema fotoğraftan gelmedir ve fotoğrafın prensipleri sinema için de geçerlidir. Sinema tıpkı fotoğraf gibi ham gerçekliği kaydetmekte, aktarmaktadır. Sinemanın doğal olarak işlevi gerçekliğin kaydedilmesi ve yansıtılmasıdır. *"Film, gerçekliğin büyük bir bölümünü değiştirmeden kullanan yegane sanattır. Gerçekliği yorumlar elbette, ama bu yorum her zaman için 'fotoğraflık' bir yorumdur"*¹⁹⁶.

Ayrıca bu gerçekçilik, insanı göz ardı eden, sadece doğayı kutsayan bir mahiyette değildir. Ona göre bütün filmler, insani bir derinlik kazandığı ölçüde anlamlı ve değerlidir. Ancak filmlerde fiziksel gerçeklikle insani derinlik orantılı ve uyumlu olmalıdır: *"Gerçek sinemasal bakış hikâye ve belgeselin harmanlanmasından doğar"*¹⁹⁷. Ancak bu hikâye de hayat gibi olmalıdır. Bu açıdan hikâyelerin en güzeli bulunmuş, keşfedilmiş, yaratılmamış öykülerden oluşmaktadır. Böylece senaryoya takılıp kalmayan yönetmen etrafındaki insani durumları yakalama ve bu unsurların filme sızma şansına sahip olabilecektir. Bu durumlara tanık olan seyircilerin duyguları gelişir, soyutlanan, yalnızlaşan ve yabancılaşan çağdaş insanlar arasında bir bağ kurulur. Sinema ile teknoloji, insanların duygudaşlığına, birlik ve beraberliğine hizmet etmiş olur¹⁹⁸.

Kracauer'in sinema kuramında oyuncular ya amatör olmalı, ya rolün asıl sahibi olmalı ya da çok minimal düzeyde oynamalıdır. Rol kesmeyen, kendi olabilen oyuncular kullanılmalıdır. Filmde, adeta oynamıyormuş da o an kameraya yakalanmış hissi verilmelidir. Kuramın bir diğer önemli noktası ise kullanılan nesneler ve çevresel

¹⁹⁵ Bonitzer, Age., ss.88-89.

¹⁹⁶ Kracauer, *Theory of Film*, Oxford University Press 1960,s.40, Akt: Aslı Daldal, Agm., s.260.

¹⁹⁷ Daldal, Age., s.42.

¹⁹⁸ Daldal, Age., ss.42-43.

unsurlardır. Nesneler ve çevresel unsurlar film kişilerle ilişki içindedir. Bu nedenle yakın çekimden çok kullanılmamalıdır. Genelde eşya ve çevreyle kişilerin iletişimini, kahramanı ev, işyeri, sokak ortamında kalabalığın içinde gösteren genel çekimler kullanılmalıdır.

Kracauer'de önemli unsurlardan biri de diyalogdur. Ona göre filmde diyalog olabildiğince az kullanılmalıdır. Sinema görsel bir dildir, sözel anlatı ise tiyatronun bir anlatı unsurudur. Sese ve söze çokça başvuran yönetmen görüntünün gücünü zayıflatır. Ayrıca arka sesler ve müzik de olabildiğince az kullanılmalıdır ki konuşmalar, gerçek hayattan alınmış izlenimi verebilsin.

Başta da değindiğimiz gibi Kracauer hikâye ile belgeselin harmanlanmasını istemektedir. Bunun en güzel yolu ise bulunmuş öyküdür. Gündelik hayat, en az müdahale ile adeta kamerayı şahit gibi konumlandırarak yansıtılmalıdır. Böylece yaşamdaki varolan şiirsellik ve ahenk yakalanıp aktarılabilir¹⁹⁹.

Bunların dışında bir de Rus sinemasından Dziga Vertov önemli kuramcılardandır. Asıl adı Denis Arkadiyeviç Kaufman olan kuramcımız(1895-1954) Kino-Glaz(Sinema-Göz) adını verdiği kuramıyla sinema tarihinde kendine özgün bir yer edinmiştir. Kino-Pravda(Sinema-Gerçek) Vertov, adıyla habere dayanan seri belge filmler çekmiştir. *“Yaşamın kendisini yansıtmak amacı güden, oyunculuğa yer vermeyen, belgesel anlayışla yeni bir sanat”*²⁰⁰ gerçekleştirmeye çalışmıştır. Farklı zaman ve mekânlarda çektiği görüntüleri montajla birleştirerek yeni anlamlar, seyircide sentezler oluşturmuştur. Ekim Devrimi'nin sesini kitlelere duyurma çabası içindedir. Sinema-Göz kuramının temelinde dünyadaki bütün proleterlerin dayanışması amacı vardır. Ona göre dünyadaki gerçeklikten sinemasal gerçeklik daha güzeldir. Buna ulaşmanın yolu ise sinema-gözdür. Ancak sinema-göz insan gözünün göremediği gerçekliği görebilir²⁰¹.

Geleneksel anlatı yapısını burjuva anlayışının bir ürünü olduğunu söyleyerek reddetmiştir. Yukarıda da söylediğimiz gibi Vertov, geleneksel anlatıyı, sinema-dramı kitleler için bir afyon; senaryo, oyunculuk, dekor ve kostüm, makyaj gibi estetik unsurları da bu anlatının seyirciyi pasifleştirmeye hizmet eden unsurları olarak değerlendirmektedir. Ana akım sinema bu unsurlar sayesinde seyirciyi düşünmeden,

¹⁹⁹ Daldal, Agm., ss.260-263.

²⁰⁰ Rekin Teksoy, *Dünya Sinema Tarihi*, Oğlak Yayıncılık, İstanbul 2005, s.116.

²⁰¹ Teksoy, Age., ss.116-117.

sorgulamadan uzaklaştırmaktadır. Asıl sinema belge filmlerdir. Sinema toplumu, kitleleri, emekçileri anlatmalı, onları etkilemeye çalışmalıdır. Böylece kameranın üstün gözü emekçilere yeni bir bakış açısı kazandırabilir. Montaj da bu bakış açısına, etkileme çabasına ve hedefine hizmet etmelidir.

3.2. PLATON VE BAUDRİLLARD AÇISINDAN TRUMAN SHOW FİLMİ

3.2.1. Filmin Künyesi

Yönetmen: Peter Weir

Senarist: Andrew Niccol

Müzik: Burkhard Dallwitz- Phillip Glass

Oyuncular: Jim Carrey - Truman Burbank

Laura Linney - Meryl Burbank

Noah Emmerich - Marlon

Natascha McElhone - Lauren/Sylvia

Ed Harris - Yönetmen Christof

Görüntü Yönetmeni: Peter Biziou

Kurgu: William M. Anderson- Lee Smith

Yapım Yılı/ Ülkesi: 1998/ ABD

Süre: 103 dk

Dil: İngilizce

Tür: Komedi/Dram

Gösterim Tarihi: 5 Haziran 1998

3.2.2. Filmin Özeti

Truman Burbank, kartpostalları aratmayacak güzellikte bir adada yaşamaktadır. Bir işi, evi ve çok sevdiği karısı vardır. Ancak Truman dışında herkes bunun bir oyun olduğunu bilir. Truman'ın yaşamı gerçek sandığı bu stüdyolarda tam otuz yıldır, aralıksız olarak ve reklâm vermeden bu yaşamı 24 saat boyunca canlı olarak televizyonda yayınlanmaktadır.

Truman'ın annesi, babası ve eşi kısacası tüm ailesi de sahtedir. Çocukluğundan itibaren dış dünyanın olmadığı konusunda ikna edilmeye çalışılmıştır. Okullarında

kâşiflik gibi dış dünyanın görülmesine sebep olacak meslekleri özenmesine izin verilmemiştir. Bir gün sudan korkutulmaya çalıştırılmak için, kayıkta babasının denizin dibinde boğulma sahnesi yaratılmıştır.

Lise yıllarında karşılaştığı bir kıza âşık olmuştur, ama bütün oyuncular tarafından bu kızdan ayrılması istenmiştir. Kızın sahte adı Lauren'dir ve sahte babası tarafından Fiji adalarına kaçırıldığı söylenmiştir. Program dışına çıkıldığında gerçek adının Sylvia ve bütün bunların bir düzmece olduğu görülmektedir.

Truman bu ana kadar hiç şüphelenmemiştir, ta ki babasını caddeden geçen insanlar arasında görünceye kadar... Zaten sahte eşinin evlilik fotoğrafında bir yalan işareti yaptığını da gördüğünde tüm gerçekleri öğrenmeye başlamıştır. O zaman 30 yaşına girdiği bölümde dizinin yönetmenine direnmiş ve sonunda gerçek dünyaya ulaşmıştır²⁰².

3.2.3. Platon'un Görüşleri Bağlamında Truman Show Filmi

İlk bölümde de anlattığımız gibi Platon'un varlık görüşü iki evrenden oluşmaktadır. Birincisi ve gerçek olan İdealar evreniyken ikincisi duyusal dünya olan Görünümler evrenidir. Platon'un ikili evren yapısını Truman Show filminde de görmekteyiz. Truman'ın yaşadığı kasaba bir görünüm kasabasıdır; Truman dışında, aslında hiçbir şey yoktur ve hiçbir şey gerçek değildir. O da görünüm âleminde yaşadığını, adeta bir mağaranın içinde olduğunu bilmemektedir. Bu kasabadaki her şey gerçek olmadıkları halde gerçekmiş gibi, var olmadıkları halde varmış gibi davranmaktadırlar.

Platon'un ikili evren yapısında görüngüler idealardan pay aldığı ve onları taklit ettiği ölçüde var olurlar. Demiurge idealara bakarak, onları model alarak duyusal şeyleri yaratmış, duyusal dünyadaki karmaşaya düzen getirmiştir.²⁰³ Ancak bu yaratma uzay'ın koşullarıyla sınırlıdır. Yönetmen de Truman'ın dünyasını, gerçek dünyaya, Platon'un kavramsallaştırmasıyla görünüm evrenine bakarak yaratmıştır. Tıpkı Görünüm evrenindeki duyusal şeyler gibi Truman Show programında da Truman'ın etrafındaki kişilerden nesnelere kadar her şey varmış gibi yapmakta, rollerini oynamaktadır. Ailesi, akrabaları dâhil, güneş, deniz, kum, bulut, yağmur ve insanlar gerçek hayatı taklit

²⁰² http://tr.wikipedia.org/wiki/The_Truman_Show

²⁰³ Frederick Copleston, *Felsefe Tarihi*, (Çev. Aziz Yardımlı), 2.Baskı, İdea Yayınları, Cilt:1, Bölüm:1b:Platon, İstanbul 1989, s.91

etmektedirler. Bu görüngülerin taklitleri de program içinde belli bir düzen halinde gerçekleşmektedir. Nitekim bu durum, programda herkesin en başa dönmesi, donup her şeye yeniden başlaması şeklinde görülmektedir. Yönetmen Christof ise kendini bir Tanrı gibi konumlandırmakta, Truman'a yarattığı ve düzen verdiği dünya aracılığıyla ve filmin sonunda kim olduğunu soran Truman'a söylediği "Ben yaratıcıyım!" sözü ile bu konumunu sergilemektedir. Yönetmen, şovu yaratan, kontrol eden, sürmesini sağlayan bir insan-tanrıdır. Bu noktada yönetmene seçilen isim çok manidardır: Christ-of/ Of-Christ. İsa'yı, Tanrı'yı çağrıştırmaktadır. Truman Show filmi bu açıdan da incelenmeye değer bir yapımdır. *"Truman'ın denize açıldığı sırada yönetmeniyle arasında geçen diyalog yenilir yutulur cinsten değildir örneğin. Truman uyuduğu sırada ekrandaki görüntüsünü okşayan, isyan ettiğinde ise cezalandırmaya kalkan "Güneşi batır, fırtınayı başlat" diye kükreyen sesin kendi tasarımı olan bu küçük insan ile ilişkisi, hafızası Yunan mitolojisi ile perçinlenmiş bir İseviliği akla yatkın bulmayan ve fakat varoluşla ilintilendirilmesi kaçınılmaz olan dinin Batı imgelemindeki yerine dair çarpıcı bir metafor olarak karşımıza çıkıyor. Göklere yöneltilen 'Sen kimsin?' sorusuna verilen 'İnsanlara umut ve mutluluk bahşeden programın yönetmeni' cevabı kutsal kitap retoriğine ne kadar da uygun düşmekte. Yankılanan ses devamını buyurmakta: "Truman senin için yarattığım dünyada dışarıda olandan daha fazlası var. Burada herşey mükemmel, dışarıda kötülük var". Dinlerin bir hayat nizamı getirdiği ve bunun dışındaki bir kategoriye gaflet ve dalalet olarak tanımlayıp yadsıdığı düşünüldüğünde Truman'ın özgürlük arayışı Modern Batı düşüncesi içindeki en doğru yere oturuyor.*

*Denize açılan geminin stüdyo duvarına çakıldığı sahne, On Emir'deki Musa'nın (Charlton Heston'un) asasıyla denizi yardığı sahne gibi. Ancak teknik imkânların muhteşemliği ile falan değil yüklendiği tematik anlam zenginliği ile değerli bir an bu*²⁰⁴.

Truman'ın dünyası fazla iyi, sterilize edilmiş, kötülükleri ayıklanmış, kontrol altında bir dünyadır. Yönetmen Christof, tıpkı Platon'daki Demiurge(Tanrı) gibi kötülükleri ayıklayıp düzen getirmektedir. *"Demiurge iyidir ve 'tüm şeylerin olanaklı olduğu ölçüde kendisi gibi olmalarını istemiştir,' düzenin düzensizlikten daha iyi olduğu yargısını vermiş ve her şeyi en iyisi için biçimlendirmiştir. Elindeki gereçle sınırlıydı, ama bununla elinden gelenin en iyisini yapıyor ve onu 'olanaklı olduğu denli eşsiz ve*

²⁰⁴ Nihal Bengisu Karaca, "%100 Şeffaf TV Nesnesi", *Aksiyon Dergisi*, Sayı:205 (07.11.1998), Erişim Tarihi: 23.02.2010, http://aksiyon.com.tr/aksiyon/columnistDetail_getNewsById.action?newsId=4353.

eksiksiz' kılıyordu”²⁰⁵. Demiurge’yi İyi İdeası ile eşleyen Platon gibi yönetmen de kendini iyi ile simgelemektedir. Bu durumu Truman’ı uyarmaya çalıştığı için programdan atılan Sylvia ile yönetmenin konuşmalarında da görmekteyiz. Truman’ı esir etmekle ve hayatını bir tür eğlenceye çevirmekle suçlayan Sylvia’ya yönetmen “Bu dünya, yani senin yaşadığın yer asıl kötü olan orası. Dünyanın Seahaven gibi olması gerekir!” cümleleriyle cevap vermektedir.

Truman’ın bütün bilgisi bu kasabadaki şeylere dönüktür. Ancak var ve gerçek olmayan şey konusundaki bilgiye gerçek bilgi diyemeyiz, sanı diyebiliriz. Truman’ın bilgisi de sanıdır ve soru işaretleri oluşmalı, sonra bu soru işaretlerinin peşinden gidip araştırılmalı ki gerçek bilgi yolunda ilerleyebilsin. Tıpkı bir güzelden yola çıkıp güzellik bilgisine ve güzelliğe ulaşmak gibi. Bunun için de Platon’un deyiimiyle aşk gerekir. Ayrıca mağarada zincire vurulmuş olan insana bir uyarıcı ve onu oradan kurtarıp gerçeği gösterecek dost gerekir. Bu uyarıcı, dost, bir de sevgili olduğu için elbette Platon’un mağarasında zincirli kalanlara uyarıcı olarak gelenlere gösterilen tepkiyi yaşamamaktadır. Truman, bir aşk ile bütün tedirginliğine rağmen mağaradan çıkıp gerçeğe yol almakta, kavuşmaktadır.

Truman saf bir görünümle dünyasında yaşadığı için onun bilgisi de bu dünyaya dair olması nedeniyle geçerli değildir. Platon’un duyular dünyasına dair olan bilgi gibi Truman’ın bilgisi de süreksiz ve sallantılıdır; yok olanın, değişenin bilgisidir; görecelinin dünyasına daıdır ve oluş halinde olana ait, algısal ve duyusal olma özelliklerini barındırmaktadır. Aslında bu bilgi türüne bilgi de denilemez; Platon’un tanımlamasıyla bilgi derecelerinin en aşağısı olan sanı’dır. Kavrayış, çıkarış, inanış derecelerinden sonra sanı en aşağı bilgi türüdür. Sanı, temellendirilmemiştir; sağlam, değişmez ve var değildir, geçicidir.

Truman, Platon’un mağarasında zincirlenmiş esirlere benzemektedir. Tıpkı Yeraltı(Underground-1995) filminin savaştan kaçıp mağaraya saklanan kahramanları gibi Truman da esirdir. Ancak bir farkla ki Yeraltı filmindeki kişiler kendileri bu mekâna sığınırken Truman doğuştan esir olarak alınmıştır. Filmin bazı sahnelerinde, Platon’un mağarasını andıran bu sığınakta kapı açıldığında sızan ışıktan duvara gölgeler yansımaktadır ve bu gölgeler film kişilerince gerçek olarak algılanmaktadır. Gölgeyi,

²⁰⁵ Copleston, Age., ss.167-168.

taklidi, sahteyi gerçek algılama Yeraltı filminin kişileriyle Truman arasındaki bir başka benzerliktir.

Truman'ın esaretine gerçek anlamda karşı çıkan ilk ve tek kişi Sevgilisi Sylvia'dır. O, bu duruma "O bir oyuncu değil! O bir mahkûm!" diyerek tepki göstermektedir. Truman, Christof'un ve seyircilerin esiridir. Ekran ise mağarasının duvarıdır. Bu mağaradaki her şey gerçeğin gölgesi, taklididir. Bütün gölgeler gerçekmiş gibi davranmaktadırlar. Otuz yıl boyunca Truman, hiçbir şeyden şüphelenmeden, mağarasının içinde mutlu yaşamıştır. Yönetmenin deyimiyle "kendisine sunulan gerçekliği kabul", "kendi hücreğini tercih etmiştir". Ancak bu mutluluğun bir eksik parçası vardır ki o da aşık olduğu Sylvia'dır. Bu aşk onu etrafına daha dikkatli bakmaya teşvik etmekte, mağarasının ya da adasının ona yetmemesine neden olmaktadır. Adeta zincirlerinden kurtulmasının yolunun taşlarını döşemektedir. Ayrıca aynı aşk, mağaradan ilk kurtulan ve uyarmak için geri dönen konumundaki Sylvia'ya tepki göstermemenin ve güvenmenin temeli olmaktadır. Buradaki sevgili metaforu aslında Platon'un mağara istiaresindeki zincirlerinden kurtulmuş, güneşi ve gerçek dünyayı görmüş, bunun üzerine mağaraya dönüp arkadaşlarını uyaran kişiyi andırmaktadır. Mağara istiaresinde de zincire vurulmuş mahkûmlar, uyarıcıya inanmıyorlardı. Truman'ı inanmaya sevk eden ise uyarıcıya duyduğu sevgidir. Platon'un idealara varmak için en iyi yol olarak söylediği önce bir güzeli sevmek, ardından bütün güzelleri sevmek ve nihayetinde güzellik ideasına ulaşmak yolu Truman için de gerçek olmuş ve bir güzeli severek ve onun uyarılarına kulak kabartarak görünümüler dünyasından kurtulmuştur.

Truman'ın Sylvia'ya olan meyli Platon'un "eros"unu hatırlatmaktadır. Filozofa göre eros, ölümsüzlük çabasıdır ve güzele yönelir. Güzele duyulan coşku ise insanı idealara yönlendirir. Ancak bu görüşe göre, idealara yönelme, coşku ile kendinden geçme haliyle değil, ruhtaki ideaların uyanmasıyla, düşünce ve akılla, felsefi bir coşkuyla gerçekleşir. Platon, ölümsüzlük çabasında olan kişinin döl yetiştireceğini; ama bilgelik sevgisine sahip, ruhun yüksek nitelikli kısmının yönlendirdiği nitelikli insanların bununla yetinmeyeceğini; gerçek bilgiye ulaşp bu bilgiyle erdemli işler yaparak ölümsüz olma ve dünyada sonsuz bir şeref bırakma çabasında olacaklarını söylemektedir. Filmimizde de Truman'ın 'eros'u güzele yönelmiş, bu coşku hali aşağı itkilerin yönlendirdiği bir coşku olmayıp düşünce ve akıl temelinde yönetildiği için

doğru yol almış ve kahramanımızın kurtuluşuna vesile olmuştur. Truman, ekranın gerçeğinden kurtulup duyusal dünyaya adım atmıştır.

Sylvia'nın 'eros'u da güzele yönelmiş ve doğru yönetilmiştir. Böylece diğer oyuncular, program ekibi ve seyirciler gibi aşağı itkilerin, ruhun kötü kısmının yönlendirdiği insanlardan olmayıp gerçek bilgiye ulaşarak erdemli işler yapmış, Truman'ın kurtulmasının yolunu açmıştır.

Yaşadığı dünyaya dair kafasında soru işaretleri oluşan Truman, hayallerinin ve sorularının peşine gitmeye başlamıştır. Bu yolculuk sonucundadır ki zincirlerinden kurtulup mağaradan çıkabilmiş ve gerçek dünyaya kavuşmuştur. Yönetmenin onu mağaradan çıkarmamak için koyduğu her engel zincirin bir halkasına dönüşmüştür. Bütün çıkışlar kapatılmış, araçlar arızalandırılmıştır. Truman için tek çıkış yolu, korkularını yenip deniz yoluyla adayı terk etmektir. Ancak önce fırtınayla, dalgalarla sonra da yönetmenin ikna çabalarını aşması gerekmektedir. Tüm bu zorlu süreç ve yolculuk sayesinde Truman zincirlerinden kurtulabilmiş, özgürleşmiş ve gerçek dünyaya ulaşabilmiştir.

Ancak Platon açısından bakarsak gerçek dünyaya değil, görünümler dünyasına ulaşabilmiştir. Ekrandan kurtulan Truman, duyusal dünya mağarasındadır. Gerçeğe ulaşmak için zorlu bir yolu daha vardır.

Ekran ya da televizyon, gerçekliğe ulaşma yolunda buradan da anlaşılacağı gibi bir engel teşkil etmekte, izleyicisine duvar örmekte, onu mağarasına hapsedmektedir. Tıpkı Platon'un sanatçıları gibi bir işlevi yerine getirmektedir. Platon, sanatı taklit(mimesis) olarak görmektedir. Birinci bölümde de söylediğimiz gibi o sanatta doğruluk değerini taklit yoluyla edinilen bir estetik değer ve sanatsal doğruluğu ise nesnelerin taklit edilme değeri olarak değerlendirmektedir. Ona göre sanatsal üretim için doğruluk değeri temeldir ve bir sanat eseri aslına ne kadar benzerse, onu ne kadar iyi taklit ederse o kadar değerli olur. Sanatçının eseri bu noktada görünümünün, duyusal şeylerin taklididir. Taklidin taklidi, bizi gerçekten daha fazla uzaklaştırır. Ayrıca gerçeğe ulaşma yolunda herhangi bir yardımda bulunmaz, aksine engel olur. Halkı üçüncü dereceden bir gerçekliğe düşürür²⁰⁶. Truman Show filmi açısından bakıldığında da aynı durum ekran ve televizyon için geçerli olmaktadır. Truman'ı hapseden ekran,

²⁰⁶ Platon, *Devlet*, 598e-599a, s.340.

perde ve televizyondur. Perde ve ekran bu anlamda üçüncü dereceden bir gerçekliği yaratmakta ve izleyicisini bu gerçekliğe mahkûm etmektedir.

Truman Show, hem bir televizyon programı hem de ismini bu programdan alan bir sinema filmi olduğu için gerçeklik tartışması bu iki alan için de geçerlidir. Bu film, hem perdenin hem de ekranın kitleleri yarattığı gerçeklik dünyasına hapsettiğini söylemektedir.

Truman Show filminde seyircilere medyanın yalan, yapay bir dünya ürettiğine yönelik olan mesaj Yeraltı filminde de sinemaya ve sanatçılara dönüktür. Bu filmde Emir Kusturica filmin içine film çekimi yerleştirmiş; böylece aslında sanatı yalanın yalanını, taklidin taklidini, gölgenin gölgesini yapmakla suçlamaktadır. Aynı durum Platon'un sanatçıları eleştirmesinin ve devletinden kovmasının da nedenidir.

3.2.4. Baudrillard'ın Görüşleri Bağlamında Truman Show Filmi

Sinema bugün özellikle Batı sineması kısır bir dönemden geçmektedir. Son otuz yıla baktığımızda önemli, dünya sinemasını etkileyecek türden (Yeni Gerçekçilik, Yeni Dalga, Sovyet Sineması, Ekspresyonist Sinema vb.) ekol ya da akımlar çıkmamıştır. Aynı kısırlık sinemaya kuramsal yaklaşımlarda da gözlenmektedir. Psikanalitik yöntemin de kavramlarını kullanan göstergebilim haricinde son kırk yılda yeni bir yaklaşım geliştirilememiştir. Baudrillard bunu Batılı düzenin sürekli kendini yinelemesine, ama yenileyememesine bağlamaktadır. Sinemanın endüstriyel yanına bakarsak konuların ve anlatım dilinin kendi dilini tekrar ettiğini görmekteyiz. Baudrillard, kendini yenileyememiş, sadece teknolojik gelişmelere bırakmış bir toplumun yeni bir dil ve ekol yaratma şansı bulunmadığını söylemektedir²⁰⁷. Simülasyon kuramını burada da devreye sokuyor kuramcı ve sinemanın son yirmi yılda kendini imha ettiğini, sinemanın yerini sinema simülakrının aldığını ve bunun en güzel örneğinin son yirmi yılın Amerikan sineması olduğunu belirtmektedir²⁰⁸.

Baudrillard sinemayı çok sevmektedir. Çünkü sinema kusursuz bir illüzyon sanatıdır. Ona göre sanat; içinde yaşanılan dünyayı almalı ve onu değiştirip, dönüştürüp başka kılık ve kıyafetlere büründürerek yepyeni, bambaşka bir şekilde sunmalıdır. Ancak günümüz sineması bir illüzyon sanatı olma özelliğini yitirmiştir çünkü illüzyon

²⁰⁷ Adanır, *Baurillard'ın Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*, ss.104-105

²⁰⁸ Adanır, *Baurillard'ın Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*, s.105

gerçeklik evrenine ait bir kavramdır. Sinema bir illüzyon sanatı olma aşamasından bir simülasyon zanaatı olma aşamasına geçmiştir²⁰⁹.

Baudrillard gerçekliği insanların kolektif şekilde ürettikleri bir illüzyon olarak tanımlamaktadır. Sanayileşme devrinden 1970'lere kadar gelen süreçte toplum, toplumsal, kültürel, politik ve ekonomik alanlarda kolektif illüzyonlar yaratmış, gerçekliğin egemen olduğu evrende yaşamışlardır. İnsanlar içinde yaşadıkları acımasız, katı ve vahşi gerçeklik evreninden düşlerle kaçmakta, kolektif hedefler, ülküler adına bireysel düşlerinden vazgeçmekteydiler.

Günümüzde batı toplumları sürekli bir yineleme süreci yaşamaktadırlar. Yeni bir biçim ve içerik sunamadıklarından eskilerini allayıp pullayarak, parlatıp cilalayarak, anlaşılması daha zor ve karmaşık bir hale sokarak insanları bunların yeni olduğuna inandırmaya çalışmaktadırlar. Ona göre sinemanın halen daha insanları etkileyebilmesinin, kendine çekebilmesinin sebebi başlangıç yıllarında oluşturduğu illüzyon duygusudur²¹⁰. Batı dünyasının donması, kendini yenileyememesi nasıl ki üçüncü dünya ülkelerinin önünü açıyorsa aynı şekilde Batı sinemasının donması da yeni ülke sinemalarının ve sinema dillerinin de yolunu açabilir. Bu noktada, İran Sineması, bağımsız sinema, Çin ve Hint sinemaları gelişmiş ve yeni sinema dilleri ortaya koymuşlardır. Ayrıca Amerikan sineması içine düştüğü donma halinden kurtulmanın yollarından biri olarak yönetmen devşirmeyi görmektedir. Bu nedenle teknik ve ekonomik imkânların daha dar ve zor olduğu ülkelerden yönetmenleri desteklemektedir. Ancak o yönetmenler de Hollywood'dan ve onun kurallarından, dilinden ne kadar bağımsız film üretebilirler, ne kadar başarılılar ayrıca sorgulanmaya değer bir noktadır.

Truman Show(1998), simülasyon kuramıyla ilişkilendirilebilecek tipik filmlerden biridir. Bu filmde, Truman Burbank (Jim Carey) adlı kahraman salt bir simülasyon evreninde yaşamaktadır. Ancak Truman, hem kendini hem çevresini, insanları ve evreni, kasabayı “gerçek ya da gerçekliğin kendisi” olarak algılamaktadır. Truman Burbank dışında bu kasabadaki her şey, kasabanın fiziksel çevresi, insanlar, insanların davranışları vs. bir simülakrdan ibarettir; Her şeyin kendisini yinelediği bir dünya olan simülasyon evreninde/Truman'ın yaşadığı kasabada rol yapmayan, simülakr olmayan hiçbir şey yoktur(annesi ve babası, karısı dahil). Zaten adı da buradan gelmektedir: Tru-man= Gerçek adam/insan. Böylece gerçek-yapay, gerçek-simülasyon

²⁰⁹ Adanır, *Baurillard'ın Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*, ss. 108-109

²¹⁰ Adanır, *Baurillard'ın Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*, s.109-110

noktasına dikkat çekilmiştir²¹¹. Filmdeki Truman Show programının yönetmeni Christof (Ed Harris), yapaylıklardan ve rol yapmalardan bıktığımızı, sahte duygulardan, sahne gösterilerinden sıkıldığımızı, gerçeği, sadece gerçeği istediğimizi söylemektedir. *“Oyuncuların televizyonda bizlere sahte duygular vermesinden sıkıldık artık. Görkemli sahne gösterilerinden ve özel efektlerden bıktık. İçinde yaşadığı dünya bazı açılardan bakıldığında sahte olsa da Truman’ın kendisinde yapay olan hiçbir şey yok. Ne senaryo, ne replik kartları. Her zaman Shakespeare olduğu söylenemez ama gerçek. O bir hayat!”*

Bu mutlu, kolektif, huzurlu ve sakin yaşam simülakrı/program yaklaşık otuz yıldır günün her saati, ta ki oyuncuların Truman’ın sevgilisinin ona hipergerçek evren/kasaba konusunda bir şeyler söylemesine ve Truman’ın etrafa daha dikkatli bakmasına, kafasında oluşan soru işaretlerinin peşinden gidip araştırma yapmasına kadar sürmüştür.

Filmde ikili bir evren yapısı vardır; stüdyo-kasabadan oluşan Truman Show evreni ve programı izleyen seyircilerin, insanların yaşadıkları evren. İnsanlar Truman’ın yaşadığı evreni düşsel bir evren ve birinci evrenin şova dönüştürülmüş, gerçek dışı kılınmış, yeniden canlandırılmış, illüzyon özelliği verilmiş görünümü olarak algılarlar. Hâlbuki birinci evren ikinci evrenin benzeridir. Televizyon programı gerçeği şova dönüştürerek hipergerçekleştirmiştir. Burada gerçeklik, seyircinin yaşadığı evren olarak algılanırken stüdyo/kasaba düşsel bir evren olarak kabul edilmektedir. Filmdeki Truman Show izleyicisi Truman’ın yaşadığı evreni düşsel olarak düşündüğü için kendi evrenini gerçek olarak algılamaktadır. Televizyonu ve sinemayı düşsel olarak gören seyirci kendi yaşantısını gerçek olarak algılamakta, böylece kendisinin de bir simülasyon evreninde yaşadığı gerçeği gizlenmektedir.

Truman Show filmi Baudrillard’ın ikinci ve üçüncü basamak simülakrılarını taşımaktadır. İkinci basamak simülakr olarak filmin dünyanın bir benzeri, minyatürü olduğunu gizlemeye çalışırken, üçüncü basamak simülakr olarak da aslında böyle bir gerçekliğin, günümüz itibarıyla gerçek bir dünyanın olmadığını, sanal/bütünsel bir gerçeklikte, bir simülasyon evreninde yaşandığını gizlemeye çalışmaktadır. Platon’un kavramlarıyla söylersek, görünüm evreninde yaşadığımızı gizlemeye çalışmakta, bu

²¹¹ Michael Brearley ve Andrea Sabadini, “The Truman Show: How’s it going to end?”, *Int J. Psychoanal* 89, ss.433-440.

evreni her şeyiyle gerçeklik olarak yansıtmaktadır. Böylece aynı Disneyland'ın gördüğü işlevi görmektedir.

Baudrillard Disneyland'ı Amerika'nın minyatürleştirilmiş hali olarak görmektedir. Aynı zamanda Disneyland, simülakrlar düzeninin iç içe geçmiş kusursuz bir modelidir. *“Disneyland her şeyden önce: Korsanlar, Geleceğin Dünyası, vb şeylerden oluşan bir illüzyon ve fantazm oyunudur”*²¹². O'na göre Disneyland ikinci ve üçüncü basamak simülakrları içinde taşımaktadırlar. İkinci basamak simülakr olarak Disneyland'ın Amerika'nın minyatürleştirilmiş bir biçimi olduğunu gizlemeye çalışırken üçüncü basamak simülakr olarak ise Amerika diye bir gerçekliğin olmadığını, onun salt bir simülasyondan ibaret olduğunu gizlemeye çalışmaktadır.

Disneyland bünyesinde çocuksu bir düşselliği barındırmaktadır. Çünkü böylece yetişkinlere özgü gerçek ve başka bir evren bulunduğu düşüncesi onaylatılır. Bu çocuksuluğun tüm Amerika'ya hâkim olduğunu gizlemek için, yetişkinlerin buraya gelerek çocuklaşmalarına olanak tanınır ve yetişkinlerin gerçekte çocuk olmadıklarına inandırma mücadelesi verilir²¹³.

*“Düşünüre göre Disneyland'ın her köşesinde nesnel bir Amerika profiline rastlamak mümkündür. Disneyland'da Amerikanın tüm değerleri minyatürleştirilirken bu değerler çizgi filmler aracılığıyla coşarak kendilerinden geçmektedirler”*²¹⁴.

Truman Show programı düşünüldüğünde Truman Show filminin izleyicileri üçüncü bir evreni temsil etmektedir. Bu da iç içe geçen evrenler ve gerçekliklerden bahsetmeyi gerektirir. Program, filmdeki seyirci açısından, Truman dışında tamamen simülasyonu, taklidi, gösteriyi temsil ederken kendi yaşadığı dünya ise gerçekliği ifade etmektedir. Oysa filmin izleyicileri açısından bakıldığında hem program hem de film taklidi ve simülasyonu temsil etmektedir. Aynı şekilde bu sefer de filmin izleyicileri gerçek dünyada yaşadığı izlenimine kapılmaktadır. Bu anlamda hem program kendi izleyicileri için hem de film seyircisi için kendi gerçekliğini gizleme işlevi görmektedir. Ayrıca hem program hem de film, aslında, Baudrillard açısından bir gerçekliği, bir gerçekliğin olmadığını gizlemeye çalışmaktadır.

Filmin izleyicileri açısından, Truman Show filminin içindeki seyircilerin evreni ve izlenir olmak bakımından seyircinin evreni de düşsel, hipergerçek bir evrendir.

²¹² Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s.31.

²¹³ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, ss. 31-35.

²¹⁴ Öker, *Age.*, s.247.

Filmde birkaç yüz kişinin oynadığı gerçeği algılama, simülasyonu gerçek olarak algılama oyunu, gerçek hayatta yüz milyonlarcası tarafından oynanmaktadır. Nasıl ki Truman Show programının oyuncularını ücretleri karşılığında bu oyunu devam ettirmektedirler, kapitalist sistem içinde de milyonlarcası ücretlerini alarak içinde yaşadıkları toplumsal, ekonomik, siyasal, kültürel oyunu sürdürmektedirler. Ancak acı olan, filmde, bir kişinin mızıkçılık yapmasıyla bozulan oyun, gerçek hayatta milyonlarcasının çabasıyla değişmemektedir²¹⁵.

Truman'ın bütün bilgisi etrafında gördüğü şeyler, kitle iletişim araçlarından gelen iletiler ve program yapımcılarının izin verdiği bilgi kaynakları temelinde var olmaktadır. Bütün bu saydığımız kaynaklar da yapay olarak kurulmuş, yeniden üretilmiş şeyler olduğu için doğal olarak kahramanın bilgisi de geçerliliğini kaybetmekte, gerçekliğe dair olmamaktadır. Zihinsel yeniden üretim bu sahtelik nedeniyle problemlili hale gelmektedir. Gerçekliğinin sorunluluğu Truman'ın bilgisini de sakatlamaktadır.

Baudrillard, gerçek anlamıyla öznellik ve nesnelliğin imkânsız olduğunu söylemektedir. Bunun sebebi ise bilinçten bağımsız dış dünyanın, dış dünyadan bağımsız da bilincin olmamasıdır. Düşünce göre bu iki unsur birbirini destekler, etkiler ve var kılarlar. Bu nedenle bizim dışımızdaki şeyler konusunda bir bilgiye sahip olamayız. Oysa doğa tarafından kurulan bir tuzak sonucu nesnel gerçeklik yanılsaması oluşmaktadır. Yanılsama oluşmasının bir sebebi de kendisi de bu yanılsamanın bir parçası olan zihinsel yeniden canlandırma'dır. Buradan da anlaşılacağı gibi hem nesnel yanılsama hem de öznel yanılsama karşılıklı bağlantı içinde bu yanılsamayı üretmektedirler.

İnsan bilinci dünyaya dairse dünya hakkında üretilen bilgi de dünyanın bir parçasıdır. Bilinç, bir parçası olduğu şey hakkında ise nesnel bir bilgi sunamaz. Zihin ve nesne birlikte var olmakta, birbirini etkilemekte ve değiştirmektedir. Kuramcı, zihnin, bu haliyle aynaya benzediğini ifade etmektedir. Dünyayı yeniden canlandıran, yansıtan aynada önceliği nesnelere verdiğimizde karşımızda aynayı, aynaya verdiğimizde de nesneleri buluruz²¹⁶.

²¹⁵ Adanır, *Baurillard'ın Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*, s.117.

²¹⁶ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*, ss.37-41

“Ayna aşamasından Sanal Gerçekliğe özgü total ekran (tüm gerçekliğe görüntüler üzerinden yaklaşma-ç.n) aşamasına geçildiğinde, aradaki bu spekülâtif fark daha da büyümektedir.

Bu kez bizi nesnel gerçeklik tuzağına düşüren şey doğa değil, ayna ve yansıttığı nesneler arasındaki bağın tamamıyla kopmuş olduğu –felsefî idealizmin büründüğü en son biçim- sayısal evrene özgü bir hipernesnellik, bir integral hesabıdır. ...işlemler tarafından yürütülen (genelde imge ve seslere yönelik) sentez ve hesapların gerisine düşen yeniden canlandırma ilkesi tamamen ortadan kaybolmaktadır. Geriye bu boşluğu, bu artık hiçbir şeyi yeniden canlandıramayan kusursuz boşluk olarak adlandırılabilir ekrânı herhangi bir şekilde doldurmaktan başka yapacak bir şey kalmamaktadır”²¹⁷.

Truman Show filmi ciddi bir medya ve sanat eleştirisidir. Film aynı zamanda yaşamın bütününün nasıl estetize edileceğini tartıştıran, hayatı bir proje ve canlı yayın olarak gören anlayışı sorguya açan bir filmidir. Truman, herkes tarafından her an izlenen, bilinen, herkese teşhir edilen, adeta vücudun her yanına kamera yerleştirilmiş, yaşadığı dünyayı tamamen kameraların yönettiği bir hayat yaşamaktadır. Truman’ın hayatı da izlenen/sanatsal bir şeye dönüşmüştür. *“Sanat belgesellere benziyor, belgeseller de realiti şovlara, televizyon ise hayatın ta kendisine... Peki bu sırada hayat neye benziyor? Hayat da az önce saydığım bütün bu şeylerin toplamına dönüşüyor”²¹⁸.*

Truman’ın yaşantısı tipik bir Amerikan rüyasıdır. Onun yaşantısı üzerinden seyircilere mutluluk yanılsaması sunulmaktadır. O, saygı duyulan ve güzel bir eşe, konforlu bir eve, iyi arkadaşlara, herkesin memnun olduğu bir yaşama ve çevreye sahiptir. Filmin geçtiği Seaheaven Adası da gerçek olamayacak kadar mükemmel bir yerdir; adadaki her şey düzenli ve herkes esprili ve aşırı dost canlısıdır.

Truman Show, 1971 yılında çekilen Loud ailesinin hikâyesiyle benzeşmektedir. Baudrillard’ın “ham, işlenmemiş bir tarihi belge” olarak nitelediği programda Loud ailesi kesintisiz olarak 300 saat izlenmiştir. Ancak bu programda yaşananlara yere kameralar yerleştirilirken, Truman Show’da kameraların içine yaşam yerleştirilmiştir. Aynı Truman’ın yaşantısı ve çevresi gibi Loud ailesi de Amerikan rüyasını temsil etmekte, her şeyin mükemmel olduğu bir dünyada yaşamaktadırlar. Zaten Baudrillard da bu mükemmelliğin ve steril hayatların onların ölümüne neden olduğunu

²¹⁷ Baudrillard, Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği, s. 41

²¹⁸ Hal Niedzviecki, *Dikizleme Günlüğü*, (Çev. Gökçe Gündüç), Ayrıntı Yayınları, İstanbul 2010, s.24.

söylemektedir²¹⁹. Bu mükemmellik ölüme mahkûm eden bir mükemmelliktir. Hem Truman hem de Loud ailesi kurbandırlar ve ölüme mahkûm edilmişler, televizyonun ışığı ve seyircinin bakışları altında yüceltilip öldürülmek için seçilmişlerdir. Loud ailesi de tıpkı Truman gibi televizyon aracılığıyla öldürülmek üzere seçilmiş esir ve kurbandır. Hem izleyiciler hem de Loud ailesi bu öldürme eylemini kabul etmişler, bundan haz almaktadırlar. Huxley'in belirttiği gibi hazza dayalı bir bağımlılık oluşmuş ve bu haz mahvolmaya sebep teşkil etmiştir.

Karşı ütopyaların en önemlileri olarak George Orwell'in 1984 ve Aldous Huxley'in 1932 yılında yayınladığı Cesur Yeni Dünya eserlerini sayabiliriz. Bireysel yaşamı sürekli bir denetim altında tuttuğu için nefret kaynağı olan Büyük Birader(Big Brother) eğretilmesinin olduğu Orwell'in eserinin karşısında “toplumsal istikrar”, ve “toplumsal denetim” sistemlerini kurmayı kolaylaştıran iletişim teknolojilerini ve medyayı anlatan Huxley'in eseri vardır. Huxley, bir tür bağımlılık yaratan, giderek sevilen ve zevk alınan iletişim teknolojilerinin insanı mahvedeceğine, baskı ve denetimin insanlarda içsel olarak gelişeceğine inanmaktadır. Özellikle televizyon gözetlemeyi kolaylaştıran, denetime yardımcı olan bir araçtır.

Yeni iletişim teknolojileri günümüzde de ziyadesiyle görüldüğü gibi sadece insanın içindeki röntgencilik yanını ve merak duygusunu ortaya çıkarmakla kalmayıp kendi hayatlarını teşhir etme, sergileme yanlarını ortaya çıkarma ve bunları destekleme hizmetlerini de yapmaktadır. İnsan hayatının her anı, iletişim teknolojileri –özellikle televizyon ve internet- tarafından teşhir edilmektedir. Medya, insanlardaki gözetleme merakını kaşıyarak ve kullanarak, üstelik bunu eğlence unsuru gibi yansıtarak, bireyi haz endüstrisinin nesnesi haline getirmiş, mahremiyet sınırlarını törpülemiştir. Böylece bireyler, sistemin bir oyuncusu, gözetleyeni konumuna geçmişlerdir.

İletişim teknolojilerindeki gelişme hem iletişimin kendisini hem de işlevlerini farklılaştırmıştır. Daha çok, haber üretme ve dağıtma fonksiyonu gören bu araçlar, gelişmelerle beraber iktidar aracına da dönüşmüştür. Medya, artık bir gözetim aracıdır ve kitleleri kontrol etmeye, onları sistemin kodlarını kullanarak ikna ve pasifize etmeye yaramaktadır.

Gözetimle ilgili iki temel yaklaşım vardır: Geleceğe dönük öngörü ve tasvirlerde bulunan düşünürlerden Orwell, devletin her şeyi denetim altında tuttuğu, her şeyi

²¹⁹ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, ss. 55-56.

kendine göre sorguladığı, hiçbir farklılığa izin vermediği bir toplumu anlatır. Aldous Huxley ise kitlelerin zor kullanılmadan yönlendirileceği, denetim altında tutulacağı, köleliği sever duruma geldikleri bir toplumu anlatır.

Orwell'in dış kaynaklı, nefret nedeni, her şeyi gözetken ve denetim altında tutan Büyük Birader(Big Brother)'i Huxley'de içselleştirmiştir, insanlar buna gönüllü olmuşlardır. Huxley'e göre insanlar zamanla baskıdan hoşlanacaklar ve teknolojileri yüceltmeye başlayacaklar. Orwell'in geleceğinde insanlar acı çekerek denetlenirken Huxley'in geleceğinde hazla denetlenecekler, yani Orwell'e göre nefret ettiğimiz, Huxley'e göre ise sevdiğimiz şeyler bizi mahvedecek. Gözetimin ve denetimin geldiği sürece bakarsak, küreselleşmeyle kendini daha fazla hissettiren hapisane kültürü yerini yavaş yavaş Huxley'in hazza dayalı eğlence kültürüne bırakmıştır. İnsanlar artık gözetlemeye ve gözetlenmeye gönüllüdür.

Huxley'e göre gerçekten etkili totaliter devletler kölelerden oluşan toplumu, kölelerin köleliklerini sevmelerinden dolayı kolayca ve zor kullanmadan yönetirler. Kölelik sevgisi oluşturmak ise propaganda bakanlıkları, gazete yayıncıları ve öğretmenlere verilmiş bir görevdir ve ona göre köleliği sevdirmek için şu ipuçları kullanılabilir:

“Birincisi, çocuk şartlandırma ve daha sonra skopolamin gibi ilaçlar yardımıyla sağlanacak ileri bir telkin tekniği. İkincisi, devlet idarecilerine, eldeki herhangi bir bireyi sosyal ve ekonomik hiyerarşide ait olduğu yere atayabilme olanağını sağlayacak, insan farklılıkları üzerine tam gelişmiş bir bilim dalı. Üçüncüsü, alkol ve diğer uyuşturucuların yerini alacak, daha az zararlı, ama aynı zamanda cin ya da eroinden daha fazla keyif verecek bir madde. Dördüncüsü de, insan ürününü standartlaştırmak ve yönetenlerin görevini kolaylaştırmak üzere tasarlanmış yanılmaz bir öjenik sistemi(genetik uygulaması aracılığıyla insan nüfusunun karakteristik özelliklerini geliştirmenin yollarını araştıran sistem)”²²⁰.

Medyaya baktığımızda, denetimin ve kontrol mekanizmasının sevdirmesi için verilen ipuçlarından olan skopolaminle aynı işlevi yerine getirdiğini görürüz. Medya, insanlar üzerinde telkinde bulunarak onların uysal birer vatandaşı olmalarına hizmet etmektedir. Bu hizmeti ise görüntüyle, görüntünün hızı ve çokluğuyla başarmaktadır.

²²⁰ Aldous Huxley, *Cesur Yeni Dünya*, (Çev. Ümit Tosun), 5.Baskı, İthaki Yayınları, İstanbul 2007, ss.15-16.

Günümüzde medyanın ürettiği mesajlar, değerler, alışkanlıklar, tutumlar medya tüketicileri tarafından kolayca tüketilmekte, taklit edilmekte, yeniden yaratılmaktadır. Bu başarının sırrı ise medyadaki teknolojik yenilikten çok, medyanın kendi yasalarına tabi bir kuşak yaratabilmesidir. Medyanın diliyle ve yasalarıyla büyümüş kuşaklara bakıldığında geline nokta, çağ belki daha kolay anlaşılabilir. Çağımızda, atomize olmuş, yalnızlaşmış, güvenlik için duvarların arkasına kapanmış ama bununla ters olarak bilgisayar ve internet üzerinden, bloglardan ve sosyal paylaşım ağları üzerinden dünyayla bağlantı kurmuş, bütün yaşantısını, özel alanını buradan dünyaya sergileyen bir kuşak var.

Çağımız “dikizleme çağı”, kültürümüz “dikizleme kültürü” ve insanlar da “röntgenci” olmuşlardır. Çağımız insanı röntgenci ama aynı zamanda en abartılısından da paylaşımcıdır. Webster’s New World Dictionary and Thesaurus editörlerinin 2008 yılının en iyi buluşu olarak seçtikleri “abartılı paylaşım” tamlaması: “*Şahsi bilgileri ortaya sermek; kişinin bir blogda veya başka bir yayın organında özel hayatını teşhir etmesi; teşhire maruz kalan kişiden ısrarla onay beklemesi*”ni ifade etmektedir²²¹.

Niedzwiecki’e göre 2008, yeni ve garip bir çağ olan Dikizleme Kültürü Çağı’nın başlangıcıdır. Bu çağda insanlar aşırı meraklı ve aşırı paylaşımcı olmuşlardır. “*“Dikizleme Kültürü” bir realiti şovdur; Youtube, Twitter, Flickr, MySpace ve Facebook’tur*”²²². Başlangıçta bir hayli masum olan bu kültür zamanla televizyonun yaptığını yapar hale gelmiştir. Televizyon bizi asosyal, edilgin, on yıl gibi kısa bir sürede yeme alışkanlıklarını dahi değiştirip obez, bencil, çıkarıcı ve de en önemlisi suskun yapmıştır. Televizyonla insanlar, hayata karışmak yerine onu televizyondan izlemeyi seçme noktasına varmıştır. Aynı şekilde dikizleme kültürünün enstrümanları da toplumları geri döndürülemez şekilde değiştirmekte, yerine ise daha yalnız, daha teknolojik, daha bencil, daha paylaşımcı ama aşırı olanından, daha meraklı ve daha teşhirci, daha dijitalize olmuş bireyler ve toplumlar koymaktadır.

Günümüzde televizyon programları ve kanalları bile dikizleme kültürüne adanmıştır: Eğlence programları, realiti şovlar, yetenek yarışmaları, yemek programları, sitcomlar, polisiye programlar, izdivaç, macera, gezi ve dekorasyon programları, pembe diziler ve spor programları vs. gibi. Tamamen dikizleme kültürü için çalışan televizyon kanalları bile vardır: Fox Reality, TruTV, Court TV, VH1 ve ülkemizden de AkıllıTv

²²¹ Niedzwiecki, Age., s.7.

²²² Niedzwiecki, Age., s.8.

gibi²²³. Bu kanallar ve programlar ve de internet bireylere sürekli olarak bilmesinin ve bilinmesinin gerektiğini fısıldamaktadır. Bilmek ve bilinmek isteyen insanlar da röntgenci olmakta, her şeyi izlemekte, her şeyi de sergilemektedir. İzledikçe eğlenmekte, eğlendikçe daha fazla izlemekte ve daha fazlasını da paylaşmaktadır. Eğer paylaşmak eğlenceliyse abartılı paylaşmak daha eğlencelidir.

Medya da bu eğlence ve paylaşım unsurundan payını almaktadır. Eğlence sektörünün yan kolu gibi çalışan medya ile habercilik, gazetecilik anlayışı da değişmiştir. Bunun izlerini her an ekranlarda görmekteyiz. Reality şovlar, kadın programları, spor programları, magazin yatak odalarına kadar girmekte, gizli bir şey kalmayınca kadar teşhir etmekte, açıklamaktadır.

Dikizleme çağında hemen herkes hem her şeyi bilmek hem de herkesin her şeyi bilmesini istemektedir. Sanki gizli bir ses içten içe bilmenin ve bilinmenin gerekli olduğunu fısıldamaktadır. Herkes kim olduğunu, nerden ve nasıl bu hale geldiğini, yaşamöykülerini bilme çabasının içindedir. Bu nedenle insanların yaşamöykülerinden hemen sonra en popüler programlar belgesellerdir. Her şeyle ilgili her türlü belgesel merak izlenmektedir. Belgeseller de bir eğlence, itiraf ve rahatlama aracına dönüşmüştür. Sıradan insanların hayatları, gündelik yaşam, basit olaylar belgesellerin konusu olmaktadır. Eric Steel'in 2006'da yaptığı The Bridge adlı program buna en güzel örneklerden biridir. Bu programda gizli kamera ile Golden Gate Köprüsü'nden atlayarak intihar edenler kaydedilmekte ve yayınlanmaktadır. Ancak kamera öyle bir noktaya yerleştirilmişti ki izleyiciler intihar eden kişinin hangi motivasyonla oraya geldiğini ve köprüden atladığını anlayamıyordu. Bir eleştirmen bu durumun nedeninin kameranın öznesine fazla yaklaşması olduğunu söylüyor ve akla, arada kamera varken dünyayı olduğu gibi görme imkânının olup olmadığı sorusunun geldiğini belirtiyor²²⁴.

Günümüzde sanat da teşhirciliğe ve dikizleme kültürüne hizmet etmektedir. Gerçek yaşam öyküleri, sanat adına, eğlence uğruna teşhir edilmektedir. Yaşam öyküleri gibi gündelik hayatlar, sıradan işler ve hatta bedeninin içi veya değişik görüntüleri sanatın konusu olmaktadır. Mesela Londra'da yaşayan Mona Hatoum, bedenindeki değişik deliklerden kameralar sokmuş ve bu fotoğraf ve görüntülerden

²²³ Niedzwiecki, Age., s.11.

²²⁴ Niedzwiecki, Age., s.22.

oluşan bir sergi açmıştır. Marshall McLuhan'ın da dediği gibi tüm insan yaşantısının sanat eserine dönüşme imkânı vardır, dönüşmektedir ve dönüşmüştür²²⁵.

Dikizleme kültürü bulaşıcıdır ve bir defa temas edilince vazgeçmek imkânsızlaşmaktadır. İnsanların her şeyi görülmek istendiği gibi insanların da her şeyi görmesine çaba gösterilmektedir. “Görünen şey iyidir, iyi olan şey görünür”²²⁶ düşüncesinden hareket eden günümüz insanı, yüksek duvarlarla çevrili evlerde, kilitli kapılar ardında güven ararken, bir taraftan da bütün sırlarını sosyal paylaşım ağlarında, bloglarda ve internette, televizyonda paylaşmakta, en mahrem görüntü ve fotoğrafları yayınlamakta ve buralarda içini dökmektedir. Bu çağın insanı bu alet edevata, kablolu veya kablosuz ağlara daha muhtaç hale gelmiştir. Hayatlar ekran başında geçirilmektedir. İnsan yaşamı elektronik ortamlara kaymakta ve dijitalleşmektedir. “*“Dikizleme Kültürü” 21. yüzyılın teknoloji toplumunu adına ister eğlence, ister kişisel gösteri, ister dikkat çekme diyelim, bedenleri ve ruhları ile sürekli soyunan ve bu bitmeyen striptizi izleyen bir büyük kalabalığa çeviriyor*”²²⁷.

Asıl sorulması gereken soru geleneksel kültürde casusluğun, gözünü dikip bakmanın, insanları gözetlemenin ayıp olduğu öğretilirken insanlık nasıl olmuş da bu aşamaya gelmiştir. Bütün toplumlar, yıllarca ibret alınması için anlatılan Röntgenci Tom'a dönüşmüştür. Gönüllü Leydi Godiva'lardan oluşan dikizlenenler ve ödüllendirilmiş Röntgenci Tom'lardan oluşan dikizleyenler, sanal bir bütünlük içinde hareket eden iki farklı grup olarak, sürekli birbirlerini teşvik etmektedir. Ancak acaba toplumların sonu da Röntgenci Tom gibi mi olacaktır da insanlar ölüme mi mahkûm edilecektir?

Televizyon adını izleyicilerin onu izlemesinden almıştır. Televizyon izleyicisine eğlence, enformasyon ve eğitim sunar, bunu da görüntünün üstünlüğüyle yapar. Görüntü izleyicinin hemen algılamasına ama bilememesine ve anlayamamasına neden olmaktadır. Böylece onların beyninin yıkama aracına dönüşmüştür²²⁸. İzleyici ekranda sadece akan görüntüleri takip etmekte, gösteri çağında, içerik ne olursa olsun, izleyerek eğlenmektedir. Televizyonun eğlendirici olmasının ötesinde, televizyondaki her şeyin temeline eğlence yerleşmiştir. Ekranda gördüğümüz her şeyin kökünü ve aslı unsurunu

²²⁵ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*, s.106.

²²⁶ Guy Debord, *Gösteri Toplumu ve Yorumları*, (Çev. Ayşen Ekmekçi- Okşan Taşkent), Ayrıntı Yayınları, İstanbul 1996, s.16.

²²⁷ Niedzwiecki, Age., s.27.

²²⁸ Yasemin G. İnceoğlu; Nebahat A. Çomak, *Metin Çözümlemeleri*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul 2009, ss.319-321

eğlence oluşturmaktadır. “Eğlence, televizyondaki her türlü söylemin üst-ideolojisi. Neyin gösterildiğinin ya da hangi bakış açısının yansıtıldığının hiçbir önemi yoktur; her şeyin üstünde tutulan varsayım, hepsinin bizim eğlenmemiz ve haz almamız gözetilerek sunulmasıdır”²²⁹.

Radyoyla, daha sonra da televizyonla mekânda iletişim ilişkisi kökünden değişmiştir. Sözlü iletişim aynı mekân ve zamanı şart koşuyordu. Sözlü iletişimin muhatabını, konuşanın sesinin kuvveti ve bulunulan yerin akustiği etkiliyordu. Yazılı iletişim ise sözlü iletişime göre çok daha büyük bir mekânda yayılma kapasitesine sahiptir. Ancak yine de belli sınırlar vardı. Coğrafi-mekânsal ya da dilsel-mekânsal kısıtlama yazılı iletişimin menzilini sınırlıyordu²³⁰.

Günümüzde medya, teknolojinin geldiği yer itibariyle hem sözlü iletişimin anımsal imkânını hem de yazılı iletişimin mekân imkânını ziyadesiyle aşmaktadır.

Dünyanın yörüngesine uygun uyduların yerleştirilmesi sayesinde telefonik, radyofonik ve televizüel iletişim, vericilerin ve ara istasyonlarla alıcıların yeterli derecede güçlü olması koşuluyla, dünyanın herhangi bir noktasından başka bir noktaya ulaşabiliyorlar. Bu Jean Cezaneuve’nün “heryerdilik toplumu” dediği şeydir. Cezaneuve, kitle iletişim araçları içerisinde en dikkat çekenin sinematografik görüntülerle radyofonik seslerin yayılım süratini bir araya getiren televizyon olduğunu söylemektedir²³¹.

Medyayı ve kitle iletişim araçlarını inceleyen Marshall McLuhan bu araçları sıcak medyalar ve soğuk medyalar diye ikiye ayırmaktadır. “Bir araç (medium) bir duyuya erişiyor ve ona bir ‘yüksek çözünürlük’ veriyorsa sıcaktır. Televizyonun teknik dilinde ‘yüksek çözünürlük’ büyük miktarda veriyi taşır. Görsel olarak, bir fotoğrafın yüksek çözünürlüğü vardır. Bir çizgi filmin ise düşük çözünürlüğü vardır çünkü çok az bilgi sağlar. Telefon soğuk, ya da soğuk çözünürlüklü bir araçtır çünkü kulak çok az miktarda bilgi alır. Söz düşük çözünürlüklü bir soğuk araçtır çünkü dinleyici az bilgi alır ve çok boşluk doldurmak zorundadır. Sıcak medyalar, buna karşılık, izleyicilerine doldurmak ya da tamamlamak üzere az miktarda boşluk bırakır. Sıcak medyalar, bunun

²²⁹ Neil Postman, *Televizyon: Öldüren Eğlence: Gösteri Çağında Kamusal Söylem*, (Çev. Osman Akınhay), 2. Basım, Ayrıntı Yayınları, İstanbul 2004, s.102.

²³⁰ Denis Huisman, *Sokrates İnternette: Bir Medya Felsefesi İçin*, (Çev. Kerem Eksen), Güncel Yayıncılık, İstanbul 2000, ss.81-82.

²³¹ Huisman, Age., s.85.

sonucunda, katılımı ya da tamamlamayı teşvik etmezler, oysa soğuk medyalar, tersine bunları destekler”²³².

Medyayla ilgili önemli ayrımlardan biri de interaktif olup olmamasıdır. Kendi kendine konuşma haricinde insan sesi interaktiftir. Telefon ve bilgisayarda da bu durum geçerlidir. Buna karşın yazılı basın, radyo, sinema ve televizyon interaktif değildir ya da bu özelliğe çok az oranda sahiptir. Özellikle televizyon, bir megamedya olarak izleyicinin özgürleşmesinin temeli olan interaktiflik özelliğinden büyük oranda mahrumdur. Televizyon neredeyse her zaman tek taraflı ve büyük ölçüde yukarıdan aşağıya doğru giden mesajların üretim ve yayımını yapan bir araçtır. Böylece büyük medyalar bize kabul ya da reddedebileceğimiz ama cevap veremeyeceğimiz mesajlar yöneltmektedirler. Bu da çağdaş halkların, düşünce araçları açısından çöküşüne neden olmaktadır. Çünkü “...mantık toplumsal olarak ancak diyalog sayesinde oluşabilmektedir. Oysa televizyon karşısında seyircinin işlevi ancak ‘merakla’ ‘az sonra’yı izlemektir”²³³.

Günümüz insanı bir anlam bunalımı içindedir. Gerçek bir kişilik yerine karşılaşılan her temsili kişilik, anlamı daha fazla buharlaştırıp yok etmektedir. Medya karşısındaki birey, meydana gelen olgu ve olayları, kişileri, araçları, örgütleri, kurumları, nesneleri olduğu gibi değil de medyanın kendisine sunduğu biçimde algılamaktadır. Medya, kitleler için temsili kişilikler ve bunlara bağlı anlamlar yaratmakta, gerçeğin temsili/ imgesini izleyicilere sunmaktadır. Ancak kurgunun veya imgenin gerçeğin yerine geçtiği, gerçeğe imgenin karıştığı bir yerde gerçek de imge gibi hareket edebilmektedir. “Gerçek dünyanın basit imajlara dönüştüğü yerde basit imajlar gerçek varlıklar ve hipnotik bir davranışın etkili motivasyonları haline gelir”²³⁴. Bu durumda kitleler için gerçeğe imgeyi birbirinden ayırmak olanaksızlaşmaktadır. Böyle bir toplum içindeki birey de nasıl davranacağını, gerçeğe dair bilgisini medyadan öğrenmektedir. “Medyadaki içerik, konu olarak tıpkı gerçek yaşamdaki gibi heyecanlanmamıza, korkmamıza, sevinmemize, üzülmemize, şaşırmamıza yol açar, ancak hiçbir zaman gerçek yaşam gibi iradi bir algılamaya elverişli değildir. Medya ile edinilen(öğrenilen) gerçek, kurgulanmış ve dondurulmuş bir gerçektir. Onu nasıl anlamamız gerektiği önceden planlanmıştır... Bu anlam üretimi bireyin öznel

²³² Huisman, Age., s.86.

²³³ Levent Cantek, “Debord ve Baudrillard Üzerinden Gösteri Toplumu ve Yalanın Yalanı”, *Yeni Türkiye Dergisi: Medya Özel Sayısı*, Cilt:1(11), 1996, .536-541, s.537.

²³⁴ Debord, Age., ss.17-18.

kavrayışını ve kişisel yorumunu geçersizleştirerek anonim kişilikler oluşmasına yol açmaktadır”²³⁵. Televizyon karşısında, insani değerlerden uzak, düşünmeyen, duyarsız, üretmeyen, sorgulamayan sosyal yaşamdan soyutlanmış kişilikler yetişmektedir. İnsanlar günümüzde, sokakta olan bir olayı gidip yerinde görmek yerine televizyondan izlemeyi tercih ediyorlar. Kitleler olaylar, olgular ya da haberler nasıl sunuluyorsa o şekilde algılayarak kabullenmektedir.

Medyanın yarattığı bir diğer etki imgesel dünya ile gerçek dünyanın sık sık yer değiştirmesinden kaynaklanan, bireylerin tutum ve davranışlarında tanık olduğumuz, imge ile gerçek arasında sıkışmışlık halidir. İnsanlar yanlışlığına iman ettikleri şeyleri yapmaktan geri duramadıkları, alışkanlık haline getirdikleri şeylerle doğruluğuna emin olup hayata aktaramadıkları şeyler arasında gidip gelmektedirler –en azından psikolojik olarak-. *“Tüm çelişkileri eşzamanlı iki dünya üretir: Gerçek(reel) dünya ve imgesel(imaginary) dünya; içinde yaşadığımız dünya ve algıladığımız dünya... Gerçek yaşamın yerelliğine otantikliğine ve spontanelliğine karşın, imgesel alem evrensel, yeni ve yapaydır*”²³⁶.

Bireyin kişisel dünyası, uyum içerisinde yaşamak ve bütünleşmek istediği dünyadır. Bu dünya günümüzde medya eliyle kurulmakta, imge ve sloganlardan oluşmaktadır. İmgesel dünya ise bilinç mühendislerinin tasarladığı ve kitle iletişim araçlarıyla çoğaltılıp yayılan, sunulan bir dünyadır.²³⁷ Kitlelere bu dünya doğal, normal görünmektedir. Çünkü medya, izleyicileri, kendi yarattığı dünyanın, gerçeğinin tarafsız bir izlenimi ve yansıması olduğuna ikna etmiştir. *“Elektronik ve grafik devriminin bundan daha rahatsız edici bir sonucu yoktur: bize televizyon aracılığıyla sunulan dünyanın garip değil doğal görünmesi. Zira yabancılık duygusunun kaybolması bir uyum sağlama göstergesidir ve bizim uyum sağlamamızın derecesi ne kadar değiştiğimizin ölçüsünü verir*”²³⁸.

Gösteri çağında tüm kahramanlar yüklendikleri mitik anlamlarla insanüstü özellikler kazanır. Doğal bir akış içerisinde verilen haberler, reklâmlar, filmler, yarışmalar, yorumlar, uzun bir kurgusal çabanın ürünü gibi değil, çarpıcı, ilginç ve inandırıcı bir başka hayat gibi sunulur. Medya karşısındaki birey topluma, araca ve kendisine dair bir imajla belli bir zihinsel konum oluşturur. Bu konum genellikle araçla

²³⁵ Sadık Güneş, *Medya ve Kültür: Sessiz Yığınların Kültürel İntiharı*, 2.Baskı, Vadi yayınları, Ankara 2001, s.89.

²³⁶ Güneş, Age., s.47.

²³⁷ Güneş, Age., s.52.

²³⁸ Postman, Age., s.93.

bireyi buluşturan ortak söylemin benimsendiği bir süreçtir. “...teknolojik olanakların sağladığı farklı sunum biçimleri, insanüstü ve doğaüstü kişiler aracılığıyla yapay bir evrende özlem ve beklentileri dile getirmekte cesaretin, kurnazlığın, cazibenin, zekânın ve her türlü kahramanlığın anıtlarını hafızalara yerleştirmektedir”²³⁹.

Medyadan yansıyan sanal hayatlar kitlelere ideal yaşam tarzı olarak sunulmaktadır. İnsanlar medyada gördükleri bu hayatları, davranışları ve duyguları taklit ederler. İzleyici yerine sisteme hizmet eden medya insanı kuşatma altına almıştır. Kitleler artık adeta medyanın esiridirler ve onun güdümü altına girmişlerdir.

Medya günümüzde kitleleri hipnotize etmektedir. Özellikle magazin basınında gördüğü ve kendisinin yaşayamadığı hayatı seyreden izleyiciler günlük sıkıntılarından uzaklaşırlar. Ancak bu uzaklaşma sanal bir uzaklaşmadır, çünkü gerçek hayat onu hemen bir adım geride beklemektedir. Televizyonda izlediklerinin gerçekliğinden kuşulanmayan bireyler, gerçek hayata dönünce hayal kırıklığı ve bocalama yaşamaktadırlar.

Kitlesel olan tek duygu güdümleme duygusudur. Kitleler görme, deşifre etme ve öğrenme olayıyla pek ilgilenmemektedirler²⁴⁰. Çünkü kitleler için asıl olan gösteridir. Onlar için varsa yoksa gösteridir. Filmimizde de aynı durumu görmekteyiz. Truman Show programının izleyicileri, yayın kesildiğinde oyuncağı elinden alınmış çocuk gibi huysuzlanmakta, keyfi kaçmaktadır çünkü gösteriyi kaçırmaktadır. Kitlelerin gösteri istemesinin yansıması filmimizin sonunda Truman, programın yönetmeni Christof’a ‘hayır’ dediğinde ve program bittiğinde iki güvenlik görevlisi arasında geçen konuşmada görülmektedir. “-Başka ne var?”, -“Evet, başka bir kanala geçelim!” sözleri aynı zamanda filmimizin de kapanma sahnesidir. Seyirci için önemli olanın gösteri olduğu bu sahneden çok açık bir şekilde görülmektedir.

“tıpkı yaşamın içinde çözülerek eriyen televizyon ya da televizyonun içinde çözülerek eriyen yaşam gibi. Yaşamla televizyon birbirinden ayrılması imkânsız bir solüsyona benzemektedirler... Biz de yalnızca medya ve modellerin şantajına, şiddetine, baskısına ve saldırısına değil aynı zamanda televizyona özgü o hissedilir görünmeyen şiddet, gizliden gizliye istilaya uğrama ve elektrik enerjisi akımına maruz bırakılıyoruz”²⁴¹.

²³⁹ Güneş, Age., s.14.

²⁴⁰ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s.113.

²⁴¹ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s.60.

Loud ailesinin başına gelenler bizim için ders niteliğinde. *“Loud ailesi bize başka gerçeklerin de farkına varmamızı sağlamıştır: Artık siz televizyonu değil, televizyon sizin nasıl yaşadığınıza bakıyor ya da siz ‘Paniğe Gerek Yok’u değil, ‘Paniğe Gerek Yok’ sizi izliyor- panoptik gözetleme sisteminden (gözetlemek, cezalandırmak), aktifle pasifin yok edildiği bir caydırma sistemine geçilmiştir. Bundan böyle model ya da bakışa boyun eğme zorunluluğu ortadan kalkmıştır. Çünkü bundan böyle: ‘Model sizsiniz!’, ‘Çoğunluk sizsiniz!’ Modelle, gerçeğin birbirine karıştığı istatistik işlemlerde ya da gerçeğe mediumun birbirine karıştığı hipergerçekçi bir toplumsal görünümü işte budur: ...’Haber sizsiniz, toplumsal sizsiniz, olay sizsiniz, bu sizin sorunuz, söz sizin vs. ”²⁴².*

Artık sadece kitlenin televizyonu izlemesi diye bir durum söz konusu değildir. Hatta televizyon kitleyi izlemektedir. Çünkü Truman’da görüldüğü gibi tek tek herkes seçilmiş kişilerdir ve doğmadan önce, anne rahminde televizyon insanları izlemeye başlamaktadır.

“ Gerçekte Loud’ların hakikati, televizyonun hakikatidir. Hakikat televizyonun kendisidir. Bu hakikat düşüncenin, aynanın, perspektif kuralların, panoptik sistemle, bakışın hakikati değildir. Bu hakikat araştıran, soruşturan anketle; yoklayıp, parçalarına ayıran laser’in; delikli bir film şeridine dönüşmüş yaşamsal kalıplarla; davranışlarımızı belirleyen genetik kodun yanı sıra duygusal evrenimizi örgütleyen hücrelerin geçici hakikatidir ”²⁴³.

Bu filmde seyircinin yaşadığı haz sadece röntgencilik değildir. Herkes gündelik yaşamlarını sürdürmekte, sanki kamera yokmuş gibi davranmaktadır. Bu durumu filmin başında programda Truman’ın eşini oynayan Meryl(Laura Linney) *“Özel hayatla televizyondaki hayat arasında bir fark yok. Benim hayatım yine benim hayatım. Hayatım Truman Show. Truman Show bir yaşam biçimi; soylu bir yaşam.”* sözleriyle ifade etmektedir. Sanki kamera yokmuş gibi davranılan yerde, sanki seyirci yaşamın ve sahnenin içindeymiş gibidir. Bu da seyirciyi daha fazla ayartmakta, onları ziyadesiyle ekrana bağlamaktadır. Bu durum hem içine hile katılmış(kamera yerleştirilmiş ve tüm kasaba ve kişiler yapımcılar tarafından belirlenmiş) hem de Truman’ın hiçbir şeyden

²⁴² Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s.58.

²⁴³ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s.57.

haberinin olmaması nedeniyle insanı dehşete düşürecek bir gerçekliğin yarattığı bir ürperti yaymaktadır²⁴⁴.

Truman Show'un ne senaryosu ne de scripti vardır. Christof'un deyiimiyle “*Ne senaryo ne de replik kartları. Her zaman Shakespeare olduğu söylenemez ama gerçek. O bir hayat!*” Truman'ın yaşadığı dramlar, keyifli anlar, hiçbir atlama ve sıçrama olmadan, kesintisiz bir şekilde ‘el değmemiş bir hikâye’ gibi sunulmuştur –kısaca bu ‘brüt’(ham, işlenmemiş) bir tarihi belgedir. Truman'ın bütün hayatı ekranda geçmektedir ve ekranda da bitecektir. Aşklerini, sevinçlerini ve hayal kırıklıklarını sahneden yaşamaktadır. Truman, adeta sahnenin, seyircinin, kameranın ve ekranın esiridir²⁴⁵.

Ayrıca bu esaret programın dekoru olan Seahaven adasını terk etme söz konusu olduğunda somutlaşmaktadır. Truman, arkadaşı Marlon'a Fiji'ye gideceğini söylediği gün ve sonrasında adadaki her şey Truman'ı engellemeye çalışmaktadır. Uçak bileti bulamamakta, hatta uçakla gitmekten vazgeçirmek için duvara üzerinde “Sizin de başınıza gelebilirdi” yazan ve yıldırım çarpan uçağı gösteren bir resim var, otobüs şoför tarafından arızalandırılmakta, trafik kalabalıklaşmakta, orman yangını çıkmakta, nükleer santralde sızıntı olmaktadır. Çocukluk çağlarında onu babasının ölümüyle denizle korkutarak, dünyada keşfedecek hiçbir yerin kalmadığını söyleyerek, önüne türlü yapay engeller çıkararak adanın/dekorun dışına çıkmasına engel olunmak zorunda kalınmıştı. Şimdi ise baba karşısına çıkarılarak adada saklama yollarını denemektedirler. Babanın en başta söylediği gibi: “*Sınırları bilmen gerekir Truman!*”

Truman, Loud ailesiyle aynı kaderi paylaşmaktadır. Adeta “*antik çağ kurban törenlerinde yapıldığı gibi ‘medium’un (aracın ve televizyonun) ışıkları altında yüceltilmek ve öldürülmek üzere seçilmiştir. Modern fatum (modern yazgı) işte budur*”²⁴⁶. Yaşanan bir kurban törenidir. Truman Show programında Truman ile film yapımcıları ve yönetmen mücadelesi gladyatörlerin aslanlarla mücadelesine benzemektedir. Belki Truman'ın ölümüne neden olabilecek restleşme ve savaş, aynı zamanda yapay üretilmiş doğa şartlarıyla Truman savaşına dönüşmektedir. Tıpkı gladyatörler gibi Truman da, özgür olabilmek için, yönetmen, program ekibi ve doğa şartlarını yenmek zorundadır. Bu savaşta en kârlı çıkan elbette program seyircisidir.

²⁴⁴ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s.56.

²⁴⁵ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s.55.

²⁴⁶ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s.57.

Zevkle, hatta bahis oynayarak bu gösteriyi kutlamakta, seyretmektedir. Programın izleyicisi, gladyatörleri tutan seyirci gibi Truman'ı desteklemektedir. Belki de bu destek, onu mazlum konumunda gördükleri için, ya da televizyonda bu gösteri bitse de başka gösterilerle hayatın/televizyondaki hayatın devam edeceğini, yeni Truman'ların hep olacağını bildikleri içindir. Program sonunda Truman yönetmene “hayır” deyince çığgınca alkışlayan seyirciler hemen bir başka kanala, yeni bir gösteriye ve yeni Truman'lara geçmektedirler. Bu da seyircinin de gösteri çağının ve sistemin asli bir unsuru ve parçası olduğunu göstermektedir.

Truman'ın medyatik babası ve Seahaven'da geçen her şeye müdahale edebilmesi nedeniyle (doğa olaylarına bile) tanrı gibi konumlanmış olan ve Ed Harris'in başarıyla canlandırdığı programın yaratıcısı Christof, yaptıklarını sanat ve gerçekliğin en ideal buluşması olarak düşünürken, şovunu dünyanın en önemli medya buluşu olarak görmektedir. Bir açıdan bunda da hakkı vardır; çünkü elektronik donanımlarla yüklü dev bir kubbeye daha bebekken aldığı bir çocuğu yerleştirmiş, her gün rol yapan 3000'in üstünde bir oyuncu kadrosu ile bir nevi hapsetmiş ve etrafa 5000'in üzerinde minyatür kameralar yerleştirmiştir. Truman uyurken bile yalnız değildir, çünkü dünya onu izlemektedir. Seyirciye, mekân ve oyuncular açısından yapay görünse de filmimizin kahramanı noktasında tamamen gerçek bir yaşam sunulmaktadır. Zaten filmin bir yerinde yönetmen Christoff, artık rol yapmalardan, yapaylıklardan bıktığımızı, sadece gerçeği istediğimizi söylemektedir. Ayrıca ona göre insanlar verili olan gerçeği kabullenmeye meyillidir. Hem programın yönetmeni gerçek dünyanın kötü, çirkinliklerle dolu olduğunu dillendirmekte, buna karşın Truman'ın dünyası/kasabası hem güzel, hem güvenli ve hem de onun deyimiyle normaldir. Yönetmen Truman'a haksızlık yapmadığını, ona normal bir hayat hakkı tanıdığını iddia etmektedir.

Truman'ın kasabası dünyanın mükemmelleştirilmiş minyatür halidir. Nasıl ki Disneyland Amerika'nın minyatürleştirilmiş hali ise, aynı şekilde Seahaven Adası da dünyanın minyatürleştirilmişidir. Hatta şöyle de denebilir; Seahaven Hollywood'un, Hollywood da dünyanın minyatürleştirilmiş halidir. Ancak bu minyatür; estetize edilmiş, güvenli hale getirilmiş, mükemmelleştirilmiştir. Seahaven Truman'a yetmeyene, istenmeyen terslikler olana kadar, Marlon'ın deyimiyle, “*kontrol altında*” bir dünyadır. Bir gün bir ışık spotunun Truman'ın yakınına düşmesiyle başlayan aksaklıklar, sadece onun üzerine yağmur yağması ve radyo yayınına telsiz

konuşmalarının karışmasıyla devam eder. Bu arada etrafına daha dikkatli bakmaya başlayan kahramanımız, günlük rutininin dışına çıktığında çevresindeki insanların garip davranışlarını da fark etmiştir. Elbette bu oyunu anlamasında sevdiği kız olan Sylvia'nın anlattıklarının da payı vardır. Ancak asıl soru işaretleri, caddeden geçen insanların arasında babasını, düğün fotoğraflarının içinde de karısının yalan işaretini görünce oluşmuştur. Truman giderek bilinçlenecek, akıl almaz büyüklükte bir medya oyununun içinde olduğunu anlayacaktır. İşte mücadele de tam burada başlamaktadır.

Hikâyenin orta yerindeki Truman Burbank, haberi olmasa da bir medya kahramanıdır. Zaten filmin sonunda Truman'ın ben kimim sorusuna yönetmen Christof'tan aldığı "sen bir yıldızsın" cevabı da bunu ifade etmektedir. Truman'ın etrafındaki her şey yapay, her olay kurmaca ve herkes oyuncudur. Bunun dışında kalansa tek başına Truman'dır. O, daha ana rahmindeyken bir şirket tarafından evlat edinilmiş, hatta bu sayede var olabilmiş, çünkü istenmeyen bir hamilelikti onunki, ne yapacağı planlanmış, hem çocukluğunda hem de yetişkinliğinde adeta uyumaya programlanmış bir kişidir. Uzun yıllar bu durumun farkına varmamış, 30 yılını, 10 bin 908 gününü uykuda geçirmiştir. Truman, bu haliyle, medyadan gelen mesajları düşünmeden kabul eden ve tüketen, bu tüketimle mutlu olan ve sistemi sorgulamayan yığınların uyku halinin simgelemektedir.

Seahaven adası bir film platosu, dekoru; akrabalar, eş, anne-baba, dostlar ve adadaki herkes oyuncu; hem oyuncular hem de programın seyircileri de şovun katılımcılarıdır. Seahaven ise huzuru, sakinliği, düzeni, temizliği, güvenliliği ile tam bir ütopyadır. Ütopyanın gerçekleştirilmiş, somutlaştırılmış, dünyaya indirilmiş halidir. İsmi de bu noktada manidardır: Sea-haven: Tam bir liman, tam bir sığınak.

Ada, ismi ve yapısıyla ütopayı cisimleştirse de yönetmen Christof ve Truman Show programının yayın mekânı George Orwell'in 1984 adlı romanındaki Big Brother'ı ve distopyayı hatırlatmaktadır. Odadaki kameralar ise Orwell'in eserindeki görebilen, konuşabilen ve hissedebilen ekranları (telescreen) simgelemektedir.

Seyirci açısından baktığımızda, programa reyting sağlayarak Truman'ın hapsine destek olmaktadır. O'nun kurtuluşunu izleyip çılgınca alkışlasalar da televizyonun düğmesine basarak onu özgür bırakabileceklerinin farkında değiller. Aslında Truman'ın özgür kalması gibi bir dertleri de yoktur. Çünkü kitleler için asıl olan gösteri ve sistemin her halde onlara bir gösteri sunacağını bilmektedirler. Nitekim programın bitmesiyle iki

polis ellerine televizyon yayın katalogu olarak başka kanalları, başka gösterileri aramaya başlamaktadırlar.

30 yıldır bunun bir televizyon programı olduğu konusunda seyirciler tarafından yapılan ufak tefek müdahaleler var ama bunlar da genellikle Truman’a gerçeği söyleyen ilk kişi olup ünlü olma hayalleri kuran insanlar. Herkes Andy Warhol’un dediği gibi “*kendi 15 dakikasını*” yaşamak peşindeyken Truman Burbank kendi bitmeyen 15 dakikasını sona erdirmek istemektedir.

Truman Show filmi, bütün bu yönleri göz önüne alındığında salt televizyon eleştirisi değil, bu sürecin üretenini, tüketenini ve nesnesini de eleştirmektedir.

Seahaven adası güneşi, yağmuru, bulutu, rüzgârı ve hatta kumları dahi yapay olsa da programda aslında tek gerçek vardır; o da Truman’dır. Bu açıdan onun hayatı sanal değildir. Çünkü “mış gibi yapmamakta”dır. Oysa programın oyuncular, eşi, anne-babası dâhil, hayatları boyunca mış gibi yapmaktadırlar. Truman salt bir simülasyon evreninde yaşamakla beraber hem insanları hem de yaşadığı kasabayı gerçek, gerçekliğin kendisi olarak algılamaktadır. Yaşadığı yerin fiziksel unsurlarından, yaşadığı olaylara, karşılaştığı duygu ve düşüncelere kadar her şey simülasyondan ibarettir. Her şey “mış gibi yapmakta”dır. Her durumda, her duygu ve düşüncede replik kartlarıyla, kurguya göre rollerini yapmaktadırlar. Truman’ın evreni bir yinelemeler evrenidir aynı zamanda. Etraftaki her şey tekrar içindedir. Bir aksaklık olduğunda bütün kasaba durmakta ve her şey yeniden, programlandığı, daha önce yapıldığı gibi başlamaktadır. Truman’ın yaşadığı şeyin büyük bir medya oyunu olduğunu anlamaya başlamasının nedenlerinden biri de zaten bu tekrarlara yönelttiği dikkatidir. Program bu yapısıyla Truman’ı kandırdığı gibi belki biraz da kendi seyircisini de kandırmaktadır. Onlara saf gerçekliği sunduğunu söylerken gerçek olan sadece Truman’dır: Gerisi tamamen yapay ve rol.

Çağımızda, tüketim toplumlarında ve simülasyon evreninde yaşayan bireyler de roller üzerinden yaşamaktadırlar. Günümüzde herkes oyuncuya dönüşmektedir. Kapitalist sistem içinde insanlar nesneler üzerinden roller giyinip roller içmekte, rollere binmekte, rollerle gezmektedirler. Tüm hayatlara yapaylık ve taklit hâkimdir. Bu roller o kadar çoğalmış ama aynı zamanda o kadar içselleşmiştir ki kişi artık rol yaptığının farkında değildir. Kimlik, dolayısıyla o nesne onun yerine geçmekte, kendi varlığını ortadan kaldırmaktadır. Nesne sayısınca rol ve kimlik oluşmaktadır. Herkes o anki

rolüne, kimliğine bürünüp dolaşmaktadır. Kimsenin sahici, kendine ait kimliği olmamakta, ortaya çıkmamaktadır. Herkes oynamaktadır. Herkesin oynadığı, seyircinin, sahne/salon mesafesinin olmadığı yerde de gösteri sona ermektedir²⁴⁷.

Filmimizle ilgili önemli noktalardan biri de, genel hatlarıyla televizyona dönük bir eleştiri yapılmış görünse de bu eleştiriden diğer kitle iletişim araçlarının da paylarına düşeni almasıdır. Filmimizde radyo, gazete ve duvar resmi Truman'ın aleyhine, sistemin ve televizyon programının lehine çalışmaktadırlar. Sistemin elinde, kontrolünde ve oyuncağıdır. Bunun tek istisnası dergidir. Ancak derginin duruşunda da Sylvia'nın reklâm yüzü olması ve sistemi bu açıdan desteklemesi hasebiyle problem vardır. Diğer kitle iletişim araçlarını, Truman'ın kafasındaki soru ve çabalara sistem yanlısı karşılıklar verirken ve onu ikna etmeye çalışırken görmekteyiz. Truman, arkadaşı Marlon'a Seahaven'dan ayrılacağını, dünyayı keşfedeceğini, Fiji'ye gideceğini söylediği günün akşamı televizyonda "Show Me The Way To Go Home: Bana Yolu Göster" isimli film yayınlanmaktadır. *"Küçük kasaba hayatına övgü niteliğinin yanında, dünyanın nasıl bir yer olduğunu keşfetmek için evden ayrılmamıza gerek olmadığını ve dostları olan birinin yoksul olamayacağını öğretiyor. Kahkaha ve sevgi, acı ve hüznün dolu ama her zamanki gibi mutlu son var."*

Filmimizin başında gökyüzünden düşen spot lambasını radyo, Seahaven'ın hava sahasından geçmekte olan bir uçağın teknik arıza nedeniyle yüklerini boşaltmak zorunda kaldığının haberini vermektedir. Aynı şekilde, adayı terk etmekte kararlı davranan Truman, uçak bileti almaya gittiğinde duvardaki resimde "Sizin de başınıza gelebilir!" cümlesiyle yıldırım düşen bir uçak vardır. Ancak bu korkutma da istenen etkiyi yaratamamıştır.

Truman'a sistemin cevap verdiği bir diğer kitle iletişim aracı gazetedir. Caddeden geçen kalabalığın arasında gördüğü babasının peşinden koşsa da programın adamları babayı gözden uzaklaştırabilmişlerdir. Bu durumu annesine anlatan Truman, annesinden, evsizlerin Seahaven'a dolduğunu ve bir evsizi babasına benzettiği yanıtını almıştır. Aynı cümleler ertesi günkü gazetede fotoğrafıyla beraber haber olarak yer almaktadır.

Tüm bu örneklerden de anlaşılabileceği gibi kitle iletişim araçları kitleleri uyutma, uyutmaya devam etme, güdüleme, sahte ihtiyaçlar yaratıp yapay yollarla bu

²⁴⁷ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*, s.76.

ihtiyaçlarını giderme, sistemin mesajlarını kitlelere ulaştırıp onları ikna etme, bireylere sınırlarını anlatma, hatırlatma, gerçekleri sistemin istediği şekilde yeniden yaratma, bu yaratılan gerçeği yansıtma vs. gibi işlevleri görmekte ve bu açılardan da eleştirilmektedir. Medya, aslında bize kendi kurduğu, görünümler âleminin bozulmuş halini yansıtmaktadır; tıpkı Platon'un sanatçıları gibi. Platon'un sanatçıları sansürlemesinin ve devletinden kovmasının nedeni bildiğimiz gibi, sanatçıların zanaatçıların yaptığı şeyleri taklit etmeleri, bizi gerçeğe ulaşma yolunda bir basamak geri bırakmalarıdır. Görünümlerin taklitleriyle uğraşan kişi gerçeğe ulaşmak için önce bu taklitlerden sonra da gerçeğin sadece bazı özelliklerini taşıyan, gerçekten pay alan nesneler evreninden kurtulması gerekir. Bu da sanatçıların yaptığı şeyin aslında insanları üçüncü dereceden bir gerçekliğe düşürdüğünü söylemektir.

Aynı durum günümüz medyası için de geçerlidir. Medya kurguladığı, çerçeveye aldığı, bilgisini verdiği dünyayı istediği gibi şekillendirmektedir. Medya nesneler dünyasından yeni bir dünya üretmekte, taklit hatta nesneler dünyasının yerine geçen bir dünyadır medyanın dünyası.

Truman Show gerçek dünyanın bir aynı kopyası, taklidiştir. O kadar ki, televizyonun temel geçim kaynağı olan reklâm arası bile verilmemektedir. Tıpkı hayat gibi, yaşamın akışı durdurulup reklâm yapılmamaktadır. Filmimizin parmak bastığı önemli noktalardan biri de günümüzde reklâmın hayata içkinliğidir. Nereye dönülse reklâmla karşılaşmaktadır: Dükkân tabelalarından televizyonda sanal reklâma, sokakları süsleyen bilboardlardan masaüstü takvimlere, tanıtım filmlerinden özel satış kanallarına kadar... 30 yıldır devam eden ve 24 saat kesintisiz yayınlanan programın bütün gelir kaynakları program içindeki reklâmlardır. Bu yöntem ise oyuncular üzerinden çalışmaktadır. O nedenle karısı ve diğer oyuncular, en kritik noktalarda bile anlamsız, bir ürünü tanıtıcı müdahaleler yapmaktadırlar. Ayrıca programda ürün yerleştirmeler de başka bir gelir kaynağı. Aslında kapitalist mantığı da açık eder şekilde durumu Christof açıklamaktadır; *“Programdaki her şey satılık; oyuncuların giysileri, yiyecek ürünleri, yaşadıkları evler bile.”*

Günümüzün küreselleşen dünyasında ülkelerin ve toplumların bile markalaşmalarından bahsedilmektedir. Tüketim toplumunda markalar en önemli kimlik ifadelerine, adeta mekânlarına dönüşmüştür. İnsanlar kendilerini cep telefonu ile gösterip giydiği pantolon ve gömlekle statü kazanmakta, arabasıyla duygularını ifade

etmektedir. Küresel ekonomide markalar o kadar önemli hale gelmiştir ki bugün bazı şirketlerin ciroları birçok küçük ülkenin milli gelirini geçmektedir.

Sistemin kodlarının en iyi taşıyıcısı reklâmdır. Reklâm Truman Show’da her yerde karşımıza çıkmaktadır. Adeta Truman’ın kasabası reklâm sayesinde yaşamakta, sistem reklâm sayesinde var olmaktadır. Filmimiz bize kapitalizmin, neo-kapitalizmin reklâm sayesinde yaşayabildiğini söylemektedir. Televizyonu reklâmcılar, tüketiciler ve dolayısıyla izleyiciler finanse ettiğine göre aslında ürünlerini, anlamlarını, mesajlarını ileterek, kullanarak ve tüketerek sistemi de toplum, kitleler, biz finanse etmekteyiz. Eğer sistemi yaşatan şey kesilirse, sistemin mesajları reddedilirse, anlamları kabul edilmez, bir ayna gibi geri iade edilirse sistem temellerinden sarsılmış, yok olma sürecine sokulmuş demektir.

SONUÇ

İnsanın gerçeklik ya da daha doğru bir ifadeyle hakikat arayışı onun varoluşuna kadar geri götürülebilir. Gerçekliğin insanlığın farklı dönemlerinde farklı şekillerde algılandığını ya da tanımlandığını söyleyebiliriz. Zira mitolojik dönemdeki mitsel gerçeklikle rasyonel dönemdeki ussal gerçekliğin birbirinden farklı olduğunu biliyoruz. Yine modern dönemlerde ortaya çıkan empirik gerçekliğin önceki gerçeklik kavrayışlarından her yönüyle ayrıldığını rahatlıkla ifade edebiliriz. Aslında ne kadar farklı varlık kavrayışı varsa o kadar farklı gerçeklik kavrayışının olduğunu söylemek hiç de yanlış olmayacaktır. Mitolojik kavrayış mitsel gerçekliği ortaya çıkarırken teolojik kavrayış dinsel gerçekliği ortaya çıkarır. Yine benzer şekilde idealist kavrayış tümellerin gerçekliğinden söz ederken empirik kavrayış nominalist gerçeklikten söz etmektedir.

Çalışmamız boyunca farklı gerçeklik kavrayışlarının kısa bir özetini vermeye çalıştık. Ancak çalışmamızın esasını teşkil eden Platon'un idealist gerçekliği ile Baudrillard'ın hipergerçekliğinin örnek filmimizi çözümlemek açısından son derece elverişli metodolojik ve sistematik bir bütünlük oluşturduğunu gördük.

Platon'un idealist gerçekliğinde evren iki kısımdan oluşmaktadır. İdealar evreni adı verilen birinci kısımda gerçek varlıklar olan idealar vardır. Bunlar değişmez, sabit, yok olmaz, bozulmaz özelliklere sahiptirler. Bilginin konusu olan da bu idealar. Çünkü Platon'a göre sürekli değişen, bozulan, oluş ve yok oluş halinde olanın bilgisi mümkün değildir. Bilgisi mümkün olan bunun zıttı özelliklere sahip olmalıdır. Görünüm evreni denen kısımda ise duyuşal şeyler vardır. Bu evren ideaları taklit eden, ideaların gölgesi veya sahtesi olan, idealarından pay aldığı ölçüde varlığa gelen geçici, değişen, sabit kalamayan, varlığı için ideaya muhtaç olan, sürekli bir oluş ve yok oluş halinde olan görüngüler dünyasıdır. Bu dünyayı Demiurge, ideaları model olarak yaratmış ve dünyaya düzen getirmiştir.

Platon'a göre gerçek bilginin konusu idealar. Görüngüler ise ancak sanının konusu olabilir. Bunun nedeni, ideaların ve görüngülerin varlıksal özellikleridir.

İnsanların yapması gereken gölge olan görüngülerden yola çıkıp gerçek varlıklara, idealara ulaşmaktır. Bunun en kolay yollarından biri güzele yönelen 'eros'u doğru yönetmektir. İnsan, güzelden yola çıkıp güzellere, güzellere güzelliğe ve sonra da güzellik ideasına ulaşmalıdır. Böylece duyuşal evrenden çıkabilir ve gerçek bilginin

konusu olan idealara ulaşabilir. Ancak bunu herkes başaramaz, gerçeğe ulaşma yolculuğu zor bir yolculuktur. Filozofa göre bilgelik sevgisi taşıyan, ruhun iyi kısmının yönlendirdiği yüksek nitelikli insanlar ‘eros’u doğru yöneterek bunu başarabilirler.

Platon’un sanat görüşü de varlık ve bilgi görüşüyle ilintilidir. Platon, bu yolculukta sanatı ve sanatçıyı insanlara zorluklar çıkardığı, yolu uzattığı, bu yolda insana yardım etmediği gerekçesiyle eleştirmektedir. Ona göre sanat eseri dünyanın, duyuşal şeylerin, görüngülerin taklitleridir ve bu durumda taklidin taklidi konumundadır. Sanat eseri taklidin taklidi olarak gerçeğe ulaşma yolculuğunda yardım etmemekten daha kötü olarak insanlara bir engel daha kurmakta, gerçeklikten bir derece daha uzaklaştırmaktadır. Bu nedenle de sanatçıları ülkesinde barındırmamakta, devletinden kovmaktadır.

Truman, eğer yaşadığımız dünyayı gerçeklik olarak ele alırsak bir görünüm evreninde yaşamaktadır. Kendi dışında dünyasındaki her şey ‘mış gibi yapmakta’dır. Herkes ve her şey rolünü oynamakta, gerçekmiş gibi davranmaktadır. Bu haliyle Truman’ın evreni saf görüngülerden oluşmaktadır. Ona bu evreni bir şirket ve yapımcı-yönetmen Christof, dolayısıyla medya, Platon’un dünyasındaki idealara bakarak, onları taklit ederek görüngüleri yaratan Demiurge gibi yaşadığımız dünyaya bakarak, bu dünyayı model alarak yaratmıştır. Zaten yaratıcılık yönüne de Christof, filmin sonunda Truman’a kim olduğunu söylerken değinmektedir. Ayrıca Demiurge’nin görünümlere, dünyaya düzen getirmesi gibi Christof da Seahaven adasına düzen vermekte, kötülükleri ayıklamakta, düzenin bozulduğunu, yeniden başlamak gerektiğini düşündüğü anda ise her şeyi dondurup hayatı yeniden başlatmaktadır. Ayrıca Christof, Truman’ın doğada neyle karşılaşacağına, kiminle evleneceğine, hayatına nasıl devam edeceğine, hatta hangi korkuları duyacağına bile karar vermektedir.

Truman, tıpkı Platon’un mağarasındakiler gibi esirdir. Truman televizyonun, seyircinin, medyanın esiridir. Truman, kendisine sunulan gerçeği otuz sene boyunca kabul etmiş, bu gerçekle yaşamıştır. Ancak sevgilisi Sylvia’nın uyarıları ve stüdyo-adadaki aksaklıklar onda şüphe yaratmış, şüphesinin peşine giden Truman büyük bir medya oyunun içinde olduğunun farkına varmıştır. Sylvia burada, Platon’un mağarasından kurtulan, gerçekliği gören ve arkadaşlarını, diğer esirleri uyarmaya ve kurtarmaya giden uyarıcı rolündedir. Ayrıca Platon’un uyarıcısı gibi tepki de görmemektedir. Bunun nedeni ise Truman’ın Sylvia’ya duyduğu meyil ve aşktır. Platon

tarafından gerçekliğe, idealara ulaşmanın en kolay yolu olarak gösterilen aşk, kahramanımızın kurtuluşuna da vesile olmuştur.

Truman'ın dünyasındaki yalan, bilgisine de yansımaktadır. Görüngülerden oluşan dünyasında, bilgisinin kaynağı çevresi ve yönetmenin istediği şekilde yayın yapan, yönetmenin sistemine hizmet eden kitle iletişim araçlarıdır. Sağlam temellere dayanmayan bu bilgi, Seahaven'a dönük ve stüdyo-dünyadan ibaret olduğu için Platon'un sınıflandırdığı şekliyle sanıdan ibarettir. Sürekli değişen, geçici olan, yapay, yaratılmış, sahte, taklit, gölge bir dünyanın bilgisi de doğal olarak gerçek bilgi olmamaktadır.

Truman Show, hem bir filmin hem de bu filmde anlatılan bir televizyon programının ismidir. Film bu yönüyle ekranı ve perdeyi eşitlemekte, hem ekranın hem de perdenin kitlelere yalan söylediğini, onlara yapay, sanal dünyalar yarattığını söylemektedir. Filmde kitle iletişim araçlarının işlevi de önemlidir. Filmi değerlendirdiğimiz üçüncü bölümde de söylediğimiz gibi kitle iletişim araçları Truman'a karşı olarak sistemin/programın ve programın yapımcı-yönetmeninin yanında yer almakta, Truman'a yalan bilgi vermekte, yaşadığı yalanı gizlemekte, gerçek olarak algılaması için onu ikna etmeye çalışmaktadır. Kitle iletişim araçları, yalan dünyaya dair bilgi verdiği gibi ona sanal bir dünya da yaratmaktadır.

Yaşadığımız dünyayı Platon'daki gibi görüngüler evreni olarak değerlendirdiğimizde ise Truman yalanın yalanını, taklidin taklidini yaşamaktadır. Program, dolayısıyla televizyonun ve ekranın yarattığı gerçeklik tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi Truman'ın çevresini çepeçevre sarmakta, onu yalan bir dünyada yaşatmaktadır. Bu anlamda medya izleyicisine yalanın yalanını sunmaktadır. Medya da tıpkı Platon'un sanatçıları gibi bir işlevi yerine getirmektedir. Truman'ın asıl gerçeklik olan idealara ulaşması için yolu uzamış, ayrıca zorlaşmıştır. Bu noktadan hareket edersek Truman'ın yaşadığı dünya yalanın yalanı, üçüncü dereceden gerçeklik evrenidir.

Gördük ki Platon açısından sinemanın ve televizyonun gerçekliği üçüncü dereceden gerçekliği yansıtmaktadır.

Baudrillard'a göre ise sinema aslında sırf bu yüzden güzel ve değerlidir. Sinemayı bir illüzyon sanatı olarak gören düşünür, günümüzde sinemanın bu özelliklerini kaybettiğini, gerçekliği temsil etme çabasının sinemaya ve beraberinde

gerçekliğe zarar verdiğini, ikisinin de özgünlüklerini ortadan kaldırdığını söylemektedir. *“Günümüzde karşımıza sinema olarak konulan şey, söz gelişi toplumsal ve politik yaşamdan, manzaraya, savaşa, vs kadar hemen her şeyi ele geçirmiş olan bir sinematografik biçimin somut alegorisinden başka bir şey değildir – buna yaşamın bütünüyle senaryolaştırılmış biçimi de diyebilirsiniz”*²⁴⁸.

Kuramcı, günümüzdeki sinemayı teknolojik olarak yenilikler, yeni teknikler geliştirse de gün geçtikçe geriye gitmekle, büyüleme ve inandırıcılık özelliklerini kaybetmekle suçlamaktadır. *“...film tamamen büyülenmedir, imgenin sihirli cazibesi. Sinemanın hâlâ çok güçlü bir inandırıcılık özelliği vardır -en azından benim için. Ama bugün ortaya çıkan bütün filmlerin -hatta en iyilerinin bile- artık o kadar ilginç olmadıkları gibi bir izlenimim var, onlar başka bir dalgaya ait. Sinema hipergerçek, teknik olarak üst düzey ve etkili (performant) hale gelmiştir. Bütün filmler "iyi"dir, en azından düşük kaliteli olduklarını hiçbir biçimde söyleyemezsiniz, ama herhangi bir inandırıcılık ögesini bağdaştırmakta başarısızdırlar. Sinema temel olarak sonsuzluğa, formal ve boş, tanımlanamaz mükemmelliğe doğru gerilemekte gibidir”*²⁴⁹. Ona göre televizyon ise bir imge bile oluşturmaz. Televizyon bir ekrandan ibarettir. Kuramcı imgenin sadece teknik bir gerçeklik olmadığını, bir imge edinmenin bir sahneye, mite, imgeleme gereksinim duyduğunu ifade etmektedir. Oysa televizyondaki imgelerde bu özellikler yoktur. Televizyon bir ekran olarak duygusuz, tutkusuz, sonuçsuz ve insanların onu nasıl algıladığına bağlıdır²⁵⁰. Sinema ise size günün hangi saatinde olduğunuzu unutturmakta, küçük bir baş dönmesi yaratarak sersemletmektedir. Sinema seyircinin kendi özel törenidir.

Baudrillard, günümüz insanının salt bir simülasyon evreninde yaşadığını, dünyaya bütünsel/sanal bir gerçekliğin egemen olduğunu söylemektedir. Aslında düşünürümüzün temelde ele aldığı toplumlar Batı toplumlarıdır. Batı toplumlarının bir gerçeklik ilkesi oluşturduğunu, bunu da asırlarca sürdürülen bir çaba sonunda yarattığını, ancak son dönemde sanki bilinçli bir şekilde bu gerçeklik ilkesinin öldürülmeye çalışıldığını ifade etmektedir. İlkenin ölmesinin nedeni ise ona göre her şeyi gerçekleştirme çabasıdır. Gerçeğin ancak karşıtı varsa olabileceğini, son dönemde

²⁴⁸ Baudrillard, “Sanal Evren ve Haber Dünyası”.

²⁴⁹ C. Charbonnier, "Sinemayı Severim" Jean Baudrillard İle Söyleşi, <http://www.sinemasal.gen.tr/baudrillard.htm>.

²⁵⁰ Charbonnier, Age.

illüzyonu, rüyayı, düşseli ortadan kaldırıp yerine gerçeği koyma gayretinin bunlarla birlikte gerçeği de yok ettiğini söylemektedir.

Baudrillard, simülasyonu gerçeği ele geçirmiş ve gerçeğin yerini almış, onu ortadan kaldırmış sahte, taklit olarak nitelemektedir. Eskiden hakiki ve sahte, gerçek ve imge ayrımları vardı ve bu ayrımların olduğu dünya gerçeklik duygusu itibariyle daha güvenli bir dünyaydı. Ancak simülasyonla beraber gerçek ortadan kalktığından neyin 'mış gibi yaptığını' anlamak imkânsızlaşmıştır. Kimsenin ne zaman gerçekleştiğini bilmediği büyük bir değişim, bütün değişimlere son veren bir değişim gerçekleşmiş ve simülasyon gerçeğin yerini almış, gerçekliği ortadan kaldırmıştır. Bu evrende sanattan sinemaya, tarihten felsefe kadar her şey sisteme ve simülasyona hizmet etmektedir. Bütün alanlarda bütünsel bir gerçeklik egemen olmuştur.

Simülasyon evreninde her şey sürekli bir yineleme ve abartı içindedir. Her şey 'hiper'dir. Her şey kendine kimlik kazandıran, kendini destekleyen şeyi aşmaktadır. Gerçek de, artık kendisini kendisinden farklı, dolayısıyla sahte, ilüzyon, düşsel olan bir başka şeye karşı konumlandırmadığı için, 'gerçekten daha gerçek' olandır. *"Hipergerçeklikte her şey kendi aşırılığı içindedir ('gereğinden çokluğu' değil, aşırılığı içinde; bir insan neyin 'gereğinden çok', 'çok küçük', 'yeterli' olduğu konusunda bir hükme nasıl ve neye göre varacaktır?) Görüntü kümeleri, bilgi yığınları, arzu sürüleri. Böylesine çoğaltılmış görüntüler kendilerinden başka bir şeyi temsil etmiyor, bilgi vermiyor, arzular kendi nesneleri haline geliyorlar. Dünya artık bir sahne (belli bir somut sona doğru yöneltmiş olduğundan kuşku duyma hakkına sahip olduğumuz, ne olduğunu önceden bilmediğimiz bir oyunun sergilendiği yer) değil; bunun yerine, o bir müstehcenlik: entrikanın, senaryonun, yönetmenin -ve yönelimin- olmadığı bir gürültüler ve koşturmacalar yığını"*²⁵¹. Artık karşıtlar ortadan kalkmıştır. Bu dünyayı anlatmaya çalışan dil de sorun yaşamaktadır. Dil, gerçeklik evrenine ait, ikili karşıtlıkların hâkim olduğu bir düzene ve evrene aittir. Baudrillard'ı anlaşılmaz kılan en önemli sorun işte bu dildir. Dil, değişim sonrası çağı tartışmak için yeterince donanımlı değildir.

Gerçeklik ilkesine rağmen düşünürümüze göre nesnel ve öznel gerçeklikten bahsedilemez. Bütün bunlar dünyanın ve zihnimizin ortaklaşa yarattığı bir yanılsama ve doğanın bir tuzağıdır. Ne dış dünya bilinç olmadan ne de bilinç dış dünya olmadan var

²⁵¹ Bauman, Agm., s.3.

olabilir. İki birbiri sayesinde vardır. Baudrillard, bu noktada zihnimizin de dünyaya dair olduğunu söylemektedir. Dünya denen yer zihnimizdeki yeniden canlandırma ile anlaşılmakta, bilgi ancak bu sayede oluşmaktadır. Zihin bu haliyle dünyadaki ayna gibi bir fonksiyona sahiptir. Ancak düşünürümüze göre günümüzde ayna aşamasından ekran aşamasına geçilmiştir. *“Ayna aşamasından Sanal Gerçekliğe özgü total ekran (tüm gerçekliğe görüntüler üzerinden yaklaşma-ç.n) aşamasına geçildiğinde, aradaki bu spekülatif fark daha da büyümektedir.*

Bu kez bizi nesnel gerçeklik tuzağına düşüren şey doğa değil, ayna ve yansıttığı nesneler arasındaki bağın tamamıyla kopmuş olduğu –felsefi idealizmin büründüğü en son biçim- sayısal evrene özgü bir hipernesnellik, bir integral hesabıdır. ...işlemler tarafından yürütülen (genelde imge ve seslere yönelik) sentez ve hesapların gerisine düşen yeniden canlandırma ilkesi tamamen ortadan kaybolmaktadır. Geriye bu boşluğu, bu artık hiçbir şeyi yeniden canlandıramayan kusursuz boşluk olarak adlandırılabilir ekrani herhangi bir şekilde doldurmaktan başka yapacak bir şey kalmamaktadır”²⁵².

Truman Show filminde Truman salt bir simülasyon evreninde yaşamaktadır. Kendisi dışındaki her şey “mış gibi yapmakta”, rolünü oynamakta, gerçekmiş gibi davranmaktadır. Bu mutlu, huzurlu, sakın ve her şeyin yerli yerinde ve iyi olduğu mükemmel yaşam simülakrı otuz yıldır böyle devam etmektedir.

Filmde iç içe geçen evrenler vardır. Bu evrenlerin konumları aslında kitle iletişim araçlarına karşı belli olmaktadır. Truman Show programında televizyon izleyen Truman ile filmde Truman’ı izleyen seyircinin durumu aynıdır. Aynı mesajlara, aynı durumlara muhatap olmaktadırlar. Bu muhataplık filmin seyircileri için de geçerlidir. Film bu anlamda temel sorunsal olarak kitle iletişim araçlarını, özellikle televizyon ve sinemayı ve bu araçlar karşısındaki seyircinin durumunu göstermektedir. Truman ve program seyircisi için söylediklerimizin hepsi günümüz toplumları ve izleyicileri için de geçerlidir.

Kitle iletişim araçlarının temel fonksiyonlarını bu filmdeki kullanımına bakarak anlayabiliriz. Bu araçların filmdeki ilk işlevi, Truman’a bir dünya yaratmak, onu içine hapsetmek, görünür kılmak, kitlelere kurban olarak sunmaktır. Truman bir adaya hapsedilmiş, bütün dünyası program ekibi tarafından belirlenmiş, her anı kameralar vasıtasıyla ekrandan teşhir edilmiş; neyi bileceği, nasıl yaşayacağı ve neye inanıp neye

²⁵² Baudrillard, Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği, s. 41

duygulanacağı önceden planlanmıştır. Truman, medyanın yarattığı, yetiştirdiği bir karakterdir ve günümüz medya çağı neslini temsil etmektedir.

Kitle iletişim araçlarının film içindeki bir işlevi de Truman'ı adada kalmaya ikna etme çabasının bir aracı olmasıdır. Truman adayı terk etmeyi düşündüğünde televizyonda sakin kasaba/ada yaşantısının ne kadar güzel olduğunu anlatan bir dizi yayınlanmaktadır. Medya, yarattığı dünyaya aldığı ve istediği şekilde, mesajlarıyla yetiştirdiği Truman'a ve dolayısıyla günümüz toplumlarına yarattığı dünyanın ne kadar mükemmel bir yer olduğunu anlatmakta, onları burada kalmaya ikna etmeye çalışmaktadır.

Kitlelerin gösteri isteğinin karşılanması medyanın bir diğer işlevidir. Truman'ın hayatı bir tür eğlenceye dönüştürülmüş ve seyirciye sunulmuştur. Seyirci ise bu gösteriyi ara vermeden izlemekte, kaçırmamak için elinden geleni yapmaktadır. Hatta bu gösteri bir sorunla karşılaşp sekteye uğradığında huysuzlanmaktadır. Programın seyircileri her ne kadar Truman'ın adadan kurtulmasına seviniyor görünseler de bunun arkasında medyanın onları Truman benzeri kahramanlardan ve gösteriden mahrum etmeyeceğini bilmeleri vardır. Ayrıca otuz yıl boyunca kendileri meşhur olma ve görünme çabası içinde olanlar hariç hiç kimsenin Truman'ı uyarma gereği duymaması bu esarete verdikleri desteği göstermektedir. Üstelik bilindiği gibi televizyonların temel geçim kaynağı izlenme oranına dayalı olarak aldıkları reklâmlardır. Program izleyicisi de izleyerek ve reklâmı yapılan ürünleri tüketerek Truman'ın hapsine destek vermişlerdir. Zaten kitleler için asıl olan mesaj ya da insanlar değil gösteridir.

Kitle iletişim araçlarının fonksiyonlarından bir diğeri sistemin mesajlarını muhataplarına, kitlelere iletmektir. Programda Truman, düşündüğü her şeyin cevabını bazen korkutularak bazen imrendirilerek ama her zaman medyadan almaktadır. Medya organı bir sinema filmi olabildiği gibi yerine göre bir radyo, gazete veya afiş de olabilmektedir. Medya yarattığı ve yetiştirdiği nesillerin nasıl düşüneceğini de belirlemektedir. Ayrıca düşünce şeklini bildiği kitlelerin düşüncelerini önceden tahmin ederek bu düşüncelere göre cevaplar da üretmektedir.

Medyaya Baudrillard açısından baktığımızda medyanın ikinci ve üçüncü basamak simülakrların özelliğini taşıdığı görülmektedir. Medya, ikinci basamak simülakr olarak filmin ve televizyonun gerçek dünyanın bir benzeri, minyatürü

olduğunu gizlemeye çalışırken üçüncü basamak simülakr olarak da gerçek bir dünyanın olmadığını, gerçekliğin bir yanılsama olduğunu gizlemeye çalışmaktadır.

Ekran ve perde, doğası gereği büyüleme aracıdır. Sinema ve televizyon izleyicisine bir dünya, bir rüya sunmaktadır. Kitlelere yaşayamadıkları şeyleri sanal olarak yaşatmakta, gidemedikleri yerleri ekran aracılığıyla göstermektedir. Bu sayede ekran ya da perde karşısında herkes eşitlenmektedir. Pascal'ın da dediği gibi *“Her gece rüyasında dilenci olduğunu gören bir kral ile, her gece rüyasında kral olduğunu gören bir dilenci arasında ‘yaşam farkı’ açısından hiçbir uçurum yoktur”*²⁵³. Kitleler ekranda gördükleri rüyadan şüphe duymamaktadır. Rüyasında görse inanamayacağı şeyleri, ekranda görünce gerçek kabul etmektedir. Kitleler bir güzel uyutulmuştur ve uyanmak nedir bilmemektedir. Televizyon, sinema ve dolayısıyla kitle iletişim araçları Japonların icat ettiği söylenen rüya görme makinesine benzemektedir²⁵⁴. Öyle ki dileyen dilediği rüyayı görmektedir.

Ekrandan yansıyan bu rüya kitleleri içine çekmekte, bir tür içine gömülme durumu yaratmaktadır. Kitleler de görünen şey iyidir, iyiye görünür düşüncesinden yola çıkarak kendilerini ekrana taşımak, ekrandan görünmek istemektedir. İyi olan her şeyi kaçırmadan görmeye çalışan, dikizleyen seyirci, iyiyi, kendisini göstermeye çalışarak da teşhirci olmaktadır. Gösteri çağında ancak görsel olanlar var kalabilmektedir. Bu çağ her şeyi görselleştirerek müstehcenleştirmekte, insanları da bunun tüketicisi ve üreticisi yaparak dikizleme ve teşhir çağına sokmaktadır.

Günümüz toplumlarının medyayla ilişkileri buradan da anlaşılacağı gibi hazza dayalıdır. Bu anlamda George Orwell'in “big brother” kelimeleriyle anlattığı baskıcı, gözetleyen, denetleyen, dış kaynaklı ve nefret temelinde ilişki kurulan medyanın yerini Huxley'inin hazcı, iç kaynaklı, izleme ve teşhir etme temelli medya almıştır. Bu tarz bir medya insanları hem röntgenci hem de teşhirci yapmaktadır.

Medyanın kitleleri etkileyen, değiştiren en önemli temsilcisi televizyondur. Televizyon, ucuzluğu, her türlü toplumsal tabakaya hitap etmesi, kolay tüketilmesi, inanılabilirliği, göze ve kulağa birlikte hitap etmesi nedenleriyle her eve kolayca girebilmekte, hatta başköşeye konabilmektedir. Televizyonun en önemli özelliği görüntüye dayanmasıdır. McLuhan'ın tanımlamasıyla televizyonun sıcak medya oluşu

²⁵³ Ali Abaday, “Rüyaların Başlangıcı Hatırlanmaz”, *Taraf gazetesi*, 30 Temmuz 2010, sayfa: 14.

²⁵⁴ Çetin Altan, “90 Yıllık Bir Ömrün 30 Yılı Uykuda Geçiyor ve Dilediğin Rüyaı Görme Makinesi”, *Milliyet Gazetesi*, 06.10.2007

ve görüntüye yaslanması diğer kitle iletişim araçlarına üstünlük kurmasına neden olmaktadır. Çünkü insanlık için dünyayı anlama, tanıma ve tanımlama öncelikle görerek gerçekleşmektedir. “Çocuk konuşmaya başlamadan önce bakıp tanımayı öğrenir”²⁵⁵. Görme bu haliyle konuşmaya ve dinlemeye üstündür. Bunlara ek olarak görme beraberinde görülme durumunu da getirmektedir. Görmeyi düşünen, konuşan kişinin görülmeyi de kabul etmesi gerekir. Bu anlamda görüş iki yanlıdır ve medyaya dikizleme ile teşhir beraber yansımaktadır.

Kitleler için günümüzde asıl önemli olan gösteridir. Baudrillard’ın anlattığı gibi kitleler anlamla, mesajla, öğrenmeyle ilgilenmemektedir. Onlar için varsa yoksa gösteridir. Bu isteği filmimizde de görmekteyiz. Yayın kesildiğinde seyirciler yaramaz çocuklar gibi huysuzlanmaktadır. Ayrıca filmin sonunda Truman programı terk edince iki güvenlik görevlisi hemen başka bir kanal ve Truman aramaya başlamışlardır. Filmimiz de böyle bitmektedir. Ayrıca film kendi içinde sinemaya da göndermede bulunarak film izleyicisinin de aynısını yapacağını ve hemen başka bir gösteri aramaya başlayacağını söylemektedir.

Buradan da anlaşılacağı gibi ekranın ve perdenin temeli gösteriye, eğlenceye dayanır. Seyircinin de isteği bu olduğuna göre ortada sorun yoktur. Çünkü televizyonda her şeyin temelini eğlence oluşturmaktadır. Neyin ya da hangi bakış açısının gösterildiğinin bir önemi yoktur. Temel amaç seyircinin eğlenmesi ve haz almasıdır.

Film bize yaşamın estetize edildiğini, senaryolaştırıldığını söylemektedir. Ne Truman Show’un senaryosu ne de Truman’ın replik kartları vardır. Yaşam bir ham, brüt gerçeklik ve tarihi belge olarak sunulmaktadır. Truman’ın bütün yaşamı, üzüntüsü, mutluluğu, uykusu ve uyanıklığı ile ekranda geçmektedir. Truman bu haliyle sahnenin, ekranın, seyircinin esiridir. Bu esaret programın dekoruyla da somutlaşmaktadır. Küçüklükten beri ona sınırları öğretilmeye çalışılmış, kaçış yolları her ihtimale karşın korkuyla kapatılmış, sınırları aşmaya çalıştığındaysa çevresindeki her şey ona engel ve düşman olmuştur. Truman ile program ekibinin mücadelesi antik çağdaki gladyatör ve aslanların savaşına benzemektedir. Seyirciler ise gösteriyle büyülenmeye gelmişlerdir. Gladyatörler, özgürlüklerine seyirciyi ve program ekibini yenme sonucunda kavuşabilmektedirler. Truman da özgür olabilmek için bütün bu mücadeleleri kazanmak, engelleri ve korkularını yenmek zorunda kalmıştır.

²⁵⁵ John Berger, *Görme Biçimleri*, (Çev. Yurdanur Salman), 11. Basım, Metis Yayınları, İstanbul 2005, s.7.

Programın içinde aslında tek gerçek vardır o da Truman'dır. Çünkü tek kahramanımız 'mış gibi yapma'makta, rolünü oynamamaktır. Ancak onun da yaşantısı kurmacaya dönüştürülmüştür. Irak Savaşı'nın sinema pratiğiyle birebir karşılığı olduğunu söyleyen François de Bernard yaptığı çözümlemede savaşın tıpkı bir film gibi senaryosunun yazıldığını, oyuncularının, dekorunun, süresinin hatta filmin dağıtım ve yayınının önceden kararlaştırıldığını, profesyoneller eliyle titiz bir çalışma sonucu bu eylemlerin gerçekleştirildiğini söylemektedir. Bu haliyle Irak Savaşı görüntüleri, filme benzeyen bir şey değil tam anlamıyla filmin kendisidir. Bu gerçeğin düşselleştirilmesi, anında kurmacaya dönüştürülmesidir.²⁵⁶ Bu savaş gibi Truman Show'da da her şey program ekibi tarafından hesaplanmış, çocuk satın alınmış ve bu çocuğun hayatı tümünden senaryolaştırılmış, ne yaşayacağına karar verilmiştir.

Günümüz insanının içinde bulunduğu anlam bunalımının en önemli nedeni medyadır. Medya, insanlara dünyayı, insanları, kurumları olduğu gibi değil de kendi penceresinden gördüğü/görmek istediği gibi sunmaktadır. Ayrıca bu unsurlar temsili kişilikler üzerinden gerçeğin temsili şeklinde sunulmaktadır. Temsili kişilikler ise anlamı ortadan kaldırmaktadır. İmgenin/temsilin gerçeğin yerine geçtiği yerde gerçek de imge gibi hareket edebilmekte, bu durumda da kitleler için gerçeğe imgenin, temsili kişiliğin ayrılması imkânsızlaşmaktadır. Gerçekle imgenin karıştığı yerde kitleler hakikate dair bilgilerini medyadan alırlar. Böyle bir bilgilenme ile de anonim, tek tip kişilikler oluşmaktadır. Medyanın bilgisini sunduğu dünya bilinç mühendisleri tarafından tasarlanıp sunulan dünyadır.

Truman'ın kasabası dünyanın mükemmelleştirilmiş minyatürüdür. Seahaven Hollywood'un, Hollywood ise dünyanın minyatürüdür. Hollywood bu haliyle Baudrillard'ın simülakr düzeninin ikinci ve üçüncü basamaklarına uymaktadır. Hollywood da Disneyland gibi ikinci basamak simülakr olarak bir büyüleme ve illüzyon, düşsellik aracı olarak kendisini konumlandırmaya, kendisinin dünyanın bir benzeri olduğunu gizlemeye çalışmaktadır. Üçüncü basamak simülakr olarak ise aslında dünya diye bir gerçekliğin olmadığını gizlemeye yaramaktadır.

Truman'ın dünyası bir simülasyon olarak yinelemeler evrenidir. Batı toplumlarını inceleyen Baudrillard, bu toplumlardaki durağanlığın gizlenmesi için sürekli bir yinelenmenin içinde olduklarını söylemektedir. Truman'ın hayatı da

²⁵⁶ Baudrillard, "Sanal Evren ve Haber Dünyası".

yinelemelerden ibarettir. Programda bir aksaklık meydana geldiğinde Truman dışında bütün hayat durmakta ve her şeye ilk pozisyonundan itibaren yeniden başlanmaktadır. Zaten Truman'ın bu büyük medya oyunun fark etmesinin nedenlerinden biri de bu yinelemelere dikkat etmesidir. Seahaven'da herkes rolünü tekrar tekrar oynamaktadır.

Film bu anlamda günümüz kapitalist toplumlarına da göndermede bulunmaktadır. Herkesin nesneler üzerinden edindiği kimlikleri, topluma girdiğinde taktığı maskeleri vardır. Nesne sayısınca kimlik oluşmuş, herkes oyuncuya dönüşmüştür. Artık kimin gerçek kimliğini taşıdığı, bu kimliğin ne olduğu belli değildir. Zaten birçok kimliğe bürünen kişi de kendisinin kim olduğunu bilememektedir.

Kapitalist sisteme dönük bir başka gönderme de reklâmın hayata içkinliği meselesidir. Programın bütün gelirlerini ürün yerleştirmeleri ve programdaki nesnelerin, ev, araba, giyecek ve yiyecek gibi şeylerin satışı oluşturmaktadır. Tıpkı kapitalist sistemde her şeyin bir değerinin olması gibi programda satılık olmayan şey yoktur. Truman Show da dünyanın bir kopyasıdır. Reklâm hayatın her anında ve yerinde karşımıza çıkmaktadır. Ayrıca emekten paraya kadar satılık olmayan şey yoktur. Bütün bir dünya/sistem ve program reklâmı yapılan ürünlerin tüketilmesi, her şeyin değiş tokuş edilmesiyle yaşamaktadır. Film burada sistemin en önemli destekçisinin reklâm ve dolayısıyla kitleler olduğunu söylemektedir.

Filmde genel olarak televizyon ve sinemaya dönük bir eleştiri olsa da diğer kitle iletişim araçları olan gazete, radyo, afiş ve dergi de bu eleştiriden payını almaktadır. Radyo, gazete ve afiş tamamen sistem yanlısı bir işlev görüp sistemin mesajlarını Truman'a iletirken bir tek dergi Truman'ın sevgilisi hakkında bilgi vermesi noktasında ona destek vermektedir. Ancak Sylvia'nın reklâm yüzü olması ve sistemi reklâm üzerinden desteklemesi derginin durduğu yeri de tartışmalı hale getirmektedir.

Gerçekliğe ulaşmak için galiba önce taklidin taklidini reddetmek, rüyadan uyanmak, medyanın sunduğu dünyayı sorgulamak ve ondan kurtulmak gerekmektedir. Bunun için de sistemin mesajlarına kanmamak, bu mesajlara ve sisteme direnmek zorunludur. Sistemin en önemli dayanakları olan kitle iletişim araçlarına, bu araçların içeriğine sorgulayıcı bakmak, reklâmı ve reklâmla başarılmaya çalışılan şeyi tersyüz etmek kitlelerin kurtuluşu için hayati önemdedir. İnsanlık ancak bu aşamadan sonra dünyasal gerçekliğe dair problemlerini hatırlayabilir ve tartışma ve çözme noktasına gelebilir. Üçüncü dereceden gerçeklik noktasında insana daha fazla iş düşmektedir.

KAYNAKÇA

- Adanır, Oğuz, *Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*, 2. Baskı, Dokuz Eylül Yayınları, İzmir 2004
- _____, *Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*, Hayalet Kitap, İstanbul 2008
- _____, *Baudrillard*, Say Yayınları, İstanbul 2010
- Arslan, Abdurrahman, “Phenomenal/Contingency; ya da Sabra Davet Eden Hakikat”, *Birikim*, Sayı:236-237, 2008- 2009, 141-160,
- Arslan, Ahmet, *İlkçağ Felsefe Tarihi 2: Sofistlerden Platon'a*, 2.Baskı, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul 2008
- Baudrillard, Jean, *Amerika*, Çeviren: Yaşar Avunç, Ayrıntı Yayınları, İstanbul 1996
- _____, *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*, Çeviren: Oğuz Adanır, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul 2002
- _____, *Simülakrlar ve Simülasyon*, Çeviren: Oğuz Adanır, Doğu Batı Yayınları, Ankara 2003
- _____, *Sessiz Yığınların Gölgesinde Toplumsalın Sonu*, Çeviren: Oğuz Adanır, Doğu Batı Yayınları, Ankara 2003
- _____, “Sanal Evren ve Haber Dünyası”, (İzmir Konuşması), Çeviren:Oğuz Adanır, *Ege Felsefe Platformu*, İzmir 2003, Erişim Tarihi: 23.02.2010. <http://www.lisefelsefe.org/yazilar/baudrillardizmir.htm>.
- _____, *Tam Ekran*, Çeviren: Bahadır Gülmez, 5.Baskı, Yapı Kredi Kültür Yayıncılık, İstanbul 2004
- _____, *Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği*, Çeviren: Oğuz Adanır, Doğu Batı Yayınları. Ankara 2005
- _____, “The Ecstasy of Communication”, Çev:Bernard&Caroline Schutze, Semiotext(e) Foreign Agent Series, New York, 1988, s.20-21, Aktaran.: Yıldırım Önk, Ürün, “Baudrillard Perspektifinden Bir Kitle İletişim ve Sanat aracı Olarak Simülasyon Evreninde Televizyon”, *Selçuk İletişim Dergisi*, (Ocak 2009), (ss.201-218)
- Bauman, Zygmunt, “Jean Baudrillard'a Göre Günümüz Dünyası”, Çeviren: Bernar Kutluğ, *Sinemasal Dergisi*, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sayı:2, Erişim Tarihi: 23.02.2010, <http://www.sinemasal.gen.tr/bauman.htm>.

- Baydur, Memet, *Sinema Yazıları*, İletişim Yayınları, İstanbul 2004
- Berger, John, *Görme Biçimleri*, Çeviren: Yurdanur Salman, 11.Basım, Metis Yayınları, İstanbul 2005.
- Bonitzer, Pascal, *Kör Alan ve Dekadrajlar*, Metis Yayınları, İstanbul 2006
- Brearley, Michael-Sabbadini, Andrea, “The Truman Show: How’s it going to end?”, *Int J. Psychoanal* 89, ss.433-440
- Büker, Seçil, *Film Dili: Kuramsal ve Eleştirel Eğilimler*, Kavram Yayınları, İstanbul 1996
- Cantek, Levent, “Debord ve Baudrillard Üzerinden Gösteri Toplumu ve Yalanın Yalanı”, *Yeni Türkiye Dergisi: Medya Özel Sayısı*, Cilt:1, Sayı:11, Ankara Eylül-Ekim 1996, (ss.536-541)
- Cevizci, Ahmet, *İdealar Kuramı: Platon’un Felsefesi Üzerine Araştırmalar*, Derleyen: Ahmet Cevizci, 2. Baskı, Gündoğan Yayınları, Ankara 1999
- Cevizci, Ahmet, *Paradigma Felsefe Sözlüğü*, 5. Baskı, Paradigma Yayınları, İstanbul 2002
- Copleston, Frederick, *Felsefe Tarihi*, Çeviren: Aziz Yardımlı, 2.Baskı, İdea Yayınları, Cilt:1, Bölüm:1b:Platon, İstanbul 1989
- Daldal, Aslı, *1960 Darbesi ve Türk Sinemasında Toplumsal Gerçekçilik*, Homer Kitabevi, İstanbul 2005
- _____, “Gerçekçi Geleneğin İzinde: Kracauer, “Basit Anlatı” ve Nuri Bilge Ceylan Sineması”, *Doğu Batı Dergisi*, Cilt: Modernliğin Gölgesinde Gelenek, Sayı:25, Kasım-Aralık-Ocak 2003-04 (ss.256-273)
- Deburd, Guy, *Gösteri Toplumu ve Yorumları*, Çevirenler: Ayşen Ekmekçi- Okşan Taşkent, Ayrıntı Yayınları, İstanbul 1996
- Gökberk, Macid, *Felsefe Tarihi*, 17. Basım, Remzi Kitabevi, İstanbul 2007
- Guthrie, W.K.C., *İlkçağ Felsefesi Tarihi*, Çeviren: Ahmet Cevizci, 2.Baskı, Gündoğan Yayınları, Ankara 1999
- Güneş, Sadık, *Medya ve Kültür: Sessiz Yığınların Kültürel İntiharı*, 2.Baskı, Vadi yayınları, Ankara 2001
- Güçlü, A. Baki; Uzun, Erkan; Uzun, Serkan; Yolsal, Ü. Hüsrev, *Sarp Erk Ulaş Felsefe Sözlüğü*, Bilim ve Sanat Yayınları, Ankara 2002
- Hilav, Selahattin, *Felsefe El Kitabı*, YKY, İstanbul 2009

- Huisman, Denis, *Sokrates İnternette: Bir Medya Felsefesi İçin*, Çeviren: Kerem Eksen, Güncel Yayıncılık, İstanbul 2000
- Huxley, Aldous, *Cesur Yeni Dünya*, Çeviren: Ümit Tosun, 5.Baskı, İthaki Yayınları, İstanbul 2007
- İnceoğlu, Yasemin G.; Nebahat A. Çomak, *Metin Çözümlemeleri*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul 2009
- Karaca, Nihal Bengisu, “%100 Şeffaf TV Nesnesi”, *Aksiyon Dergisi*, Sayı:205(07.11.1998), Erişim Tarihi: 23.02.2010, http://aksiyon.com.tr/aksiyon/columnistDetail_getNewsById.action?newsId=4353.
- Kaylı, Alev Fatoş, *Televizyon Haber-Magazin Programlarının Görsel Söylemi*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir 1999
- Kracauer, Sigfried, *Theory of Film*, Oxford University Press, 1960, Aktaran: Daldal, Aslı, “Gerçekçi Geleneğin İzinde: Kracauer, “Basit Anlatı” ve Nuri Bilge Ceylan Sineması”, *Doğu Batı Dergisi*, Cilt: Modernliğin Gölgesinde Gelenek, Sayı:25, Kasım-Aralık-Ocak 2003-04 (ss.256-273)
- Mcluhan, Marshall; Fiore, Quentin, *Yaradanımız Medya: Medya Etkileri Üzerine Bir Keşif Yolculuğu*, Çeviren: Ünsal Oskay, Merkez Kitapçılık, İstanbul 2005
- Monaco, James, *Bir Film Nasıl Okunur*, Çeviren: Ertan Yılmaz, 5.Baskı, Oğlak Yayıncılık, İstanbul 2005
- Mutlu, Erol, *Televizyonu Anlamak*, Gündoğan Yayınları, Ankara 1991
- Niedzwiecki, Hal, *Dikizleme Günlüğü*, Çeviren: Gökçe Gündüç, Ayrıntı Yayınları, İstanbul 2010
- Öker, Zuhal, “Baudrillard”, Editör: Nurdoğan Rigel, *21. Yüzyıl İletişim Çağını Aydınlatan Kuramcılar: Kadife Karanlık* (ss.201-274), Su Yayınları, İstanbul 2003
- Parkan, Mutlu, *Brecht Estetiği ve Sinema*, Donkişot Yayınları, İstanbul 2004
- Parsa, Seyide, *Televizyon Estetiği*, Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yayınları, İzmir, 1994, Aktaran: Yıldırım Önk, Ürün, “Baudrillard Perspektifinden Bir Kitle İletişim ve Sanat aracı Olarak Simülasyon Evreninde Televizyon”, *Selçuk İletişim Dergisi*, (Ocak 2009), (ss.201-218)

- Pasolini, Pier Paolo, *Pasolini on Pasolini: Interviews with Oswald Stack*, Indiana University Press, 1976, Aktaran: Daldal, Aslı, *1960 Darbesi ve Türk Sinemasında Toplumsal Gerçekçilik*, Homer Kitabevi, İstanbul 2005
- Platon, “Theaitetos”, *Diyaloglar 2*, Çeviren: Prof. Dr. Macit Gökberk, 3.Basım, Remzi Kitabevi, İstanbul 1996
- _____, *Devlet*, Çevirenler: Sabahattin Eyüboğlu- M. Ali Cimcoz, 19.Baskı, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul 2010
- _____, *Phaidros*, Çeviren: Hamdi Akverdi, Milli Eğitim Basımevi, İstanbul 1997
- _____, *Parmenides*, Çeviren: Saffet Babür, İmge Kitabevi yayınları, Ankara, 1996, Aktaran: Arslan, Ahmet, *İlkçağ Felsefe Tarihi 2: Sofistlerden Platon’a*, 2.Baskı, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul, 2008
- _____, *Phaidon*, Çevirenler: Suut Kemal Yetkin-Hamdi Ragıp Atademir, 3.Basım, MEB, Ankara 1963
- _____, *Şölen:Sevgi Üstüne*, Çevirenler: Azra Erhat-Sabahattin Eyüboğlu, 2.Basım, Remzi Kitabevi, İstanbul 1961
- Postman, Neil, *Televizyon: Öldüren Eğlence: Gösteri Çağında Kamusal Söylem*, Çeviren; Osman Akınhay, Ayrıntı Yayınları, İstanbul Ocak 1994, Aktaran: Öker, Zuhâl, “Baudrillard”, Editör: Nurdoğan Rigel, *21. Yüzyıl İletişim Çağını Aydınlatan Kuramcılar: Kadife Karanlık* (ss.201-274), Su Yayınları, İstanbul 2003.
- _____, *Televizyon: Öldüren Eğlence: Gösteri Çağında Kamusal Söylem*, Çeviren; Osman Akınhay, 2.Basım, Ayrıntı Yayınları, İstanbul 2004
- Tekinalp, Şermin; Uzun, Ruhdan, *İletişim Araştırmaları ve Kuramları*, Beta Basım Yayım Dağıtım A.Ş., İstanbul 2006
- Teksoy, Rekin, *Dünya Sinema Tarihi*, Oğlak Yayıncılık, İstanbul 2005
- Thilly, Frank, *Felsefeye Yolculuk*, Çeviren: İbrahim Şener, 47 Numara Yayıncılık, İstanbul 2009
- Timuçin, Afşar, *Düşünce Tarihi 1*, 5.Baskı, Bulut Yayınları, İstanbul 2004
- Türker, Habip, “Platon Estetiğinin Uğrakları”, *Kutadgubilig Felsefe-Bilim Araştırmaları Dergisi*, Sayı:13, Mart 2008, ss.9-19

- Vincenti Giorgio, *Sinemanın Yüzyılı*, Çeviren: Engin Ayça, 2.Basım, Evrensel Basım Yayın, İstanbul 2008
- West, David, *Kıta Avrupası Felsefesine Giriş: Rousseau, Kant, Hegel'den Foucault ve Derrida'ya*, Çeviren: Ahmet Cevizci, Paradigma Yayınları, İstanbul 1998
- Yıldıran Önk, Ürün, “Baudrillard Perspektifinden Bir Kitle İletişim ve Sanat aracı Olarak Simülasyon Evreninde Televizyon”, *Selçuk İletişim Dergisi*, Cilt:5(4), 2009, 201-218, Erişim Tarihi: 10.07.2009, <http://www.iletisim.selcuk.edu.tr/dergi/gs/ocak2009.pdf>
- Zorlu, Abdülkadir, *Üretim Kapitalizminden Tüketim Kapitalizmine Üretim ve Tüketim Teorileri*, Glokal Yayıncılık, Ankara 2006

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı Soyadı	Yavuz KÜÇÜKALKAN
Doğum Yeri ve Tarihi	YUSUFELİ/ 1980
Eğitim Durumu	
Lisans Öğrenimi	Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü
Y. Lisans Öğrenimi	Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo,Televizyon ve Sinema Bilim Dalı
Bildiği Yabancı Diller	İngilizce
İş Deneyimi	
Stajlar	TRT İzmir Televizyonu CNNTÜRK Haber Merkezi
Çalıştığı Kurumlar	Atatürk Üniversitesi İletişim Fakültesi
İletişim	
E-Posta Adresi	ykucukalkan@hotmail.com
Tarih	22.07.2010