

SİMÜLASYON TEORİSİ, POSTMODERN BİREY VE TÜKETİM KÜLTÜRÜ YAKLAŞIMLARIYLA SANAT ESERLERİNİN İLİŞKİSEL YORUMLANMASI

Tuba GÜLTEKİN¹

Aşkın BAHADIR²

¹Doç.Dr. Dokuz Eylül Üniversitesi, Buca Eğitim Fakültesi, Resim İş Öğretmenliği A.B.D. tgultekin@hotmail.com Orcid:0000-0002-0969-7962

²Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Resim İş Öğretmenliği Doktora Öğrencisi. askin-bhadr@hotmail.com Orcid: 0000-0002-8940-5703

Gültekin, Tuba ve Aşkın Bahadır. "Simülasyon Teorisi, Postmodern Birey ve Tüketim Kültürü Yaklaşımlarıyla Sanat Eserlerinin İlişkisel Yorumlanması". idil, 67 (2020 Mart): s. 569-579. doi: 10.7816/idil-09-67-13

ÖZ

Jean Baudrillard gerçeğin algısında, geleneksel anlamda gerçeğin olmadığını, bu gerçeğin yerini bir hipergerçeğin aldığını ve bu bağlamda postmodern birey ile tüketim kültürünü bu değişim çerçevesinde inceleyerek simülasyon kuramını ortaya koymuştur. Baudrillard'a göre hipergerçeklik ve simülasyon aynı şeyi işaret etmektedir. Her şey bir simülasyona dönüşmüştür ve simülasyonlar tüketim toplumunun bir parçası olarak ona hizmet etmektedir. Baudrillard, kapitalizmin tüketim toplumunun ortaya çıkmasına neden olması ile postmodern bireyin mecburen bu döngünün içinde kaldığını söyler. Baudrillard'ın simülasyon teorisi, Postmodern birey ve tüketim kültürü konusunda düşünceleri sanat eserlerinde ele alınmış ve filmlerde yer yer göndermelerle ya da filmin ana konusu olarak izleyiciye sunulmuştur. Bu bağlamda, araştırmada temel problem olan film ve sanatsal ürünlerde simülasyon, tüketim kültürü ve postmodern birey düşüncelerinin ilişkisel çözülmesi; örnekleme alınan Ana Medieta, Barbara Kruger, Stelarc, Andy Warhol, Jenny Seville, Barbara Kruger gibi sanatçılar ve Şabaniye filmi, Matrix filmi ve Aahh Belinda!. filmi üstünden yapılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Baudrillard, simülasyon, postmodern birey, tüketim kültürü

Makale Bilgisi:

Geliş: 20 Aralık 2019

DOI: 10.7816/idil-09-67-13

Düzeltilme: 10 Şubat 2020

Kabul: 20 Şubat 2020

Giriş

Araştırmada, Baudrillard'ın simülasyon teorisi, tüketim toplumu ve postmodern birey ile ilgili düşünceleri ilgili yayın ve literatür ışığında incelenmektedir. Elde edilen bilgiler bağlamında örnekleme alınan sanat eserleri ve filmler Baudrillard'ın söz konusu düşünceleri bağlamında analiz edilecektir. Bu bağlamda, araştırmada temel problem olan simülasyon teorisi, tüketim kültürü ve postmodern birey çözümlenmesi, Ana Medietà, Barbara Kruger, Stelarc, Andy Warhol, Jenny Seville, Barbara Kruger, 'Matrix' filmi, 'Şabaniye' filmi ve 'Aaahh Belinda!.' filmi üstünde ilişkisel açıdan analiz edilerek yapılmaktadır. Bu bağlamda araştırmanın problemini, Baudrillard'ın simülasyon algısı, tüketim kültürü ve postmodern birey ile ilgili düşünceleri çerçevesinde, örnekleme alınan sanat eserleri ve filmlerin ilişkisel açıdan yorumlanması oluşturmaktadır.

Baudrillard teknolojinin ilerlemesi ve Batı kapitalizmi ile meydana gelen toplumsal alanda ve gerçeklikle ilgili sorunsallarla ilgili teoriler önermektedir. Teknolojik gelişmelerle yaşanan gerçeklik karmaşası ve kapitalizm ile meydana gelen tüketim kültürü onun çalışmalarının odak noktasıdır. Öncelikle, onun ortaya koyduğu simülasyon teorisi ve kapitalizm ile ilgili görüşleri Batı'nın akıl ile inanç arasındaki keskin ayrımına bir eleştiri niteliğinde ortaya koyulmuştur. Bu noktada, Nietzsche'nin görüşlerinden yola çıkarak gerçeklik kavramında meydana gelen değişimleri izlemeye başlamıştır. Bu değişimler onu hipergerçeklik ve sanal gerçeklik kavramlarıyla karşılaştırmaktadır. Karşılatırmada, Baudrillard gerçekliğin yok olduğundan söz etmektedir. Onun söz ettiği yok oluş ontolojik gerçekliğin yok oluşu değildir (Güzel, 2015).

Onun için var olan, yani göstergeler mevcuttur. "Şeyler" vardır. Ama bugün, onun bilgisinin bize aktarılması veya iletilmesinde problemler vardır. Yani araya aracı girdiği durumlarda gösteren sistemi veya epistemolojik töz sistemi bir simülasyona yani kopyanın kopyasına dönüşebilmektedir. Ayrıca Postmodern dönem düşüncesine hâkim olduğu biçimiyle, şeylerin bilgisini edinme sürecimize müdahale edebilen faktörler vardır. Bu örneğin Foucault'da iktidar iken, Baudrillard'da üretim güçleri olabilmektedir (Güzel, 2015: 68).

Yaklaşımları inceleyerek Baudrillard, postmodern bireyin hayatının her alanını etkileyen simülasyon kuramını ortaya koyarak, toplumsal bir çözümleme yapmaktadır. Bu çözümlemede, bireyin etrafını saran sahte gerçekliğin nasıl tüketim toplumuna hizmet ettiği ve onun bir parçası haline geldiği konusu çok önemlidir. Baudrillard'a göre, teknoloji gerçekliğin yok olması konusunda büyük role sahiptir. Bu noktada teknoloji bireyi gerçek olduğunu sandığı bir evrene yerleştirerek onu yanıltmaktadır. Bireyin gerçek olduğunu sandığı bu evren tamamen kurgusal bir evrendir. Bu evren tamamen imajlardan oluşan bir evrendir. Örneğin televizyon ortaya koyduğu var olan gerçekliği aktarma konusunda kendisini izlemeyi zorunlu kılmaktadır (Güzel, 2015). Baudrillard'a göre gerçeklik, geldiği gerçekliğin referansı olma konumundan da uzaklaşarak, referansı olduğu gerçekliği bile temsil etmeyecek kadar uzak bir konuma yerleşmiş yani kopyanın kopyası olmuştur. Bireye sunulan gerçeklik onun türevi ya da türevinin türevidir. Baudrillard, buna hipergerçek adını vermektedir (Şahiner, 2015). Baudrillard'ın hipergerçeklik diye adlandırdığı şey, gerçek olmayanın çoğalarak, bir simülasyon evreninde kendi gerçekliğimizi yaratmasıdır. Sanatta bu geçeklikten uzaklaşmada bir araç görevini üstlenmiştir (Whitham ve Pooke, 2013).

Simülasyon terimi, gerçekten ve fiili olarak var olmayan bir şeyi bütün bileşenleriyle, gerçekmiş ve fiilen varmış gibi gösterme durumu şeklinde açıklanabilir. Simülasyon kuramının, Batı toplumuna bir saldırı amacı bulunmaktadır ve öncelikli olarak Kapitalizm'e bağlı ekonomiye saldırmaktadır. Ayrıca, simülasyon kavramı ve hipergerçeklik kavramı aynı şeyi işaret etmektedir (Çandircı, 2010). Baudrillard, film, televizyon ve reklamcılığın imgelemi ile bilgisayar oyunlarının 'sanal gerçekliğin' vs. gerçekliğin değişkenlik göstermesine neden olduğunu söylemektedir (Whitham ve Pooke, 2013).

Baudrillard'a göre Batı her ne kadar diğerleri tarafından örnek olarak görülse de içten içe çökmektedir. Bunun sebebini ise düşünür; Batı toplumlarında yaşanan 'gerçeklik' kaybı olarak ortaya koymaktadır. Gerçekliğin yerini simülasyona bıraktığı Batı toplumunda gerçek ya da hakikatle bir ilişkinin olmadığı, tüm gönderi sistemlerinin tasfiye edildiği bir simülasyon çağına girilmiştir (Baudrillard, 15; Yıldırım, 2018: 117'deki alıntı). Ona göre bu toplumlar modern toplumun simülakrlardır ve hiperrasyonelleşmiş mantığa uygun, müstehcenliğin egemen olduğu toplumlardır" (Adanır, 62; Yıldırım, 2018: 117'deki alıntı). "Batı dünyasının bugüne kadar hiçbir şeyi başaramadığını söyleyen Baudrillard, her şeye yeniden başlamak için çok zor olan simülasyon düzenine son vermeyi başarmak gerektiğini dile getirmiştir (Adanır, 2008: 19; Yıldırım, 2018: 117'deki alıntı).

Postmodern dönem Batı toplumlarının ekonomik ve toplumsal sisteminden bahsedildiğinde sistem sözcüğü tam anlamıyla kapitalizmi işaret etmektedir. Baudrillard, kapitalizm konusuyla ilgilenmiş ve Marksist bakımdan üretim olanaklarının geçerli olmadığından söz etmektedir. Kapitalizmde, tüketime göre üretim esastır. Ayrıca, üretimde yararlılık ilkesi yok olmuştur. Postmodern birey tüketmek için yaşamakta ve tüketebilmek için çalışmaktadır. Sistem tarafından yaratılan geçici mutluluğa kavuşmak için tüketmek zorundadırlar (Önk, 2009). Mutluluk geçicidir, çünkü tekrar mutlu olmak için tüketime ihtiyaç duyulması gerekmektedir. Kapitalist sistem sürekli insanlara yeniyi sunmaktadır, ancak yeniyi sunması için eskiyi yıkması gerekmektedir. Bu sayede oluşturduğu döngü içinde kalan birey sürekli güncel kalabilmek adına tüketmek zorundadır. Bu nedenle birey sürekli çalışmak, para kazanmak ve kazandığı parayı tüketim için harcamak zorundadır. Kapitalist sistem, tüm yaşam alanlarını etkilemeye başlayınca bireyin hayatı daha maddi bir şekle bürünmüştür. Bu nedenle manevi yönünü tatmin edemeyen birey kendisini boşlukta hissetmeye başlamıştır. Bu boşlukta hissetme durumunu tespit eden kapitalist anlayış kendisi için negatif olan bu durumu kendisine fayda sağlayacak bir duruma getirerek tüketime, yani büyü ve eğlenceli bir hale getirmeye çalışmıştır. Bireyin bu manevi duygusal ihtiyacını büyü bir sistem ile insanları yeniden büyüleyerek yapmaktadır. Bu büyüleme Baudrillard'a göre tüketim merkezleri çok miktarda tüketicuyu kendisine çekme ile gerçekleştirilebilir. Çok tüketim olmazsa yeterli kar elde edilemez. Bunun için alışveriş merkezleri, televizyon ve internet dijital gösteri mekanizmaları kullanarak boşlukta hissi olan bireyi büyüleyerek kendisine çağırılmaktadır (Demir, 2011). Baudrillard'a göre; kötülüğün kaynağında kapitalizm ve tüketim arzusu bulunmaktadır. Hipertüketim isteği ise, reklamcılık ve pazarlama teknikleriyle oluşturulmaktadır. Reklamcılık ve pazarlama teknikleri ise, kapitalizmi destekleyen tüketimi attırmak için var olan şeylerdir (Şaylan, 2016). Baudrillard'ın simülasyon ve gerçeklikle ilgili düşüncelerinin tüketim toplumu ile ilgili düşünceleri ile bağlantısı bulunmaktadır. Buna örnek olarak ise Disneyland örneğini vermektedir. Buralar birer tüketim merkezi ve aynı zamanda hem bir mekânsal simülasyon hem de diğer simülasyonları içerisinde barındırmaktadır. Örneğin Mickey Mouse kostümü giyen göstericiler hem tüketim toplumuna hizmet eder hem de simülasyon olan çizgi filmin bir kopyasını tüketme arzusunda olan bireylere sunarlar. Tüketim ile ilgili olarak simülasyonlar ve imajlar üreten televizyon ve internet bireylerin yaşamında tüketimi her açıdan destekleyerek ona hizmet ederler. Reklamlar, sanal alışveriş, sanal eğlenceler vb. Neredeyse her tüketim aracı, simülasyon bir ortam ya da simülasyon ürünler sunmaktadır (Demir, 2011).

Baudrillard'ın genel anlamda tüketim toplumu, postmodern birey, kapitalizm, teknoloji ve simülasyon teorisiyle ilgili düşünceleri birbiriyle ilişkilidir. Kapitalizm, tüketmeye davet etmekte ve teknolojiyi ve dolaylı yoldan teknolojinin ürettiği simülasyonları da kendisine hizmet etmeye zorlamaktadır. Postmodern insanın etrafını saran bu dünya, toplumun bir parçası olan sanatçıları ve yönetmenleri de etkileyerek bunlarla ilişkili işler üretmelerini sağlamıştır.

Jenny Seville, Barbara Kruger'ın Çalışmaları ile Ah Belinda Filminin İlişkisel Çözümlemesi

Postmodern yaklaşımda Ah Belinda filmi (Resim:1) Baudrillard'ın simülasyon, tüketim kültürü ve Postmodern birey yorumlamasına göre ilişkisel yaklaşımda ortak göndermeleri barındırmaktadır. Film öncelikle reklamlarla başlamakta ve dizinin başrol oyuncusu Serap, bu reklamları bir maskeli balo maskesi ile izlemektedir. Filmin başlangıç yönlendirmesinde tüketim kültürüne ve Postmodern bireye göndermede bulunulmakta, oyuncunun yüzündeki maske ise Serap'ın simülasyonları okuma biçimi olarak algılanmaktadır. Postmodern dönemde sanatın tüketim nesnesine dönüştüğünü ve onun bir taşıyıcısı olduğunu öne süren Baudrillard'ın düşüncelerine önemli bir gönderme de tiyatro oyuncusu olan Serap'ın daha fazla para kazanmak isteği ile reklamlarda oynamayı kabul etmesi ile gerçekleşmektedir. Serap'ın maske ile reklamları izlerken telefonda sevgilisi Suat'a 'bu kadar aptal çıkacaksam' sözleri, reklamlarda kadının konumu ile ilgili bir sorgulamaya neden olmaktadır. İlerleyen sahnelerde televizyona Serap'ın ne bakıyorsun be? diye hitap etmesi de Baudrillard'ın televizyonla ilgili televizyonun da bizi izlediği düşüncelerine benzer yaklaşımıdır. Ayrıca, Serap'ın bu cümlesi Postmodern düşüncenin şizofrenik algısına da gönderme olarak okunabilmektedir.



Resim 1. Aaahh Belinda! (1986) afişi

Filmde Baudrillard'ın kapitalist sistemde herşeyin paraya dönüştüğü ile ilgili düşünceleri destekler bağlamda bir sahne de Serap'ın tiyatro oyun provalarında gerçekleşmektedir. Provada ki şarkıda, 'artık aşk paradır, gönlümüze yararır, biz et satarız' sözleri geçmektedir. Burada duyguların en yoğun olarak yaşandığı aşkın bile para ile satın alındığı düşüncesi desteklenmekte, biz et satarız sözleri ise sanatsal yaklaşımda Jenny Seville'nin (Resim: 2) etsel kadın figürlerini hatırlatarak kadının ete dönüşmesine yönlendirme yapmaktadır. Sanatsal söyleminde benzer ifadelerle de sıkça rastlanan aşk ve para sözleriyle Barbara Kruger'ın (Resim: 3) "*Money Can Buy You Love*" (Para Seni/Aşkı Satın Alabilir), çalışması anımsaması ile ilişkiyel bağlantı kurulmaktadır. Bu sahnede Müjde Ar'ın 'bu düzende yaşamının sırrı' diyerek bacaklarını açması ile görselleştirdiği anlam ve görüntü ikileminde postmodern bireyin para yaklaşımına vurgu yapıldığı görülmektedir.



Resim 2. Jenny Seville, Prop-Dayanak, 1993

https://www.saatchigallery.com/artists/artpages/jenny_saville_11.htm



Resim 3. Barbara Kruger, Untitled (Money can buy you love-Para senin aşkını satın alabilir), 2010

<https://sanatkaravani.com/bir-kere-daha-bak-cunku-bu-barbara-kruger/>

Tiyatro oyununun konusunda, Postmodern dönemde öne çıkan düşünce ve sanat biçimi olan Feminizme göndermeler bulunmaktadır. Ayrıca filmin içinde bir tiyatro kurgusu da Baudrillard'ın simülasyonun aslında 'kopyanın kopyası' olduğu düşüncesi ile benzerlik göstermektedir. Bu bölümde "imajını satmak" deyiminden bahsedilmekte, bu Baudrillard'ın her şeyin imajlara dönüşerek topluma sunulduğu düşünceleri ile bağdaşmaktadır.

Bu noktadan sonra filmin kurgusu kendisini göstermeye başlayacaktır. Serap, Belinda şampuanının reklam çekimine gitmektedir. Reklam filminde, bir bankacıdır. Eşi Hulusi Bey'dir ve iki de çocuğu bulunmaktadır. Reklam filmine başlarken yüzük ayrıntısının bile unutulmaması, Baudrillard'ın simülasyon tanımında gerçeğin tüm özellikleri ile taklidi olması tanımını doğrular niteliktedir. Serap, reklam filminin son sahnesinin çekiminde bir duş sahnesini canlandırmakta ve o sahne çekilirken gözlerini kapatarak saçlarını yıkamaktadır. Gözlerini açtığında set yerine gerçek bir banyoda kendisini bulmaktadır. Serap'ın reklam filminde oynadığı kurgu bir gerçeğe dönüşmüştür. Hulusi Bey kocası, çocuklar ise çocuğu olmuştur. Hulusi Bey onu kendi karısı olmasına inandırmaya çalışmakta Serap ise kendi gerçekliğinin peşine düşerek eskiden tanıdığı, tiyatrodaki arkadaşları ve sevgilisine onların tanıdığını ispat etmeye çalışarak çabalamaktadır. Bu noktada, Baudrillard'ın gerçekle kurguyu ayırmanın artık imkânsız olduğunu belirtmesi gibi Serap gerçek ve kurgu arasında kaybolmaktadır. Bu kaybolmuşluğun içinde ise bir sahnede aynanın karşısına geçerek, kendisi ile konuşmakta ve Postmodern psikoloji teorisyeni Lacan'ın savunduğu gibi kendi ben'ini bulmak için aynaya ihtiyaç duyduğunu göstermektedir. Çünkü, Lacan'ın söz ettiği gibi kişinin kendi benliğini bulmasında ayna önemli bir rol oynamaktadır. Aynaya bakarak kendi kendisiyle konuşmasıyla da Postmodern algıda bulunan şizofreni, zamansızlık ve mekânsızlık vurlanmaktadır.

Serap'ın çevresindekileri kendi gerçekliğine inandırma çabalarının sonucu onu bir akıl hastanesine kapatılmasına neden olmaktadır. Burada bir süre tedavi olduktan sonra çıkmakta ve kendi gerçekliğini yeniden kazanmaya karar vermektedir. Sevgilisi Suat'a gider ve onu tiyatrodaki rol almaya yardımcı olmasını sağlar. Tiyatrodaki oyuna kabul edilir. Fakat prova sırasında eşi Hulusi bey tiyatroyu basar ve onu zorla eve götürür. Filmin bu aşamasında, artık Serap kendisine dayatılan gerçekliği kabul etmektedir. Yatakta uyumak için gözlerini kapatır ve "kestik" sesini duymaktadır. Gözlerini yeniden açtığında settedir. Her şey kendi gerçekliğine dönmüş, reklam filminin çekimi bitmiştir. Setten çıkarken, dev Belinda şampuanı şişesi onu takip etmektedir. Dev Belinda şampuanı şişesi tüketim nesnelerinin bireye nasıl kendisini sunduklarına bir göndermedir. Fakat Serap'ın bu sahnede bir balta ile dev şampuan şişesini yani tüketim nesnesi metaforu olarak kullanılan nesneyi parçalamasıyla film bitmektedir. Filmde diğer önemli bir yaklaşım ise baş karakterin adı Serap, çölde görülen vaha anlamına gelmekte, yani bir yanılsamayı işaret etmektedir. Filmde kullanılan isimde bile Baudrillard'ın yanılsamalarına gönderme bulunmaktadır.

Stelarc, Andy Warhol'un çalışmaları ile Matrix filminin İlişkisel Çözümlemesi

"Matrix" (Resim: 4) filmi Baudrillard'ın düşünceleri ile kurgulanmıştır. Film ilk olarak bir sayısal ortam görüntüsü ile birlikte başlamakta ve sayısal mekanda var olan bir diyalog gerçekleşmektedir. Kurgulanan sahne de; sanal mekân konusuna bir gönderme söz konusudur. Bu sayısal görüntünün ardından ajanlar bir odaya girerler ve bir kadın (Trinity) ekran başındadır. Burada Trinity insanüstü bir performansla ajanlarla dövüşür ve kaçmaya başlamaktadır. Bu kovalamanın sonunda ajan bir kamyonla telefon kulübesinde çalan telefona yetişmeye çalışan Trinity'yi ezmeye çalışmaktadır. Ancak son anda Trinity yok olmaktadır ve Ajan "yeni hedefi öğrendik adı Neo" demektedir.



Resim: 4 Matrix (1999) afişi

Ardından, bilgisayar ekranı başında uyuya kalmış genç bir erkek (Neo) gösterilmektedir. O sırada ekranda ‘Matrix’in elindesin beyaz tavşanı izle’ yazısı çıkmıştır. Bu yazıyı görür görmez kapı çalar ve Neo kapıda bulunan birkaç kişiye para karşılığında bir disk verir. Aldığı parayı Baudrillard’ın ‘*Simülakrlar ve Simülasyon*’ kitabının arasına koyar. Baudrillard’ın ‘*Simülakrlar ve Simülasyon*’ kitabının bulunduğu sahne, filmin Baudrillard düşünceleri kapsamında ortaya koyulduğunu haber vermektedir. O sıra kendisiyle gelmelerini teklif eden arkadaşlarına ‘hayır’ derken birinin kolunda beyaz bir tavşan dövmesi görür. Bilgisayar ekranında beyaz tavşanı takip et yazısı aklına gelerek onlarla birlikte gider. Gittikleri gece kulübünde yanına Trinity gelir. Neo’ya onunla ilgili bildiklerini söyler ve Neo bilgisayarına girenin Trinity olduğunu anlar. Bir sonraki sahnede Neo iş yerindedir. Kendisine bir kargo gelir ve paketi açtığında bir telefon görür. Telefon çalar ve telefondaki erkek (Morpheus) ajanların onu aradığını o binadan çıkmak için onun söylediklerini yapması gerektiğini söylemektedir. Bir süre ajanlar Neo’yu kovalar ve sonunda Neo’yu yakalayarak sorgu odasına götürürler. Ajanlar, Neo’ya iş birliği yapmasını ve iletişimde olduğu Morpheus’un peşinde olduklarını söylerler. Neo, iş birliği yapmayı kabul etmeyince ona karnından elektronik ya da canlı olduğu anlaşılamayan bir böcek yerleştirirler. Bu böcek sayesinde onu izleyeceklerdir. Bu sahnede önemli nokta; “Morpheus”un Yunan mitolojisinde düşler tanrısı olmasıdır. Morpheus ile gerçekleştirilen düş göndermesi, Baudrillard’ın düşünceleriyle ilişkisellik içerisinde. Yine bu göndermeye ek olarak güncel metaforik bağlantısı Neo’nun karnına yerleştirilen böcek; günümüz teknolojisinde böcek adı verilen minik dinleme cihazları ile ortak algıyı oluşturmaktadır. Böceğin canlı-mekanik bir yapıda olması da mekanikleşen beden göndermesi olarak kabul edilebilir. Ardından, Neo kendi yatağında uyanır ve telefon çalar. Telefonda Trinity ona kendisiyle buluşmasını ve onu Morpheus’a götüreceğini söylemektedir. Buluştuklarında ilk işi böceği karnından çıkarmak olacaktır ve onu Morpheus’a götürür. Morpheus’a Matrix nedir sorusunu sorar ve şu cevabı alır: Matrix “her yer ve her şeydir”, gerçekleri görmeni engellemek adına önüne koyulan bir dünyadır. Bu Baudrillard’ın gerçeğin yerini alan sahte gerçeklik fikri ile benzer bir söylemdir. Ardından Neo “ne gerçeği?” sorusunu sormaktadır. Morpheus ise ona, bir köle olduğunu söylemekte ve ‘sende herkes gibi bir köle doğdun’ cevabını vermektedir. Ardından, ‘beyninin içi bir hapisane’ diyerek iki ilaç uzatır. Kırmızı ilacı içersen sana vadettiğim tek şey gerçekliktir, mavi hapı içersen hiç birşey hatırlamayarak yatağında uyanacaksın demektir. Bu sözlerin üstüne, Neo kırmızı hapı içmektedir. İlacı içtikten sonra Neo’yu alırlar ve bir elektronik koltuğa oturturlar. Vücuduna elektromanyetik bağlantılar yaparlar. Yanında parçalanmış bir ayna vardır. Bu aynaya bakan Neo, aynanın parçalarının bütünleştiğini parçalanmış görüntünün düzeldiğini görmektedir. Lacan’ın ayna gerçekliği ile benliğin keşfinin gerçekleşmesine bir gönderme de burada gerçekleşmekte ve Neo’nun kabul ettiği bu yolda kendi benliğini tamamlayabileceğini göstermektedir. Ardından, Neo aynaya dokunur ve ayna Neo’nun vücudunu kaplamaktadır. Uyandığında kendisini bir kapsülde, makineleşmiş bir beden şeklinde bulur. Beden makine ilişkisinde, Stelarc’ın bedenin makineleşmesi ile ilgili sorgulamaları gerçekleştirdiği performansları (Resim: 5) akillara gelmektedir.



Resim: 5, Stelarc, Third Hand, 1980

Neo bir sonraki sahnede uykudan uyanır ve vücudunun her yerinde uzun iğnelerin olduğunu görmektedir. Ne yapıyorsunuz diye sorduğunda, Morpheus, kasların erimiş onları yeniden yapılandırıyoruz cevabını verir. Neo ise gözlerim yanıyor dediğinde Morpheus “gözlerin daha önce gerçeği hiç görmemişti bu nedenle yanıyor” cevabını vermektedir. Uyandığında, Morpheus Neo’ya Matrix’in bir bilgisayar kurgusu olduğunu ve insanların bu bilgisayar kurgusunun içinde yaşadığını söylemektedir. Bu sözler, Baudrillard’ın sahte gerçeklikte yaşayan Postmodern birey düşüncesi ve sanal gerçeklik düşünceleri ile örtüşmektedir. Bu sahte gerçekliğin, referansı olduğu gerçekliği de parçalayarak yok ettiği, filmin bu sahnesinde vurgulanmaktadır. Tüm bu yaklaşımlarla, Matrix sahte gerçekliğin adıdır. Matrix’in ne olduğunu öğrenen Neo’ya disk ile belirli özellikler yüklenmeye başlanmakta ve yine makineleşen beden göndermesi yapılmaktadır. Günümüzde sosyal söylemde Postmodern bireyde zorlandıkları şeyleri öğrenmede “bir disk takılsa da öğrensek” gibi söylemlere göndermede bulunmakta ve Postmodern insanın arzularına değinilmektedir. Bu bölümde, Morpheus sanal bir gerçekliğin içinde ‘kurtarmak istediklerimiz insanların akıllarıdır. Bazıları öyle bağlı ki kurtarılmaya hazır değil’ sözlerini söylemektedir. Bu sırada oradan geçen kırmızı elbiseli sarışın, Marilyn Monroe’ya benzeyen bir kadın Baudrillard’ın tüketim toplumu ve kapitalizm ile düşüncelerini hatırlatmaktadır. Bu stereotipleşen imge ve Postmodern bireyde meta haline gelen kadın imgesi, Pop Art’ın ünlü ismi Andy Warhol tarafından Marilyn Monroe (Resim: 6) olarak yorumlanarak bir ikon haline gelmiştir. Matrix filmindeki Monroe’yu andıran ve tüketim kültürünün metası, tekdüze güzellik anlayışına göndermede bulunan kadın figürü Baudrillard - Matrix filmindeki benzer özne ve kurgu ilişkisidir.



Resim: 6, Andy Warhol, Marilyn Monroe, 1967

<https://www.moma.org/collection/works/61239>

Ayrıca, filmde “kurtarıcı” ihtiyacı diğer önemli bir vurgudur. Kurtarıcı göndermesini içeren sahnelerin diyaloglarında Neo kurtarıcı olarak gösterilmektedir. Tarihsel süreçte toplumların değişik alanlarda kurtarıcıyı beklemesine yapılan göndermeyle ilişkilendirilmektedir. Neo karakteri insanlığı bu sahte gerçeklikten kurtararak Postmodern dönemin kurtarıcısı olarak sembolize edilmektedir. Bu kısımdan sonra öne çıkan bir sahne de Siber adındaki kişinin Morpheus, Neo ve yanlarındakilere ihanetidir. Siber ismi ile yapılan sembolize ifade ise günümüzde oldukça önemli olan siber saldırılara gönderme yapmaktadır. Filmde, Siber adındaki kişinin ihaneti yüzünden Morpheus ajanlar tarafından yakalanır. Morpheus, kendisini yakalayan ajana ‘hepiniz birbirinize benziyorsunuz’ demesi, tüketim kültürünün bir parçası olan ve insanları tektipleştiren, yani *stereotip* bireyler

oluşturan estetik cerrahiye bir eleştiri olarak okunmaktadır. Sanal dünyanın içinde ajanlarla kalan Morpheus'u Neo ve Trinity kurtarmaya giderler. Bu sahnede gerçekleşen çatışmada görüntüler sahte gerçekliğin parçalanması olarak yorumlanabilecek görüntülerdir. Morpheus'u kurtarırlar. Ajanlarla çatışmaya giren Neo kendisini keşfeder ve yetenekleri en üst sınıra gelerek ajanları yok etmektedir. Film, Postmodern algı çerçevesinde şekillenmektedir. Film boyunca Baudrillard'ın eleştirdiği şekilde, kapitalizm, tüketim kültürü, teknoloji, simülasyon ve gerçeklikle ilgili sorgulamaları ele alınmakta ve Postmodern dönemde öne çıkan şizofrenik algı da mekânsızlık ve zamansızlık vurgusu kendisini göstermektedir.

Ana Medieta, Barbara Kruger'ın çalışmaları ile Şabaniye filminin İlişkisel Çözümlemesi

Başrollerini, Kemal Sunal'ın ve Adile Naşit'in paylaştığı Şabaniye filmi (Resim: 7) Aaahh Belinda!. filmi örnekleminde olduğu gibi; Baudrillard'ın simülasyon, tüketim kültürü ve Postmodern birey yorumlamasına göre ilişkisel yaklaşımda ortak göndermeleri barındırmaktadır. Öncelikle, Kemal Sunal filmde Şaban adlı karakteri canlandırmaktadır. Kan davalısından kaçan şaban ve annesi, birlikte İstanbul'da bir gazinoda çalışmaya başlamışlardır. Şaban bu gazinoda sürekli sahne almak istemekte ancak reddedilmektedir. Bir süre sonra kan davalısı Şaban'ı bulur ve annesi onu kurtarmak için kadın kılığına sokarak kan davalısının onu tanımamasını sağlamaya çalışmaktadır. Annesi bu karakteri kan davalısına Şaban'ın kız kardeşi Şabaniye olarak tanıtmıştır. Çünkü kan davası erkekler arasında gerçekleşmektedir. Şabaniye karakteri, gerçek hayatta bir kurgu(sahtelik) olan filmin içinde yeni bir kurgu(sahtelik) olarak oluşturulmuştur. Bu da Baudrillard'ın postmodern dönemde artık gerçekliğin yerini alan kopyanın da kopyasının insanlara sunulduğu düşüncesi ile benzer bir yaklaşımdır.



Resim: 7, Şabaniye (1984) afişi

Kan davalısı Şehmuz, Şabaniye ile karşılaşmasına rağmen onu farketmemiştir. Bunun üzerine, Şabaniye hayatını kadın olarak devam ettirmeye karar vererek gazinoda çiçek satmaya başlar. Gazinoda çiçek satarken Şehmuz gelir. Şabaniye'ye Şaban'ı sormasıyla Şabaniye şarkı söylemeye başlar, gazino sahibi ve tüm izleyiciler hayran kalır. Bu şarkı, Şabaniye'ye hem şöhreti, hem Şehmuz'un aşkını hem de gazino sahibinin aşkını getirmiştir. Bu bölüm aslında Baudrillard'ın düşünceleri bağlamında postmodern birey, sanal gerçeklik ve tüketim toplumu yaklaşımı ile yorumlandığında, sahte gerçekliğin bireyde oluşturduğu arzu kavramı ile tanımlanmaktadır. Bu sahte gerçeklik ve arzulanma Şabaniye'nin hoşuna gitmeye başlayacak ve böylelikle yaşama fırsatı bulacaktır. Film ana temasına oluşturan cinsiyet dönüşümü(transsexuallik), çağdaş sanatta ve Feminist sanatta oldukça yaygın olarak ele alınmaktadır. Cinsiyetin dönüşümünü kendi sanatsal ifadesi ile anlatan Ana Mendieta (Resim: 8) erkek kimliğine dönüşerek erkeğin gücüne erişme arzusunu ortaya koymaktadır. Şabaniye filmi ise erkeğin kadına dönüşümü ile güce ulaşmasını ortaya koymaktadır.



Resim: 8, Ana Mendieta, Detail from *Untitled (Facial Hair Transplants)*, 1972.

<https://www.alisonjacquesgallery.com/artists/47-ana-mendieta/overview/>

Ancak, Şabaniye Şehmuz'un kardeşiyle (Nazlı) karşı ve ona aşık olur. Bu noktadan sonra Şabaniye, yarattığı bu sahte gerçeklikten kurtulmak isteyecektir. Çünkü aşık olduğu kıza kavuşmasının yolu kendi haline dönmekten geçmektedir. Önce Şabaniye olarak Nazlı ile iletişim kurar ve onun hayalindeki erkek karakterini öğrenir, ardından erkek haliyle ona kendisini Bayram diye tanıtarak Nazlı'nın istediği erkek karakterinin görüntüsünü çizerek kendisine aşık etmeye çabalamaktadır. Burada aslında Baudrillard'ın söz ettiği gerçekliğin yerini alan kopyanın da kopyasının olduğu düşüncesi izleyiciye sunulmaktadır. Fakat filmin ana karakteri tüm bu sahte gerçekliklerin içerisinde kendi gerçekliğine dönmek isteyecektir.

Film, Postmodern dönemde bireyselliğin öne çıkması ve kendini gösteren Feminizm bağlamında okunduğunda da güçlü kadın algısı film boyunca verilmektedir. Örneğin, kendisine aşık olan gazino sahibine tokat atan Şabaniye'ye gazino sahibi "bayılırım güçlü kadınlara" cevabını vermektedir. Burada yapılan güçlü kadın, Feminist hareketle ortaya çıkan güçlü kadın vurgusu ile ilişkisel yorumlanabilir. Bu güçlü kadın vurgusunu oldukça kullanan sanatçılardan Barbara Kruger'ın (Resim: 9) *'We Don't Need Another Hero'* çalışması akıllara gelmektedir.



Resim: 9, Barbara Kruger, *We Don't Need Another Hero*, 1991

<https://www.americansuburbx.com/2015/03/barbara-kruger-on-race-stereotypes-public-art-and-interviews-1991.html>

Filmin ana karakteri Şaban, Şabaniye olarak sahneye çıkar, kendi gerçekliğinin öyküsünü anlatır ve kafasındaki peruğu çıkartır. Ayrıca film boyunca çeşitli kişilikleri ile Postmodern dönemin öne çıkan kişiliğin parçalanmasına önemli bir örnektir.

Sonuç

Baudrillard'ın ortaya koyduğu düşüncelerle örnekleme alınan filmlerde; simülasyon, hipergerçeklik, postmodern birey ve tüketim toplumuna eleştirel anlamda göndermeler bulunmaktadır. Filmlerde oluşturulan mekân, zaman yaşanan evren içerisinde tüketim kültürüne ve bireyin geldiği nokta ile ilgili sorgulamalar gerçekleştirilmektedir. Bu sorgulamalar karakter ve mekân ile oluşturulmaktadır. Bu bağlamda filmlerde sunulan bir hipergerçekliktir. Filmlerin birçok sahnesinde Postmodern dönemde bireyin gerçekliğin kayboluşuyla yaşadığı parçalanma ve benliğin yok olmasına göndermelere rastlanmaktadır. Ancak, filmlerde kendilerine gerçeklik olarak sunulan bu hipergerçekliği sorgulayan karakterler bu benlik parçalanmasından ve sahtelikten kurtulmayı başarmışlardır. Film ve sanatsal ürünlerin, simülasyon, tüketim kültürü ve postmodern birey açısından çözümlenmesinde; *Aaahh Belinda!*. filminde, kadın bedeni üstünde yapılan söylemler ve tüketim kültürü, Jenny Seville'nin etsel kadın figürleri ile kadının eleştirel bakımdan sanatsal yorumlaması yapılarak sorgulanmaktadır. Aynı zamanda filmde geçen aşk ve para yaklaşımı ile Barbara Kruger'ın kadın, güç ve 'Money Can Buy You/Love' (Para Seni/Aşkı Satın Alabilir) söylemini kullanımı benzerlik içerisinde. Matrix filminde var olan beden makine ilişkisi, Stelarc'ın bedenin makineleşmesini sorguladığı performansları ile benzer kurgulardır. Matrix filminde Marilyn Monroe'yu andıran ve tüketim kültürünün metası haline gelen kadın imgesi, Baudrillard - Matrix filmindeki benzer özneyle oluşturulan kurgu ilişkisini ortaya koymaktadır. Postmodern toplumun problemi olan cinsiyetin dönüşüm (transeksual) durumunu, Şabaniye filmi, eleştirel olarak sorgulamaktadır. Bunun sanatsal yansımasını ise, Ana Mendieta, erkek kimliğine dönüşerek (erkeğin gücünü, kadın erkek arasındaki güç sorgusunu) tek bedende ortaya koymaktadır. Ayrıca, Şabaniye filminde dönüşen bedenin kazandığı güç, Barbara Kruger'ın ortak bilinç özne ve kurgusunda görülmektedir.

KAYNAKLAR

- Çandircı, Oğuz. "Donald Kuspit ve Jean Baudrillard'da Sanatın Sonuyla İlgili Tartışmalar Bağlamında Yeni Yapıt Üretme Dinamikleri" Yayınlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü. 2010.
- Demir, Talip. "Büyüsü Bozulmuş Dünyayı Büyülemek" (kitap değerlendirmesi) Şırnak Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi. Sayı:45 (2019): 165-169.
- Güzel, Mehmet. Gerçeklik İlkesinin Yitimi: Baudrillard'ın Simülasyon Teorisinin Temel Kavramları. FLSF (Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi). Sayı:19. (2015): 65-84.
- Önk Ürün Y. Baudrillard Perspektifinden Bir Kitle İletişim ve Sanat Aracı Olarak Simülasyon Evreninde Televizyon. Selçuk İletişim Dergisi. Sayı: 4 (2009): 201-218.
- Şahiner, Rıfat. Çağdaş Sanatta Temsiliyet Krizi. Ankara: Ütopya Yayınları. 2015.
- Şaylan, Gencay. Postmodernizm. Ankara: İmge Yayıncılık. 5. Baskı. 2016.
- Pooke, Grant. ve Whitham, Graham. Çağdaş Sanatı Anlamak. İstanbul: Optimist Yayınları. 2013.
- Yıldırım, Mert. Simülasyon Evreninde Ürün Yerleştirme Uygulamaları: Truman Show. Halkla İlişkiler ve Reklam Çalışmaları E-Dergisi. Sayı: 1 (2018): 115-129.

RELATIONAL INTERPRETATION OF SIMULATION, POSTMODERN INDIVIDUAL AND CONSUMPTION CULTURE APPROACH IN A SAMPLE OF MOTION PICTURES AND ART PIECES

Tuba Gültekin
Aşkın Bahadır

Abstract

Jean Baudrillard introduced simulation theory; stating that perception of reality does not include traditional meaning of the reality, instead, a hyperreality substitutes this reality; as well as he investigated postmodern individual and consumption culture in terms of perception of this change in this context. According to Baudrillard, hyperreality and simulation indicate the same phenomena. Everything became a simulation, and simulations serve to the society, being a part of it. Baudrillard asserts that postmodern individual was forced to be in this cycle, since capitalism created a consumption society. Baudrillard's simulations serving to the consumption society, and his way of including the individual in this process are the main research subject of his artistic works; and they are presented to the viewer as the storyline or as references made in his movies. In this sense, simulation, consumption culture and analysis of individuals in terms of movie and artistic expression which is the main problem in the research are investigated and interpreted through relational analysis of Şabaniye movie; Matrix movie with Stelarc and Andy Warhol's studies; and Aaahh Belinda movie with the studies of Jenny Seville and Barbara Kruger.

Keywords: Baudrillard, simulation, postmodern individual, consumption culture