



GAZİANTEP UNIVERSITY JOURNAL OF SOCIAL SCIENCES

Journal homepage: <http://dergipark.org.tr/tr/pub/jss>



Araştırma Makalesi • Research Article

Jean Baudrillard'ın Simülasyon Evreninin Film Simülakrları: David Fincher Sinemasından Üç Örnek

Film Simulacra of Jean Baudrillard's Simulation Universe: Three Examples from David Fincher Cinema

Emre DOĞAN^{a*} M. Talha ALTINKAYA^b

^a Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Gelişim Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Radyo, TV ve Sinema Bölümü, İstanbul / TÜRKİYE
ORCID: 0000-0003-3965-2340

^b Dr. Öğr. Üyesi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Kurgu Ses ve Görüntü Yönetimi Bölümü, İzmir / TÜRKİYE
ORCID: 0000-0003-2872-5532

MAKALE BİLGİSİ

Makale Geçmişi:

Başvuru tarihi: 19 Temmuz 2024

Kabul tarihi: 13 Kasım 2024

Anahtar Kelimeler:

Jean Baudrillard,
Simülasyon Kuramı,
David Fincher,
Film Simülakrları.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: July 19, 2024

Accepted: November 13, 2024

Keywords:

Jean Baudrillard,
Simulation Theory,
David Fincher,
Film Simulacra.

ÖZ

Jean Baudrillard yaratıcısı olduğu simülasyon kuramında İkinci Dünya Savaşı sonrası Batı dünyasının simülasyon evreni ismi verilen yeni bir toplumsal düzene geçiş yaptığını, bu evrende gerçeğin öldüğünü ve yerine ona çok benzeyen simülakrların geçtiğini iddia etmiştir. Politikadan bilime, gündelik yaşam pratiklerinden medyaya pek çok mecrada eleştiri ve çözümleme yapan Baudrillard'ın metinleri içinde en çok değindiği konulardan biri de kendi ifadesiyle kusursuz cinayete kurban giden sanattır. Başta modern sanat olmak üzere sanat ve sanat dünyası temelinde gerçekleştirdiği eleştirilerinde sinemaya da yer veren Baudrillard, sinematografik illüzyonun kusursuzlaştırma yoluyla kaybedildiğini ve sinema filmlerinin adına film simülakrları denilebilecek bir tür sinema simülasyonuna dönüştürüldüğünü söylemiştir. Bu makalenin amacı, Amerikalı yönetmen David Fincher'ın *Zodiac* (2007), *Sosyal Ağ* (*The Social Network*, 2010) ve *Ejderha Dövmeli Kız* (*The Girl with the Dragon Tattoo*, 2011) filmlerini, Baudrillard felsefesinin sinemasal ve sinematografik bir çıktısı olarak düşünülebilecek film simülakrları kavramı üzerinden çözümlemek ve bu filmler üzerinden Fincher sinemasının Baudrillardcı bir eleştirisini yapmaktır. Çalışma deskriptif yöntemle kaleme alınmış, örnekleme oluşturan filmlerde ise film eleştirisi yaklaşımlarından mizansen eleştirisi kullanılmıştır. Çalışmada elde edilen sonuç, Fincher filmlerinin mizansen unsurları nedeniyle Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde ifade ettiği sinema eleştirilerinin bir çıktısı olan film simülakrları kavramının somut örnekleri olduğudur.

ABSTRACT

In his theory of simulation, Jean Baudrillard claimed that the post-World War II Western world has transitioned to a new social order called the simulation universe, in which reality is dead and replaced by simulacra that are very similar to it. Baudrillard, who criticizes and analyzes in many fields ranging from politics to science, from daily life practices to the media, one of the subjects he touches upon most in his texts is art, which, in his own words, is the victim of perfect murder. Baudrillard, also included cinema in his criticisms of art and the art world, especially modern art, said that the cinematographic illusion was lost through perfection and that cinema films were transformed into a kind of cinematic simulation that could be called film simulacra. The aim of this article is to analyze American director David Fincher's *Zodiac* (2007), *The Social Network* (2010) and *The Girl with the Dragon Tattoo* (2011) through the concept of film simulacra, which can be considered as a cinematic and cinematographic output of Baudrillard's philosophy, and to make a Baudrillardian critique of Fincher's cinema through these films. The study was written with the descriptive method, and mise-en-scene criticism, one of the approaches of film criticism, was used in the films constituting the sample. The conclusion of the article is that Fincher films are concrete examples of the concept of film simulacra, which is an output of Baudrillard's criticism of cinema expressed within the framework of simulation theory, due to their mise-en-scene elements.

* Sorumlu yazar/Corresponding author.
e-posta: emrdogan@gelisim.edu.tr

EXTENDED ABSTRACT

As of the second half of the 20th century, the inter-societal paradigm began to transform, bringing with it an intellectual environment in which modern values were criticized and new ones were sought to replace them. This new way of understanding and comprehending, which thinkers often call the postmodern period or postmodernity, has brought harsh criticism to concepts such as the nation-state, national/monopoly capitalism, scientific rationalism and scientific method, which are a product of modernity, and has replaced them with concepts such as globalization, global capitalism, relativism and subjectivity. The French philosopher and sociologist Jean Baudrillard, one of the most influential thinkers of the postmodern period, who perceived these elements both formally and contextually, claimed that the post-World War II Western world has transitioned to a new social order called the simulation universe in his theory of simulation, although he refrained from using the term postmodern. Baudrillard claimed that in this universe, reality is dead and replaced by simulacra that resemble or try to resemble reality as if to damage the principle of reality. He has described this universe, which acts with a hyperrational logic and adopts a hyperreal form, and its characteristic features in a chain of works spanning 30 years with his criticisms and analyses in many channels from politics to science, from daily life practices to media. One of the subjects that Baudrillard frequently touches upon in his texts is art, which, in his own words, has fallen victim to the perfect murder and no longer has any reality, and therefore, no influence. Baudrillard, who frequently includes cinema in his criticisms of art and the art world, especially modern art, has claimed that the cinematographic illusion, which enables films to have the quality of art and has the potential to influence societies in this respect, has been lost through perfection. According to Baudrillard, in the universe of simulation, a kind of cinematic simulation, which can be called film simulacra, manifests itself instead of motion pictures that have the quality of art in the true sense of the word. Film simulacra, which are very similar to artistic motion pictures and have all their signs, are, like all simulacra, perfect with a hyperrational logic and hyperreal and far from the meaning that reality has. David Fincher, the second subject of this article after Baudrillard, is an American director who started his career as a music video and commercial director and has continued his career with feature films since the early 1990s. Fincher, whose filmography includes many cult films such as *Se7en* (1995), *Fight Club* (1999), *The Curious Case of Benjamin Button* (2008) and *The Social Network* (2010), is on the directorial pillar of cinema in terms of creativity and in this sense, he is one of the purest representatives of the art of directing. As a stylist director, Fincher, known for his technical competence, elaborate set designs and intricate editing, is one of the most daring directors in the use of developing cinema technology. As a director, Fincher's cinematic and cinematographic choices and especially his close relationship with cinema technology make his films exemplary in terms of Jean Baudrillard's philosophy and simulation theory. The aim of this article is to analyze David Fincher's films *Zodiac* (2007), *The Social Network* (2010) and *The Girl with the Dragon Tattoo* (2011) through the concept of film simulacra, which can be considered as an inference of Jean Baudrillard's criticism of cinema within the scope of simulation theory, and to make a Baudrillardian critique of Fincher's cinema in general terms. In this study, the compatibility of various scenes selected from Fincher's three aforementioned films with the concept of film simulacra will be evaluated and various inductions will be made through these scenes that reflect the characteristic features of Fincher's cinema. The study is written with the descriptive method. The aim of the descriptive method is to define and explain the examined issue in a broad framework, relatively far from standardization. In this context, it provides methodological opportunity for philosophical speculative thoughts that can be produced. In the films selected as a sample, mise-en-scene criticism, which helps to reveal the formal elements of the film among film criticism approaches, was used. The conclusion of the study is that as a result of David Fincher's search for technical and formal perfection, his films can be associated and even defined with the concept of film simulacrum as a cinematic output of Baudrillard's philosophy. Fincher's robotic camera movements, editing calculations and utilization of all the possibilities of cinematic technology are the main reasons for this situation.

Giriş

Sosyal bilimler ve felsefe alanında 20. yüzyılın ikinci yarısından sonra ortaya atılan onlarca farklı kuramın ortak noktasında, modernite eleştirileri ve modern paradigmada kendini gösteren metamorfozlar bulunmaktadır. İkinci Dünya Savaşı sonrasında dünyanın kabuk değiştiren yapısının düşünsel olarak tarif edilmesi ve rayına oturması sürecinde, Orta Çağ sonlarından itibaren olgunlaşmaya başlayan modern örgütlenme biçimlerinde yaşanan dönüşümlerin ifade edilmesi ve uzun yılların bir birikimi olarak görülen mevcut ilişkiler ağını sergileyen oluşmuş bütünlüğün ve birliğin altının oyulması konu edilmiş, içinde bulunulan bu yeni dünya teorik olarak izah edilmiştir (Say, 2003, s. 62).

Bu eleştirilerin ve teorilerin buluştuğu ortak nokta, adına postmodernite denilen yeni bir sürecin içine girildiğidir. İlk olarak kendini mimaride gösteren postmodernizmin zamanla toplumsallaşarak yeni bir yaşama biçimine dönüşmesiyle ortaya çıkan postmodernite, modernitenin kurguladığı ulus-devlet, ulusal/tekelci kapitalizm, bilimsel rasyonalizm ve bilimsel yöntem gibi unsurlara bir başkaldırı niteliğindedir ve küreselleşme, küresel kapitalizm, görecelilik ve öznellik gibi kavramları dolaşıma soktuğu/distrübe ettiği söylenmektedir. Batılı entelektüeller tarafından yaratılan bir ürün ve bir söylem olarak görülen postmodernite, moderniteden bir kopuş, modernitede bir kırılma, modernitenin muhafazakarlaşması ve modernitenin yeni bir versiyonu gibi farklı tanım çeşitlemelerini bünyesinde barındırmaktadır (Küçük, 2000, s. 27).

Bu döneme ve bu dönemin teorisinin biçimselliğine dair ifade edilen en kritik noktalardan biri de postmodernitenin (veya postmodern dönemin/postmodernlik) hiçbir kenarı, hiyerarşisi ve merkezi olmadığı fakat bir kültürel heteropi görüşüne izin verdiğidir (Connor, 2015, s. 35). Temelde çoğulculuk, heterojenlik ve yataylık gibi kavramları öne çıkaran postmodernite, -modernitenin aksine- içerik ve biçimin birbirlerine eriyik bir hâlde bulunduğu, iç içe geçtiği ve birbirlerini etkiledikleri bir yapıyı beraberinde getirmektedir. Bu durum, Lyotard'ın (1997, s. 12), postmoderniteyi dil oyunları üzerinden analiz ettiği açıklamasıyla bağdaştırılabilirken İhab Hassan'ın (2019, ss. 319-320), moderniteden postmoderniteye geçiş listesinde verdiği “modern sınırdan postmodern metinlerarasılığa”, “modern seçmeden postmodern birleştirmeye”, “modern kökten postmodern köksapa¹” ve “modern okunabilirlikten postmodern yazılabilirliğe” gibi pek çok geçişi de akla getirmektedir. Bu noktada ifade edilebilecek şey, postmodernitenin sadece yeni bir içerik değil yeni bir biçim de olduğudur. Zira, Hassan'ın da altını çizdiği gibi bu dönemde ortaya çıkan metinlerarasılık, birleştirme (eklektikizm veya melezleşme), köksap ve yazara göre yazılabilirlik gibi fikir ve kavramlar hem yeni bir üslubun habercisi olmuş hem de modern üslup ve genel olarak biçimsellik ile ifade edilemeyecek yeni düşünsel kurulumları inşa etmiştir. Kısacası, postmodernite ile birlikte düşünmenin ve felsefe yapmanın biçimi değişmiştir.

Postmodernite ile birlikte dönüşüm yaşayan biçimselliğe düşünce üretimi ve aktarımı bağlamında örnek düşünüldüğünde akla ilk gelen isimlerden biri de kuşkusuz Gilles Deleuze'dür. Klasik ve modern anlamıyla düşünme ve felsefe yapma biçiminde önemli kırılmalara neden olan Deleuze, “başı sonu belli olmayan” ve “ortadan başlayan” kendine has

¹ Deleuze ve Guattari'nin filozofisinde önemli bir yer tutan köksap kavramı, en farklı ve en benzer nesnelere, yerlere ve insanlar arasında oluşan bağlantıları; insanları birbirine bağlayan garip olaylar zincirini, daha önce burada bulunmuş olma duygusunu ve bedenlerin bir araya gelmesini tanımlar. Deleuze ve Guattari'nin terimi kullanımında köksap; ağsal, ilişkisel ve çapraz bir düşünce sürecini ve bu sürecin sabit bir varlık olarak inşasının izini sürmeden varoluş biçimini haritalandıran bir kavramdır (Colman, 2005, s. 231).

düşünce sisteminin ifade edilmesinde gerekli biçimselliğin yakalanabilmesi ve biçimiyle de içeriğine gönderme yaparak bütün yönleriyle sürekli yenilenen, bir farklılık ve değişim sergileyen ve kapalı sistemlerden oluşmayan postmodern dönemin düşünsel gerekliliklerine üslup olarak karşılık bulunabilmesi adına oldukça başarılı bir düşündürdür (Yücefer, 2016, ss. 5-6; Colebrook, 2013, s. 13). Bu noktada akla gelen ilk isimlerden verilebilecek bir diğer örnek ise Jacques Lacan'dır. Oldukça yüksek bir soyutlamayla inşa edilen atomize edilmiş düşüncelerine ürettiği biçimsellikle postmodernitenin içerik ve biçim konusunda yarattığı kırılmaya bir örnek teşkil eden Lacan'ın matematik ve psikanaliz arasında kurguladığı postmodern analogiler, bir çeşit "bilimi kötüye kullanma" olarak da nitelendirilmiştir (Sokal ve Bricmont, 2002, s. 53).

Postmodernite üzerine çalışmalar yapan veya postmodern dönemin analizi ve eleştirisi işiyle uğraşan onlarca düşünür ve sosyolog arasında Jean Baudrillard'ın içeriksel ve buna bağlı biçimsel konumu ise daha radikal bir nitelik göstermektedir. Postmodern dönemle birlikte değişim yaşayan gerçekliği, gerçeğin ölümü şeklinde tanımlayan ve postmodern kavramına oldukça mesafeli yaklaşan Baudrillard, kuramsal bir terör ve şiddet uygulayarak gerçeğin kuramsal ölümünü ilan etmiş ve eleştirmiştir.

Baudrillard, sosyal ya da insani bilimlerde bilinen normların dışında ya da ötesinde çözümlemeler yapan bir düşünce insanıdır. Emile Durkheim-Mauss ekolünün devamı olarak da görülen Baudrillard, bu ekolün toplumsal özellikler ve niteliklere sahip her olay ya da konu, toplumbilimin araştırma alanı içine girer ilkesinden hareketle striptiz, moda, ölüm vs. gibi hiç alışılmadık konuları kolaylıkla çözümleme alanı içine çekerek onlar hakkında söylev üretebilmektedir. Metinlerinde derin felsefi yorumlar olduğu gibi politikacılar, sanatçılar, aydınlar vs. ile dalga geçtiği bölümler de vardır (Adanır, 2010, s. 30).

Yukarıdaki paragrafta da ifade edildiği gibi Baudrillard'ın felsefe yapma biçimi ve felsefesine özne olarak seçtiği meseleler, alışılmışın oldukça dışındadır. Onun tercih ettiği bu biçimsellik içeriğe de gönderme yapmakta ve postmodern dünyanın (Baudrillard'a göre simülasyon evreninin) biçim (gösterge) temelli kurulumuna uygun bir biçimselliğe denk düşmektedir. Zira Baudrillard'a göre (2009, s. 129) Marx'ın eleştirisini yaptığı 19. yüzyılın dünyası ekonomi (ekonomik değiş tokuş değeri, para) temelli bir dünya iken 20. yüzyılın ikinci yarısı itibariyle gösterge (göstergeleşmiş değiş tokuş değeri, prestij vb.) temelli bir dünyaya geçiş yapılmıştır. Bu dünyada belirleyici olan ise kendi kendine gönderme yapan bir biçimseliktir.

Bu çalışmanın amacı, Baudrillard'ın sinemaya yönelttiği biçimsellik eleştirisini çalışmanın bir diğer öznesi olarak belirlenen David Fincher sineması üzerinden okumak ve bu eleştiriyi, David Fincher sinemasından seçilen üç film yani *Zodiac* (2007), *Sosyal Ağ* (*The Social Network*, 2010) ve *Ejderha Dövmeli Kız* (*The Girl with the Dragon Tattoo*, 2011) üzerinden örneklemektir. Bu sayede Baudrillard'ın sinema sanatı temelinde kurguladığı eleştirilerin somut bir örneğinin olduğuna dikkat çekilecek ve bu eleştirilerin estetik karşılığı kontrol edilecektir. Bu anlamda çalışmada ilk olarak Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı, bu kuramın sanatsal izdüşümü ve özellikle de sinemadaki yansımaları ifade edilecektir. Bu noktada Baudrillard felsefesinden bir çıkarsama olarak film simülakrı kavramının niteliği ortaya konulacak ve özellikleri belirlenecektir. Çalışmanın ikinci bölümünde David Fincher ve yönetmenlik anlayışı değerlendirilip bu çalışma için özne olarak belirlenişinin nedenleri sıralanacaktır. Daha sonrasında ise örneklem olarak seçilen üç filmin anlatı genelinde ve bazı sahneler özelinde analizi yapılacak ve Baudrillard'ın simülasyon evreninde sinemaya dair gerçekleştirdiği eleştirilerin karşılığı aranacaktır.

Çalışma; amacı, incelenen meseleyi standartizasyondan görece daha uzak bir biçimde, geniş bir çerçevede tanımlamak ve açıklamak olan deskriptif yöntemle kaleme alınmış, örneklem filmlerde ise film eleştirisi yaklaşımlarından mizansen eleştirisi kullanılmıştır.

Sinema görüntüsünün kameranın konumu, kamera hareketleri ve kurgudan bağımsız olan bütün özelliklerine karşılık gelen mizansen; aydınlatma, giysiler, dekorlar ve oyunculuğun niteliğiyle birlikte sahnede yer alan diğer şekil ve karakterleri içeren bir kavramdır (Corrigan, 2013, s. 81). Bu temel tanımdan hareketle mizansen eleştirisinin konu ve biçim arasındaki ilişkiyi yani yönetmenin nedenler ve nasıllar arasındaki bilinçli olduğu (nedensiz olmadığı) düşünülen tercihlerini çözümleyebilmek adına oldukça kullanışlı bir yaklaşım ve bir yöntem olduğu ortaya çıkmaktadır (Kabadayı, 2013, s. 114). Bu noktada, mizansen eleştirisinin önemini biçimle ilgili olan her şeyin içeriğe ve genel olarak filmin gerçeklik inşasına etkisinin çözümlenebilmesi ve kavranabilmesi olduğu söylenebilir. Zira filmler gerçeklik standartları konusunda mizansen kurulumu üzerinden yargılanmaktadır (Bordwell & Thompson, 2008, s. 113). Dolayısıyla David Fincher'ın biçimsel tercihlerini Baudrillard'ın kuramı üzerinden çözümleme ve eleştirme amacıyla hareket eden bu makalenin biçimin sinemanın gerçekliği algılama ve algılatma anlayışına yani görünmekte olana yöneltilen bakışa uyguladığı manipülasyonun altını çizdiği söylenebilir.

Simülasyon Evreni, Sanatın Ölümü ve Sinema

Bu çalışmanın odak noktalarından biri olan simülasyon kuramı, Jean Baudrillard tarafından 1970'li yıllardan 2000'li yıllara gelene kadar bir dizi çalışma neticesinde ortaya çıkmıştır. Temelde bir tüketim ideolojisi eleştirisi niteliği taşıyan bu kuram, Baudrillard her ne kadar postmodern/postmodernlik kavramlarının içi boş ve anlamsız kavramlar olduğunu ifade etse de bir postmodernlik eleştirisi hüviyeti taşımaktadır (Baudrillard, 2011, s. 11).

Simülasyon kuramının işaret ettiği eleştirel anlam bütününe geçmeden önce bu kuramın kavramsal dayanakları konumunda bulunan ve giriş bölümünde de kısaca bahsedilen modernite-postmodernite ikiliğinin detaylandırması gerekmektedir. Tarihsel olarak bakıldığında kökeninin 15. ve 16. yüzyıldaki Rönesans ve Reform süreçlerine kadar dayandığı ifade edilen modernite, başta Aydınlanma ve Sanayi Devrimi olmak üzere Batı merkezli çeşitli düşünsel ve ekonomik gelişmelerin sonucunda ortaya çıkan bilim temelli yeni bir kavrama ve yaşama biçimidir. Aydınlanma filozoflarının nesnel bilim, evrensel ahlak, evrensel yasa ve özerk bir sanat geliştirme çabalarının bir sonucu olan modernite, bir tasarı olarak çoğunlukla 18. yüzyılda biçimlendirilmiştir (Sarup, 2004, s. 205). Literatürde moderniteye dair yapılan tanımlara bakıldığında Touraine'nin (2002, s. 13) modernitenin (veya modernliğin) "insanın yaptığıyla bir olduğunun, dolayısıyla da bilim, teknoloji ya da yönetimin daha etkili kıldığı üretimle, toplumun yasayla örgütlenmesi ve çıkarların, ama aynı zamanda da tüm kısıtlamalardan kurtulma isteğinin harekete geçirdiği kişisel yaşam arasında bir denklik ilişkisinin olması gerektiğinin olumlanması" olduğunu ifade ettiği görülmektedir. Veya bir başka çalışmada Giddens (2016, s. 63-67) modernitenin merkezinde kapitalizmin bulunduğunu ve hatta modern olan her şeyin kapitalizmle bağdaştırılabileceğini, kapitalist döngünün sorunsuz bir biçimde tamamlanabilmesi için denetleme ve kontrol işlevi göre ulus-devlet modelinin de kapitalizmle yakın bir ilişki içinde olduğunu belirtmiştir.

Görülebileceği gibi üstte aktarılan iki kapsayıcı pasajın ortak noktasında modernitenin bilimsel yöntem ve aklın bir çıktısı niteliğinde olan teknolojinin organize ettiği evrensel üretim ve yönetim biçimi ve bunun ortaya çıkardığı yeni liberal toplum modeli ve örgütlenmesi olduğu bulunmaktadır. Touraine'nin (2002, s. 17) akılcılaştırma ve özneleştirme ismini verdiği ve dinsel olanın (Tanrı'nın) yerine dünyevi olanı (bilimi) koyarak topluma ve bireye ait tüm süreçlerin bu ilke çerçevesinde organize edilmesi olarak ifade ettiği modernite, örneğin Sanayi Devrimi'yle birlikte kapitalist bir ülkü olarak ilerlemeye dayanan bir inançlar sistemini devreye sokmuş ve ekonomi sahasında da akılcı yaklaşımın izleğinde hareket etmiştir (Hobsbawm, 2001, s. 135).

Kendini ilk olarak mimaride gösteren postmodernizmin zamanla toplumsallaşması ve yeni bir kavrama biçimine dönüşmesiyle ortaya çıkan postmodernite ise modernitenin inşa ve ifade ettiği kavram, kurum ve ülkelerin 20. yüzyılın ilk yarısında yaşanan bilimsel ve tarihsel gelişmelerin akabinde irtifa kaybetmesi sonucunda ortaya çıkmıştır. Modernitenin tanımlanması ve özelliklerinin sıralanması hususunda varılan kısmi mutabakatın aksine düşünürler tarafından çok farklı tanımları yapılan postmodernite, Lyotard'a (1997, s. 144) göre "bir durgunlaşma dönemi", Jameson'a (2011, s. 29) göre "geç kapitalizmin kültürel mantığı" ve Eagleton'a (2011, s. 9) göre ise "klasik hakikat, akıl, kimlik ve nesnellik nosyonlarından, evrensel ilerleme ya da kurtuluş fikrinden, bilimsel açıklamanın başvurabileceği tekil çerçeveler, büyük anlatılar ya da nihai zeminlerden kuşku duyan bir düşünce" biçimindedir. Modernitenin inşasında öne çıkarılan akıl, bilim, ulus-devlet, evrensellik, nesnellik gibi kavramların yerine küreselleşme, görecelilik ve öznellik gibi kavramları savunan postmodern düşünce, ilerlemeci modern anlayışın reddettiği gelip geçicilik, parçalanma, süreksizlik ve kargaşayı bütünüyle benimsemektedir (Harvey, 1997, s. 60).

Modernite ve postmoderniteye dair aktarılan görüş ve yorumların akabinde bu çalışmanın kavramsal çerçevesi konumunda bulunan simülasyon kuramına geçilebilir. Jean Baudrillard'ın yaratıcısı olduğu simülasyon kuramına göre İkinci Dünya Savaşı sonrasında Batı'da dolaşıma geçen tüketim ideolojisi, gerçeğin ölümüne sebep olmuştur. Sistem, kendi devamlılığını sağlayabilmek adına ölümüne sebep olduğu gerçeğin yerine ona çok benzeyen ve seri bir şekilde üretilebilen simülaklarını koymuştur. Gerçeğin tüm göstergelerine sahip olan, "-mış gibi yapmayan" ve bu yüzden gerçeğiyle ayırdı neredeyse imkânsız olan simülaklar, gerçeklik ilkesine zarar vermektedir (Baudrillard, 2011, s. 16). Bu durum, modernitenin akıl temelli rasyonel kurulumunun çöktüğünün bir göstergesidir. Tüketimin rasyoneliteni nötralize etmesi, modern toplumların ilkel toplumları anırtmasına, ilerleme ve gelişmişlik gibi kavramların anlamlarını yitirmesine neden olmaktadır.

Modernitenin rasyonelleştirici kültürleri, paradoksal bir biçimde, daha ilksel bir kültür mantığı, ebedi dönüş, insan kırılabilirliği tarafından yönlendirilirken, aynı zamanda ölümsüzlüğe ve kusursuzluğa doğru başka bir yönde hareket eder. Baudrillard bunu, bir kültürün dünyanın bayağı yanılması içine çöküşü, kendi kalıntıları içine çöken parlak yazgı ve alinyazısı kültürleri olarak teorileştirir -bayağı rastlantı ve kaos (Gane, 2008, s. 45).

Bu noktada kuramla ilgili iki kavramın daha altı çizilmelidir. Bu iki kavramdan ilki olan hiperrasyonelite, simülasyon evreninde rasyonelitenin dönüştüğü şey, simülasyon evreninin akıl çalıştırma mantığıdır. Moderniteyi ortaya çıkaran rasyonelitenin kendine tur bindirme hâli, tüketim mantığının etkisiyle sonuna kadar rasyonelleşmeye çalışan bir sistemin vardığı son noktadır. Rasyonelitenin akılcılık, irrasyonelitenin ise akıldışılık olarak adlandırıldığı bir denklemde bir çeşit akılcılık simülasyonu niteliğinde olan hiperrasyonelite, sistem ve toplumun rasyonel olduğu konusunda fikir birliğine vardığı eylemlerin tüketim aracılığıyla içinin boşaltılması, anlamsız birer göstergeler hâline gelmesidir. Buna -bağlama uygun olarak- alışveriş çılgınlığı üzerinden oluşturulabilecek bir senaryoyla örnek verilecek olunursa, bireyin ihtiyaçları dahilinde giymek için ayakkabı sahibi olmasının rasyonel bir hareket olduğu söylenebilir. Bireye doğuracağı fiziksel, fizyolojik ve dolayısıyla psikolojik zararlar nedeniyle ayakkabı almamanın ve giymemenin ise irrasyonel bir hareket olduğu ortadadır. Bu denklemde hiperrasyonel olan ise yüzlerce çift ayakkabı sahibi olmaktır. Zira bu noktada, alışveriş eyleminin nedenselliğinde ihtiyaçtan çok hedonizm, gösteriş ve prestij bulunmaktadır (Doğan, 2022, ss. 45-46).

Bahsi geçen ikinci kavram olan hiperrealite ise simülasyon evreninin biçimidir. Bu biçimsellik simülasyon evreninde şeylerin yok edilme şeklini teşkil etmektedir. Simülasyon evreninde realitenin yerini alan hiperrealite, anlamdan yoksun (veya Baudrillard'ın ifade ettiği

şekliyle anlama kısa devre yaptıran) mükemmel hâle getirilmiş (gerçekten daha gerçek olan) simülarklar yaratarak kendini göstermektedir. Bu, bir ortadan kayboluş hâlidir ve simülasyon evreninin ölüm metaforudur. “(...) Bu ölüm fiziki anlamda bir yok olma şeklinde değil, gerçekten daha çok gerçeğe benzeme, toplumsaldan daha çok toplumsala benzeme yani hiper gerçekleşme şeklinde bir ortadan kayboluştur” (Adanır, 2004, s. 28).

Kuramının sacayakları olarak simülasyon evreninin akıl çalıştırma mantığı hiperrasyonaliteyi ve bu evrenin gerçeklik biçimi hiperrealiteyi *Simülakrlar ve Simülasyon*'da Disneyland, Watergate Skandalı, Beaubourg (Pompidou Sanat Merkezi) gibi örnekler üzerinden çeşitlendirerek ve derecelendirerek açıklayan Baudrillard, verdiği örneklerde simülakrların işlevinin “artık her şeyin simülasyondan ibaret olduğunu gizlemek” olduğunu söylemektedir.

Batı uygarlığı ‘simgesel’ (yani içerik, ideolojik, politik, felsefi, kültürel düzeyde bir model olma özelliğini) anlamını yitirmiştir. Buna karşın, ‘maddi’ anlamda sahip olduklarını yitirmemek için bu bitmişliğini yadsımaya daha doğrusu gizlemeye gayret etmektedir. Simülasyon evreni, işte bu bitmişliğin gizlenmeye çalışıldığı evrenin kendisidir (Adanır, 2004, s. 19).

Baudrillard’ın simülasyon kuramı çerçevesinde ele aldığı politika, iktidar ve tarih gibi mesele ve disiplinlerin arasında en önemlilerinden biri de çoğunlukla çağdaş sanat üzerinden geliştirdiği sanat ve sanat dünyası eleştirileridir. Simülasyon evreninde kendini gösteren kusursuz cinayetler arasında özel bir konuma sahip olan sanatın ölümü, sanatçının üretimi olan sanat eseri nedeniyle arkasında iz bırakmaktadır (Baudrillard, 2012b, ss. 13-14). Temelde adına sanat denilen aşkın yaratım sürecinin bir çeşit içkin üretim sürecine dönüştüğünü ifade eden Baudrillard, simülasyon evreninde sanatın –diğer pek çok şey gibi- öldüğünü/öldürüldüğünü ve dolayısıyla bir tür ortadan kaybolma sanatına dönüştüğünü söylemiştir (Baudrillard, 2012c, s. 7). Ona göre adına ortadan kaybolma sanatı denilen şey, değerlerin, gerçeğin, ideolojilerin ve nihai amaçların çözümlenip gittiği noktadır (Baudrillard, 2012c, s. 13). Burada sanatın cisimleşmesi, anlık bir parıltıya indirgenmesi ve estetik değerlerin açık bir şekilde ticari bir metaya dönüştürülmesi söz konusudur (Baudrillard, 2012a, s. 128). Her türlü sanatsal üretim, bir değiş tokuş değeri ve bir gösterge olarak anında üretilmekte ve tabii tüketilmektedir (Baudrillard, 2009, s. 92).

Simülasyon evreninde sanat eserinin ticari bir metaya dönüşmesi, onun seri üretimle üretilebilir bir hâle gelmesinin hem sebebi hem de bir sonucudur. Artık seri hâlinde üretilebilen durumda olan yapının yitirdiği şey, aura ve estetik biçimdir. Baudrillard’a (2011, s. 145) göre orijinal yitirilmiştir ve artık aynı anda sınırsız sayıda çoğaltılabilmek için orijinale gerek bile duyulmamaktadır. Bu, aslında aşkın ve biricik bir süreç sonunda üretilmesi gereken sanat eserinin tüketim mantığı içinde eriyik hâle gelmesi ve sahip olduğu tüm ayrıcalıklı konumu kaybetmesidir.

Baudrillard’a göre simülasyon evreninde sanatın aldığı bu yeni konunun en önemli sonucu sanatın estetik illüzyonunu kaybetmesidir. Artık estetik illüzyona sahip olmayan sanat eseri, bireyleri ve toplumları etkileyebilme gücüne sahip değildir. İmge ve düş gücünün olmadığı bu sanat eserlerinde herhangi bir yaratıcı süreç de bulunmamaktadır. Zira sanatı “içinde yaşadığımız dünyayı oldukça abartılı bir şekilde sergileyen bir illüzyon veya onu deforme eden bir ayna” olarak tanımlayan Baudrillard, duyarsızlığa mahkûm edilmiş bu dünyada yani simülasyon evreninde sanatın duyarsızlığa duyarsızlık eklemekten başka bir çaresi olmadığını iddia etmiştir (Baudrillard, 2010, s. 204).

İfade edilen kuramsal çerçeveye sahip olan simülasyon kuramının sinema sanatı (ve alanı) özelinde üretilebilecek çeşitli çıktıları bulunmaktadır. Batı dünyasının pek çok alanda yaşadığı anlam ve gerçeklik kaybının kendini tüm sanat dallarında gösterdiğini ifade eden

Baudrillard, başta *Simülakrlar ve Simülasyon* ve *Sanat Dünyasının Kurduğu Komplo* olmak üzere pek çok metninde sinema filmlerine de çeşitli atıflarda bulunmuştur.

Baudrillard'ın film simülakrları olarak isimlendirilen sinema simülasyonu örneklerine dair altını çizdiği ilk önemli nokta, filmlerin kusursuzluğudur. Zira Baudrillard, kusuru gerçekliğin ve dolayısıyla estetik illüzyon üretiminin ön koşulu olarak kabul etmektedir. Ona göre sistem, gerçeğin ölümünü gizlemek adına gerçekten daha gerçek ve kusursuz simülakrlar üretmiştir (Baudrillard, 2011, s. 15). Baudrillard'ın tarihin kusursuz bir şekilde yansıtıldığını iddia ettiği sinema simülasyonu örneklemesindeki Roman Polanski'nin yönetmenliğini yaptığı *Çin Mahallesi* (*Chinatown*, 1974), Sydney Pollack'ın yönetmenliğini yaptığı *Akbabanın Üç Günü* (*Three Days of the Condor*, 1975), Stanley Kubrick'in yönetmenliğini yaptığı *Barry Lyndon* (1975), Bernardo Bertolucci'nin yönetmenliğini yaptığı *1900* (1976) ve Alan J. Pakura'nın yönetmenliğini yaptığı *Başkanın Bütün Adamları* (*All the President's Men*, 1976) gibi filmlerde tüm zehirli ışınlar temizlenmiş, gerekli ve yeterince malzeme kusursuz bir şekilde yerli yerine oturtulmuş ve herhangi bir sinematografik hataya düşülmemiştir (Baudrillard, 2011, ss. 75-76).

Bu noktada Baudrillard'ın ifade ettiği şekliyle kusursuzluk denen şeyin biçimsel bir yapıda seyrettiği ortaya çıkmaktadır. Işığın, kamera/lens hareketlerinin ve kurgunun tüm imkânlarının kullanıldığı bu yapımlar, Baudrillard'ın “şeylerin kendi kendilerini yansıtabilme kapasitesinden yoksun olmaları, sahip oldukları görüntülerin değiştirilmesine izin vermeleri” olarak tanımladığı estetik illüzyon açısından büyük bir yoksunluk çekmektedir (Baudrillard, 2005, s. 22). Zira bu filmler, kendi kendilerini yansıtabilme konusunda doruk noktasına ulaşmış yapımlardır ve bu kusursuzluk hâli, insani bir edim olarak sanat ve sanatın gerçeklikle olan ilişkisi adına endişe verici seviyeye ulaşmıştır.

Bu yapıtları izlerken insanın gerçek filmlerden çok kusursuz benzerler, kombinatuvar (ya da McLuhancı anlamda mozaik) bir kültürün getirdiği olağanüstü kurgulama olanakları, muazzam foto, kino ya da sentetik tarihî görüntülerle karşı karşıya olduğuna inanası gelmektedir (Baudrillard, 2011, s. 75).

Bahsi geçen kusursuzluğun ortaya çıkardığı gerçekten daha gerçek olma durumu yani gerçeğin ve dolayısıyla estetik illüzyonun ortadan kalkması hâli, yapıtları her ne kadar daha yetkin kılmak adına yapılmış olsa da tam tersi bir neticeyle karşılaşmaktadır. Gerçeğin ölümünü gizlemek adına onu katlayarak hipergerçeğe dönüştüren simülasyon evreninin estetik konusunda da benzer bir politikayla hareket etmesi sonucunda ortaya çıkan bu durum, bu dönemde dolaşıma geçen hiperrasyonel bir aklın getirisi ve bir neticesidir. Baudrillard'a (2002, s. 172) göre “gerçeğin genetik manipülasyon ve klonlama yoluyla sağlanacak ölümsüzlüğü ve kusursuzluğu ise, hiçbir zaman ara formülden, yüksek güce çıkarılmış türün vasatlığından başka bir şey olamayacaktır.”

Baudrillard tarafından ifade edilen kusursuzluk sorunsalının diğer boyutunda ise, sinemanın teknoloji ile ilişkisi bulunmaktadır. İzleyiciye oldukça gerçekçi ve kusursuz bir deneyim sunmayı amaçlayan sinema teknolojilerine ve/veya post-sinema gelişmelerine şüpheyle yaklaşan Baudrillard, kendi kendilerini yansıtabilme konusunda teknolojiden faydalanan imgelerin estetik illüzyon yaratma gücünün elinden alındığını ifade etmiştir. Zira Baudrillard'a (2005, s. 17) göre imge, dünyanın iki boyutlu soyut bir görüntüsünü sunmalıdır. Bu iki boyutluluk, gerçek dünyayı ve gerçek dünyaya ait boyutları devre dışı bırakarak estetik illüzyon duygusu yaratmaktadır. Oysa bugünün sinema teknolojisiyle yaratılan sanal görüntü izleyiciyi imgenin içine çekmeye çalışmakta ve üç boyutlu gerçekçi bir imgeyi yeniden yaratmaktadır ki estetik illüzyonu yok eden de budur. Bu durumun imgesellikle ve dolayısıyla yaratıcılıkla açıklanabilir bir tarafı bulunmamaktadır. “Bu, olsa olsa taklitçi, holograma benzeyen ve yaratılanı-yeniden üreten bir illüzyondur. Yeniden üretim teknolojisine, gerçeğin sanal düzeyde yeniden üretimine kusursuz bir biçim kazandırılarak illüzyon duygusuna son

verilmektedir”. Görülebileceği gibi Baudrillard, sinema ve sinematik imge konusunda klasik bir biçimci bakışını anımsatan bir tavırla dünyanın gerçek görünüşünden uzaklaşılın yaratımları estetik illüzyon konusunda zengin bulmakta ve özellikle de teknolojinin müdahalesiyle gerçeğe çok benzeyen imgeler yaratan sinema filmlerini estetik illüzyonu öldürmekle suçlamaktadır (Özarslan, 2015, s. 205).

Burada ifade edilmesi gereken bir diğer nokta, sinema teknolojisinin gelişimiyle ortaya çıkan bu yeni sinemanın anlatı diline Baudrillard’ın yaklaşımıdır. 1990’lı yıllarda izleyiciyle buluşan David Lynch’in yönetmenliğini yaptığı *Vahşi Duygular* (*Wild at Heart*, 1990), Joel Coen ve Ethan Coen’in yönetmenliğini yaptığı *Barton Fink* (1991) ve Paul Verhoeven’in yönetmenliğini yaptığı *Temel İçgüdü* (*Basic Instinct*, 1992) gibi filmleri kendi kendilerini içeriden yıkan ve sinematografik illüzyonun yitirilmiş olduğunun bir kanıt niteliği taşıyan yapımlar olarak niteleyen Baudrillard, bu filmlerin metinlerarası (ve tabii aynı zamanda filmlerarası) göndermeler yapmaktan başka bir şey yapmayan, lüzumsuz repliklerden oluşan, ileri teknoloji ürünleri olduğunu ifade etmiştir. Baudrillard’ın sinemayı içten içe çürüten bir hastalığa benzettiği bu filmler, gereksiz teknolojik ustalıklarla, özel efektlerle ve klişelerle bezeli yapımlardır. Bu filmler, “hiçbir anlama sahip olmayan imgelere çılgın bir hareketlilik kazandırarak ve değişik eğilimleri bir araya getirerek yitirilen düş gücünü daha da zayıflatmaktan başka bir şey yapmamaktadırlar” (Baudrillard, 2005, ss. 18-19). Baudrillard’ın imgelere acı çektirilmesi olarak tanımladığı bu filmlerde senaryo alaycı bir parodiye benzemekte, pornografik filmlerde sunulan gerçekçi ayrıntılar göze batmaktadır (Baudrillard, 2005, ss. 15-16).

Baudrillard’ın örneklem olarak seçtiği *Vahşi Duygular*, *Barton Fink* ve *Temel İçgüdü* gibi filmlere ve bu filmlerle ilgili altını çizdiği unsurlara, Baudrillardcı bakış açısından bir anlığına uzaklaşarak bakıldığında bu yapıtların postmodern sinema örnekleri olduğu görülmektedir. Özellikle de Baudrillard’ın vurguladığı sürekli göndermeler yapma, gereksiz repliklerle dolu olma, parodi ve pornografik gerçeklik detayları postmodern sinemanın bilinen özellikleridir (Büyükdüvenci ve Öztürk, 2014, ss. 13-34). Baudrillard, her ne kadar postmodern, postmodernizm ve postmodernite gibi kavramları kullanma konusunda olumsuz bir yaklaşım içinde olsa da sinemaya yaklaşımının –tıpkı biçimci tavrında olduğu gibi- klasik ve modern bir hüviyet taşıdığı ve postmodern olanı kritize ettiği ortadadır. Burada (ve Baudrillard’ın felsefesinin hemen her alanında) ortaya çıkan temel fark, postmodern düşüncede bir yeni yönelim olarak açıklanan bu sinemasal/estetik tarzın Baudrillard tarafından ölmüş gerçeğin bir sunumu olarak nitelendirilmesidir.

Baudrillard’ın kaybolan sinematografik illüzyona dair düşüncelerine geri dönülecek olunursa; karakterlerin ironi ve espri dolu replikleri tek seferde kusursuz bir tonlamayla söyledikleri, tüm aksiyonları herhangi bir sakarlıktan uzak bir şekilde başarıyla gerçekleştirdikleri ve erotizmi kusursuz bir şekilde sundukları bu filmler, Baudrillard’ın hipermarketler için ifade ettiği “bakışlarımızı etkileyebilecek bir rölyef, bir perspektif, bir ufuk noktasından yoksun olma” ve “düzenlenme biçimi nedeniyle art arda gelen ve eşdeğerli göstergelere benzeyen reklam panoları ve ürünlerden oluşan total bir ekrana benzeme” gibi durumlarla kesişimler içermektedir (Baudrillard, 2011, s. 112). Zira bu filmlerde seyirciye nefes aldırarak herhangi bir boşluk veya duraksama olmadığı gibi mizansende öykünün geneli ve sonu ile ilgili olmayan herhangi bir nesne kullanımına da yer yoktur. Her şey kusursuz bir şekilde dizayn edilmiş, her detay ortak amaca hizmet etmesi amacıyla yerleştirilmiştir. “Her şey programlı bir şekilde seyircinin bir illüzyon gösterisine tanık olduğu duygusunu yaşamasını engellemek amacıyla yapılmış gibidir. Seyirciden sanki her türlü sinematografik illüzyon duygusunu ortadan kaldıran bu abartılı sinematografik gösteriye yalnızca tanıklık etmesi istenmektedir” (Baudrillard, 2005, s. 16).

Baudrillard'ın ifade ettiği sinema sanatında estetik illüzyonun yitirilmesi/öldürülmesi ve/veya film simülakrları ile ilgili aktarılan bu yorum, görüş ve değerlendirmelerin sonucunda ortaya çıkan kuramsal çerçeveyi maddeler hâline özetlemek gerekirse şöyle bir sıralama gerçekleştirilebilir:

- Film simülakrları, biçimsel açıdan hatasız ve kusursuz niteliğe sahiptirler/sahip olmayı arzulamaktadırlar.
- Film simülakrları, sinematografik imgeye hipergerçekçi bir görünüm kazandırmaya çalışmaktadırlar.
- Film simülakrları, kusursuz ve gerçekçi (hipergerçekçi) bir görünüm ve imgesellik için teknolojiyle, özellikle de sinema teknolojisiyle organik bir bağ kurmaktadırlar.

Bir Simülasyon Evreni Olarak David Fincher Sineması

Baudrillard'ın simülasyon kuramı ve bu kuramın sinemayla ilişkisi özelinde üretilebilecek bir kavramsal çıktı olarak film simülakrı kavramı, bu makalede Amerikalı yönetmen David Fincher sineması üzerinden örneklendirilecektir. Bu noktada ilk olarak yönetmen David Fincher, filmografisi ve sinema anlayışının değerlendirilmesi gerekmektedir.

1962 yılında Denver'da doğan David Fincher, büyüdüğü San Anselmo, Kaliforniya'da yönetmen George Lucas'ın komşusu olması nedeniyle genç yaşta filmlere ilgi duymaya başlamıştır. Yine genç yaşta Lucas'ın özel efekt stüdyosu Industrial Light & Magic'te kameraman yardımcısı olarak işe başlayan Fincher, 1980'lerin ortalarında reklam filmleri yönetmeye başlamış ve kısa sürede klip yönetmeni olarak başarılı bir kariyere adım atmıştır. 1980'li ve 90'lı yılların en ikonik şarkı kliplerini yöneten Fincher, ayrıntılı set tasarımları ve ustalıkla kamera kullanımı gibi belirgin sinematik özellikleriyle dikkat çekmiştir (Augustyn, 2024). David Fincher, kronolojik sırayla gidilirse 1992 yılında gösterime giren *Yaratık 3* filmiyle ilk kez sinema filmi yönetmenliği deneyimi yaşamıştır. 1995 yılı yapımlı *Yedi (Se7en)*, 1997 yılı gösterime giren *Oyun (The Game)*, 1999 yılında gösterime giren *Dövüş Kulübü (Fight Club)*, 2002 yılında gösterime giren *Panik Odası (Panic Room)*, 2007 yılında vizyona giren *Zodiac*, 2008 yılında vizyona giren *Benjamin Buton'un Tuhaf Hikâyesi (The Curious Case of Benjamin Button)*, 2010 yılında gösterime giren *Sosyal Ağ (The Social Network)*, 2011 yılında vizyona giren *The Girl with the Dragon Tattoo (Ejderha Dövmeli Kız)*, 2014 yılında vizyona giren *Kayıp Kız (Gone Girl)*, 2020 yılında vizyona giren *Mank* ve 2023 yılında vizyona giren *The Killer* gibi filmlerin yönetmenliğini yapmıştır.

Aktarılan biyografik ve filmografik bilgilerin akabinde David Fincher sinemasının karakteristik özelliklerine genel bir bakış atıldığında ilk olarak ifade edilmesi gereken nokta, biçimci bir sinemanın göze çarptığıdır. Yönetmenliğini yaptığı filmlerin hiçbirinin senaristi olmayan Fincher, yönetmenlik sanatının en arı temsilcilerinden biri olarak görülmektedir. Fincher'ın tarzıyla ilgili ifade edilenler, sinemada yaratıcılığın yönetmenlik sacayağındaki en önemli figürlerinden biri olduğunu kanıtlar niteliktedir. Örneğin, Fincher'ın yönetmenlik tarzının otokratik eğilimlere ve oldukça detaycı bir çalışma biçimine sahip olduğu belirtilir. Fincher, film yapımının her yönünü mikro düzeyde yönetmeyi tercih eden bir auteur yönetmendir (Brooks, 2002). O, filmlere karmaşık matematik problemleri gibi yaklaşmaktadır. *Zodiac* filminde kurgucu olarak çalışan Angus Wall, Fincher filmlerinin kurgusunu yapmanın İsviçre saatini bir araya getirmek gibi olduğunu söylemiştir (Mockenhaupt, 2007). Fincher'ın detaycılığı ve kusursuzu arayan anlayışı, film yapım sürecinin tamamına ve çekim sürecinin tüm unsurlarına sirayet etmiştir. "Fincher görkemli kompozisyonları, insanüstü detaycılığı ve oyuncularını ciddiyetten arındırmak ve tam olarak aradığı performansı yakalamak için sonsuz, titiz çekimlere sokmasıyla ünlüdür; filmleri ilk bakışta neredeyse didaktik, neşesiz ve sert görünebilir" (Fennesey & Ryan, 2014).

David Fincher sinemasıyla ilgili ifade edilebilecek bir diğer nokta, biçim konusunda çeşitli idfikslerle sahip bir yönetmen olduğu, kendi tarzına ve tarzının gerekliliklerine içeriğe rağmen sadık kaldığıdır. Bu bağlamda ona yöneltilen temel eleştiri de ortaya çıkmaktadır: Birçok eleştirmene göre Fincher, içerik yerine biçime, öz yerine üsluba öncelik veren bir yönetmendir. Onun filmografisinde karşılaşılan yavaş, ileri hareketli vinç çekimlerinde Dario Argento'nun, bir kameranın neler yapabileceğine dair merakında De Palma'nın, çekimlerin aşırı, bazılarında göre saplantılı planlanması ve uygulanmasında ve özellikle de oyuncuların - tesadüfi görünebilecek noktaya kadar- titiz hazırlığı konusunda Hitchcock'un etkileri görülür (Browning, 2010, ss. 177-178). Onun bu biçimciliği, müzik klipi ve reklam geçmişiyle ilişkilendirilebilir ki bu da sıklıkla bir eleştiri konusudur. Bu eleştiri, onun yüzeysel bir biçimi ve biçimsel estetiği devam ettirdiği yönünde geliştirilmektedir. Fincher'ın daha kısa olan bu film formlarıyla olan bu deneyimi, üç dakikalık bir pop şarkısına dayanan farklı bir hikâye anlatma ritmine duyarlılık göstermesine ve son teknoloji görsel efektlerle her daim iletişim hâlinde kalmasına neden olmaktadır (Browning, 2010, ss. VII-IX). Onun sineması, bu anlamda oyun estetiğini ve biçimini çağrıştırmaktadır (Kuchera, 2017).

Bu noktada David Fincher sinemasının teknolojiyle olan yakın ilişkisi de ele alınmalıdır. Sinema teknolojisinde yaşanan gelişmeleri yakından takip eden ve bunları özellikle görsel efekt bağlamında anlatıyı geliştirebilme adına kullanan bir yönetmen olan Fincher, müzik klipi ve reklam filmi yönetmenliğinden kalma alışkanlıklarını bu bağlamda da uzun metrajlı filmlerine yansıtmaktadır.

David Fincher, yönetmen koltuğuna oturmadan önce Star Wars ve Indiana Jones gibi görsel efektlerin yoğun olarak kullanıldığı filmlerin kamera arkasında görev yapmış ve bu tekniklerin kullanımına son derece hâkim bir isim. Görsel efekt dediğimizde aklımıza David Fincher gelmez ancak, takıntı seviyesindeki detaycılığı sebebiyle filmlerinde en sıradan sahnelerde bile sayısız görsel efekt kullanılmaktadır. Fincher gibi kadrajlarındaki her detaya büyük önem veren yönetmenin sinemasına yansımaları da hâliyle son derece çarpıcı oluyor. Filmlerinde kullanılan görsel efektlerin bazıları, tekrar tekrar çekilmesi gerekebilecek sahnelerde pratik amaçla kullanılsa da, önemli bir kısmı filmin anlatısını güçlendirmek için doğru zaman ve mekân detaylarını yaratmak için kullanılır (Kutlular, 2022, ss. 155-156).

Buna örnek vermek gerekirse –bu çalışmanın örneklem filmlerinden biri olan- *Zodiac* ele alınabilir. “Bir dönem filmi olan *Zodiac*'ta olayların geçtiği tarihteki yapıların, dolayısıyla da atmosferin yaratılması noktasında görsel efektler kilit bir rol oynamaktadır. Filmde dış mekân çekimlerinden, bir cinayet sahnesinde oyuncuların üzerine sıçrayan kana kadar birçok detayın CGI teknikleriyle yaratıldığı bilinmektedir” (Kutlular, 2022, s. 156). Bunun yanında ilerleyen bölümlerde de analizi yapılacak olan Transamerica Pyramid binasının inşaatının timelapse sekansı verilebilecek bir diğer önemli örnektir. Görsel efektlerle üretilen bu sahnede, Transamerica Pyramid binasının inşa edildiği 1969 ve 1972 yılları arasındaki süre, time-lapse çekimle gösterilmektedir. 1972 yılından 2018 yılına kadar San Francisco bölgesinin en yüksek yapısı olma özelliğini taşıyan bu binayla Fincher, “toplumun hafızasındaki bir imajı alıp, fotoğraf makinası teknolojisini kullanan bir tekniği bilgisayarda görsel efekt olarak” –tıpkı bir aldatma ustası gibi- sunmuştur (Liptak, 2017).

David Fincher'a ve sinemasına (sinemasının biçimsel unsurlarına) dair aktarılan bu bilgi ve yorumların ardından mizansen eleştirisi işlemine geçilebilir. Bu bağlamda bu çalışmada Fincher sinemasından örneklem olarak üç film seçilmiştir. Bu üç film, *Zodiac* (2007)², *Sosyal*

² *Zodiac*, 1960'lı yılların sonundan 1970'li yılların ortasına kadar A.B.D.'nin California eyaletinin çeşitli şehirlerinde işlediği esrarengiz cinayetlerle ve polisle mektuplar aracılığıyla kurduğu diyalogla halk için büyük

Ağ (2010)³ ve *Ejderha Dövmeli Kız* (2011)⁴'dir. Bu filmlerin seçilmesinin ilk nedeni, bir önceki bölümde Jean Baudrillard'ın sanat eleştirisinin sinema izdüşümüne dair ifade ettiği noktaların bu filmlerde –en azından çözümlene için seçilen sahneler özelinde- açık bir şekilde kendini göstermesidir.

Bu üç filmin örneklem olarak seçilmesinin bir diğer nedeni ise söz konusu filmlerin Fincher sinemasının tamamını temsil edebilecek bir biçimselliğe sahip olmasıdır. Mizansen eleştirisinin bir gerekliliği konumunda bulunan bu biçimsellik, -daha önce de ifade edildiği gibi- yönetmenin “dekor/mekân, aydınlatma, kostümler, saç, makyaj ve karakterlerin hareketleri olmak üzere perdede görünen tüm öğelerine” dair yaptığı tercihlerin irdelenebilmesi adına kritik bir noktada durmaktadır (Kabadayı, 2013, s. 113). Bu irdeleme, yönetmenin anlam üretiminde biçimsel unsurları nasıl dizayn ve organize ettiğinin anlaşılabilmesini sağlayacaktır. Zira filmin biçimsel unsurlarına odaklanan mizansen eleştirisi, mizansenin bir amaç doğrultusunda bir şeyleri gösteren veya bir şeyleri gizleyen ve izleyiciyi nesnelere niye bir başka şekilde değil de bu şekilde yerleştirildiğini anlamak için düşünmeye zorlayan yapısını hedef almaktadır (Arnheim, 2002, s. 56). Bu bağlamda, bu çalışma salt bir estetik değerlendirmesinden ziyade biçimsel tercihlerin anlamsal çıktılara odaklandığı ve bu çıktılarda Baudrillard'ın simülasyon kuramının ışığında ne gibi yorumlara tekabül ettiğiyle ilgilendiği için bir film eleştirisi yaklaşımı olarak mizansen eleştirisinin çalışma için uygun metodoloji olduğu sonucuna varılmaktadır.

Film çözümlenmeleri sırasında mizansenin tüm unsurlarının eleştirisinden ziyade amaçlı bir seçim gerçekleştirilmiştir. Bahsi geçen amaçlı seçim, Baudrillard'ın simülasyon kuramının sanat (veya sanat dünyası) eleştirisinin sinema izdüşümünde ifade ettiği noktaların bir çıktısı niteliğinde olan film simülakrı kavramının çalışmanın ilk bölümünün sonunda maddeler hâlinde sıralanan kuramsal çerçevesi temelinde gerçekleştirilmiştir. Bu çerçevenin kapsamında ise film simülakrlarının biçimsel açıdan hatasız ve kusursuz niteliğe sahip olmaları veya bunu arzulamaları, film simülakrlarının sinematografik imgeye hipergerçekçi bir görünüm kazandırmaya çalışmaları ve kusursuz ve gerçekçi (hipergerçekçi) bir imgesellik için teknolojiyle, özellikle de sinema teknolojisiyle organik bir bağ kurmaları bulunmaktadır. Buna göre örneklem filmlerde biçimsel kusursuzluk arayışı, gerçekçilik ve sinema teknolojisinin kullanımı üzerinden değerlendirmeler gerçekleştirilecektir. Film çözümlenmeleri, *Zodiac* filminde mekân tercihleri, kamera kullanımı ve kurgu, *Sosyal Ağ* filminde karakterlerin hareketleri, aydınlatma ve filtre tercihleri ve *Ejderha Dövmeli Kız* filminde ise jenerik tasarımı alt-başlıklarıyla gerçekleştirilmiştir.

koru ve paniğe neden olan seri katil *Zodiac*'ın karikatürist Robert Graysmith, gazeteci Paul Avery ve dedektif Dave Toschi tarafından yürütülen soruşturmasını merkezine almaktadır. Karikatürist Robert Graysmith'in kendi imkânlarıyla bizzat sürdürdüğü soruşturmanın sonucunda kaleme almış olduğu aynı adlı eserden uyarlanan *Zodiac*'ın başrollerinde Jake Gyllenhaal, Mark Ruffalo ve Robert Downey Jr. yer almaktadır.

³*Sosyal Ağ*, ünlü sosyal medya sitesi Facebook'un kurulma hikâyesini merkezine almaktadır. Harvard'ta öğrenci olan Mark Zuckerberg'in üniversite içinde ünlü olmasını sağlayacak hackerlık faaliyetleri, Facebook'un kurulma süreçleri ve en yakın arkadaşlarıyla giriştiği tazminat davalarını beyazperdeye taşıyan filmin başrollerini Jesse Eisenberg, Andrew Garfield ve Justin Timberlake paylaşmaktadır.

⁴*Ejderha Dövmeli Kız*, gazeteci Mikael Blomkvist'in 40 yıl önce ortadan kaybolan genç bir kızın soruşturmasını kabul etmesi ve hacker Lisbeth Salander'la birlikte yaşadıklarını konu almaktadır. Film, Stieg Larsson'un aynı isimli romanından uyarlanmıştır. Filmin başrollerinde Daniel Craig, Rooney Mara, Christopher Plummer ve Stellan Skarsgård bulunmaktadır.

Film Çözümlenmeleri

Mekân, Kamera Kullanımı ve Kurgu

Mizansenin ana unsurları olan dekor, kostüm ve mekâna dair örneklemin ilk filmi olan 2007 yılı yapımlı *Zodiac*'in ele alınması gereken ilk noktası, bir dönem filmi olarak döneminin estetiğine ve tarihsel koşullarına referans verme ve bunları yansıtmada konusunda gösterdiği itinalı yaklaşımıdır. Zira filmlerde gerçekliği inşa etmek de normal gerçekliği aşmak da mizansen yaratımıyla ilişkilidir (Bordwell & Thompson, 2008, s. 113). Filmde kullanılan/tercih edilen ve mizansen ana unsurları olarak kabul edilen dekorlar, kostümler ve mekânlar tıpkı Baudrillard'ın Peter Bogdanovich'in yönetmenliğini yaptığı *Son Gösteri (The Last Picture Show, 1971)* filmi dalgınlıkla 1950'li yıllara ait özgün bir prodüksiyon olduğunu sanması gibi bir yanılgı yaratacak düzeyde detaylı bir görünüm içerisindedir (Baudrillard, 2011, s. 75). Filmde zaman geçişinin –yukarıda da bahsedildiği gibi- Transamerica Pyramid binasının inşaatının görsel efektlerle hazırlanmış time-lapse çekimiyle aktarılması da (Şekil 1) bahsi geçen hikâyenin dönemine dair verilen referanslardan biridir. *Zodiac*, tarihin retro bir senaryo olarak hiperreal ve kusursuz bir biçimde canlandırılmasına açık bir örnek teşkil etmektedir. Bu durum, yani Baudrillard'ın ifade ettiği şekliyle “tarihin sinema aracılığıyla yeniden şıngalanmaya çalışılması”, bilinçlenmeden ziyade yitirilmiş bir gönderenler sistemine duyulan özlemlerle ilişkilidir (Baudrillard, 2011, s. 74). Baudrillard, tarihin sinemada bu şekilde kusursuz bir biçimde temsil edilmesinin tarihin ölümünün bir kanıtı olduğunu, filmin bir çeşit tarih simülasyonuna dönüştüğünü ve estetik illüzyon duygusundan yoksun kaldığını ifade etmektedir (Baudrillard, 2011, ss. 74-75).



Şekil 1: *Zodiac* filminde Transamerica Pyramid Binasının İnşası (Fincher, 2007).

Zodiac'la ilgili mizansen eleştirisi bağlamında ifade edilmesi gereken bir diğer konu, filmin kamera hareketleri ve kurgusudur. Çoğunlukla mizansen öğelerinden biri olarak görülmeyen ve hatta sinema estetiğiyle ilgili klasik metinlerde mizansen tanımlarının dışında bırakılarak yapıldığı kamera hareketleri ve kurgu, konu mizansenin ana unsurlarından mekân tasarımı olduğunda devreye girmektedir çünkü mizansen, mekânın sahne düzenlemesiyle ilgilidir ve mekân, kamera için oluşturulmaktadır (Corrigan, 2013, s. 90). Bu bağlamda *Zodiac*'ın mizansen yaratımında dikkat çeken en önemli unsur, kamera hareketlerinin ve buna bağlı olarak kurgunun büyük bir titizlikle tasarlanmış olması ve herhangi bir devamlılık hatasının (veya diğer herhangi bir sinematografik hatanın) göze çarpmamasıdır. Filmde sadece bir kere (dedektif Toschi'nin kendi adına ilk *Zodiac* cinayetiyle karşılaştığı sahnede) tripot, crane, jib veya benzeri kamera sabitleyicilerden çıkarılan kamera, tüm hikâyeye boyunca ya hiç hareket etmeden kalır ya da robotik derecede pürüzsüz ve çoğunlukla yavaş hareketler ve çevrilmeler yapar. Bu anlamda *Zodiac*'taki (ve aslında tüm Fincher filmlerindeki) kamera hareketlerinin bir animasyon filmi veya bir oyun animasyonunu anımsırdığı ifade edilebilir ki –

daha önce de belirtildiği gibi- bu anıştırma, Fincher sinemasının tamamı için söylenen bir görüş veya bir eleştiridir (Kuchera, 2017). Buna örnek olarak taksi cinayeti sahnesi (Şekil 2) ele alınabilir. Zodiac'ın (dedektif Dave Toschi'nin soruşturmasına dahil olduğu vakasında) taksisine aldığı kurbanıyla yaptığı kısa süreli yolculuğun taksinin üstünden 90 derecelik dik bir açıyla takip edildiği bu sahnede kamera, arabanın en küçük hareketine bile duyarlılık göstermektedir. Bir sinema filminden ziyade bir bilgisayar oyununu anımsatan bu sahnenin film genel görüntü yönetmenliği anlayışına göre bile radikal bir biçimselliğe sahip olduğu söylenebilir.



Şekil 2: Zodiac Filminde Taksi Sahnesi (Fincher, 2007).

Yukarıda verilen örnekte de görülebileceği gibi *Zodiac*'ın yer yer radikal bir noktada kendini gösteren biçimselliğine dair ifade edilmesi gereken bir diğer nokta ise yine mekân seçimi ve tasarımına bağlı olarak filmin kurgusunda göze çarpan zaman-hareket uyumudur. Herhangi bir devamlılık hatası, atlama veya yanlışlığın olmadığı filmin kurgusunda saniyelik detaylar bile hesaplanmış görünmektedir. Buna örnek olarak filmin giriş jeneriğinin aktığı ve ilk Zodiac mektubunun gazeteye ulaştığı sekans (Şekil 3) ele alınabilir. Bu sekansa mektupların dağıtıldığı el arabasına (kırmızı kutu içinde) sabit bir biçimde, ele arabasıyla birlikte gazete binasının koridorlarında yani filmin önemli bir bölümünün geçtiği mekânda dolaşan kameranın Paul Avery'yi ve sohbet eden arkadaşlarını kadrajına almasından sonra karikatürist Robert Graysmith'in planına geçildiğinde kadrajın sol yanında görülmeye devam etmesi, bahsi geçen saniyelik detayların bile büyük bir titizlikle hazırlandığının önemli bir kanıtıdır. Üstelik bu sekansın aynı anda birden fazla kamerayla çekilemeyecek bir mizansene sahip olması ve bunun açıkça belli edilmesi de yönetmen Fincher'ın bu konuda oldukça titiz ve hatta meydan okumacı davrandığı görüşünü pekiştirmektedir. *Zodiac*, Baudrillardcı bir söylemle gerçekten daha gerçek olmaya yani hiperreal görünmeye çalışmakta ve gerçeklik ilkesine zarar veren bu tercihlerin hatasızlığı konusunda ciddi bir çaba sarf etmektedir.



Şekil 3: Zodiac Filminin Giriş Sahnesi (Fincher, 2007).

Karakterlerin Hareketleri, Aydınlatma ve Filtre Tercihleri

Bu çalışmanın örnekleminin ikinci filmi olan 2010 yılı yapımlı *Sosyal Ağ* da tıpkı *Zodiac* gibi bir dönem filmi olarak 2000’li yılların ilk bölümüne uygun dekor, kostüm ve mekân seçiminde detaycı bir görünüm içerisindedir. *Sosyal Ağ* da tıpkı *Zodiac* gibi robotik ve neredeyse animasyon film ve/veya oyun estetiğini anıştıran kamera hareketlerine/çevrinmelerine sahiptir ve *Sosyal Ağ* da montaj konusunda tıpkı *Zodiac* gibi saniyelik hesaplar üzerinden hipergerçekçi bir estetiğe gönderme yapmaktadır. *Sosyal Ağ*, konuya Baudrillardcı yaklaşmayan pek çok sinema yazarı ve yönetmenine göre imgenin kusursuzlaştırılması açısından David Fincher sinemasının zirve noktasıdır. Örneğin, Amerikalı yönetmen Quentin Tarantino’ya göre *Sosyal Ağ* 2010’lu yılların en iyi filmidir (Shoard, 2020).

Sosyal Ağ filminde mizansen eleştirisi yaklaşımının odağına aldığı unsurlar bağlamında üzerinde durulması gereken asıl nokta, bir konuşan kafalar filmi olması yani sadece diyaloglar üzerinden inşa edilen, düşük tempolu (fakat yüksek ritimli) bir anlatıya sahip olmasıdır. Filmin lineer olmayan anlatısının temelde iki dava ve pek çok masa konuşmasından ibaret olmasının (Şekil 4) ve bunun paralel bir kurguyla izleyiciye sunulmasının getirdiği diyalog yoğunluğu ve akıştaki kesintisizlik, izleyicinin karakterleri, karakterler arasındaki ilişkileri ve diyalogları takip etmesinin oldukça güçleştiği bir yapıyı beraberinde getirmektedir. İzleyicilerin herhangi bir duraksama olmadan ironi ve yoğunlukla kaleme alınmış diyalogları dakikalar boyunca izlemek zorunda kalması (filmin girişinde diyaloglarla birlikte blog yazar Mark Zuckerberg karakterinin yazdıkları hesaba katılmalıdır), karakterlerin sürekli dönüşüm yaşayan ilişki durumlarının kavranabilmesini ve filmin genel anlatı akışının takip edilebilmesini zorlaştırmaktadır. Bu tercih ve bu tercihin sonucunda ortaya çıkan netice, Baudrillard’ın kaybolan sinematografik illüzyonla ilgili ifade ettiği eleştirilerle ilişkilendirilebilir bir durumu yaratmaktadır. Zira Baudrillard’a (2005, s. 16) göre, estetik illüzyonunu kaybetmiş filmlerde en ufak bir boşluğa, atlayıp sıçramaya, hataya ve sessizliğe izin verilmemektedir. Baudrillard’ın faydasız bulunduğu bu kusursuzlaştırma işlemi sonrasında bu tarz filmlerden alınan keyif, estetikle ilişkisiz “cool”, soğuk, işlemsel, denklemsel ve güdümlenmiştir (Baudrillard, 2011, s. 76).



Şekil 4: Sosyal Ağ Filmindeki Masa Başı Sahneleri (Fincher, 2010).

Sosyal Ağ üzerinden David Fincher sinemasıyla ilgili mizansen eleştirisi üzerinden değerlendirilmesi gereken bir diğer nokta, filtre tercihleriyle ilgilidir. Filmlerinde genellikle bir veya iki rengin baskın olduğu filtreler kullanan Fincher, kariyerinin ilk yıllarında ve ilk filmlerinde değişimler gösteren çeşitli renk ve renk tonları tercih etmiştir. Örneğin, bir kara film örneği olarak kabul edilen *Yedi*'de ağırlıklı olarak siyah ve kahverengi tonlarını kullanan Fincher, daha sonraları sarı-yeşil filtreye geçiş yapmış ve görüntüleri bu iki renk temelinde yumuşatarak estetize etmeye çalışmıştır. Fincher, *Sosyal Ağ*'da da benzer biçimsel bir tercihte bulunmuş ve filmin Harvard-Silikon Vadisi aurasını düşük kontrastlı bir sarı-yeşil filtreye (Şekil 5) aktarmaya çalışmıştır. Bu durum, Fincher sinemasının biçimsel kusursuzluk ve kusursuz standartizasyon arayışının bir sonucu olarak görülebilir. Zira Fincher, renkler üzerinde baskın bir filtre kullanarak mizansen içerisinde uyumsuzluk yaratacak veya uyumsuz görünecek tüm unsurları standartize etmeye çalışmıştır. Bu da –yukarıda da ifade edildiği gibi- Baudrillard'ın sinema üzerine geliştirdiği eleştirinin sacayaklarından birini oluşturmaktadır.



Şekil 5: Sosyal Ağ Filminde Filtre Kullanımı Örnek Sahneleri (Fincher, 2010).

Jenerik Tasarımı

Çalışmanın örneklemini oluşturan son film olan 2011 yılı yapımlı *Ejderha Dövmeli Kız*'ın mizansen eleştirisi için seçilen sahnesinin değerlendirilmesine geçilmeden önce söylenmesi gereken ilk şey, *Zodiac* ve *Sosyal Ağ* ilgili ifade edilen tüm değerlendirmelerin – tıpkı diğer filmlerde olduğu gibi- *Ejderha Dövmeli Kız* için de geçerli olduğudur. Teknik yeterlilik, kamera kullanımı ve kurgu konusundaki detaycılık, filtre tercihleri ve diyalog yoğunluğu açısından *Ejderha Dövmeli Kız* da Baudrillard'ın altını çizdiği şekliyle sinematografik illüzyonun ölümüne neden olabilecek kadar kusursuz bir görünüm içerisindedir. Bu anlamda verilen diğer iki örnek üzerinden de gidilerek Fincher filminin biçimsel tercihlerinin benzerlikler taşıdığı, teknik yeterlilik açısından da belirli bir standarda sahip olduğu söylenebilir.

Diğer iki örneklem filmi için geçerli olan değerlendirmelerin *Ejderha Dövmeli Kız* için de geçerli olması bu filmde değerlendirilmesi gereken asıl nokta olan filmin giriş jeneriğine odaklanılmasını sağlamaktadır. Filmin öykü akışına gönderme yapan fakat estetik açıdan bunlardan da ayrı bir noktada duran bu jenerik tasarımı (Şekil 6), parlak siyah ve gri renklerin ağırlıkta olduğu ve Led Zeppelin'in 1970 yılında çıkardığı *Immigrant Song* şarkısının eşliğinde izleyiciyle buluşan bir klip niteliğindedir. David Fincher'ın *Yedi* ve *Dövüş Kulübü* gibi filmlerinde de tercih ettiği bu giriş jeneriği tarzı, onun klip yönetmeni geçmişiyle ilişkilendirilebilir bir noktadadır. Lisbeth Salander karakterinin ruhsal gelişiminin soyut bir anlatıyla aktarılması olarak tanımlanabilecek bu klip, siberpunk bir estetikle filmin uyarlandığı romana, filme ve pek çok politik unsura gönderme yapmaktadır. Filmin konsantre bir özeti niteliğindeki bu bölümün yapımında 3ds Max, Softimage, Digital Fusion, Real Flow, Sony Vegas, Zbrush, Mudbox ve VRAY gibi sinema teknolojisinin en gelişmiş yazılımları kullanılmıştır (Motionographer, 2012). Baudrillard'ın sinematografik illüzyonun yok edilmesinde teknolojiyle kurulan organik ilişki temelinde gerçekleştirdiği eleştirilerle ilişkilendirilebilecek durumda olan bu klip, Fincher'ın insan nedenli kusur ihtimallerini ortadan kaldırma arayışının salt bir tezahürü niteliğindedir.



Şekil 6: Ejderha Dövmeli Kız Filminin Giriş Jeneriği (Fincher, 2011).

Sonuç

Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramının tüketim ideolojisine yaklaşımındaki özgün tavrı, sağduyulu bir zihin yapısının kavramakta güçlük çekebileceği bir muğlaklık ve ironi içermektedir. Baudrillard, kuramında sadece politika, iktidar, tarih veya bilim gibi üst-başlıklara değil, sanata da muğlaklıklar ve ironi içeren özgün tarzıyla eğilmekte ve çoğunlukla değerlendirme dışı bırakılan verileri analiz etmektedir.

Baudrillard'ın temelde modern sanat üzerinden gerçekleştirdiği eleştirisi sinemayı da kapsama alanı içine almaktadır. Sinema sanatında eleştirilerini sinematografik illüzyonun kaybolması ekseninde inşa eden Baudrillard; kusursuzlaşan mizansenler, hipergerçekçi bir şekilde üretilen imgeler ve sinema teknolojisinin gelişiminin sanatsal yaratıcılığa etkileri başlıkları altında bir dizi eleştirel görüş ortaya koymuştur. Tüm bu eleştiriler, film simülakrı ismi verilebilecek bir çıkıya işaret etmekte, aslında yetkinlik ve gelişim olarak nitelendirilebilecek pek çok unsurun sinemaya zarar vermekle suçlanmasına neden olmaktadır. Baudrillard, bu yeni biçimselliğin sanatın ölümüne bir kanıt niteliğinde olduğunu düşünmektedir.

Çalışmanın diğer öznesi olan David Fincher ve sineması, Baudrillard'ın simülasyon evreninde sinema eleştirileri için altını çizdiği unsurlarla ve verdiği örneklerle çeşitli kesimler içermektedir. Biçimsel ve teknik anlamda kusursuzluk arayışı ve sinema teknolojisiyle girilen yakın ilişki açısından Fincher filmleri, Baudrillard'ın yitirilen sinematografik illüzyon konusu üstünde sıkça durduğu temel eleştiri noktalarını biçimsel olarak tekrar etmektedir. Öyle ki Baudrillard'ın sinema filmleri eleştirisinde ifade ettiği hemen her şey, -en azından örneklem olarak değerlendirilen- Fincher filmlerinde mevcuttur.

Bu çalışmada değerlendirmeye alınan ve mekân, kamera hareketleri ve kurgu üzerinden çözümlenen *Zodiac*, tarihin retro bir senaryoya dönüştürülerek biçimsel bir kusursuzlukla temsil edilmesi, robotik derecede pürüzsüz kamera hareketleri ve kurgusuyla Baudrillard'ın eleştirilerine örnek oluşturmaktadır. Çalışmanın diğer örneklem filmi olan ve karakterlerin hareketleri, aydınlatma ve filtre tercihleri üzerinden değerlendirilen *Sosyal Ağ*, *Zodiac*'la ilgili söylenen hemen her şeyi taşımanın yanında izleyicinin takip etmesinin olanaksız olduğu diyalog yoğunluğu ve filtre tercihleriyle dikkat çekmektedir. Örneklemin son filmi olan ve jenerik tasarımı üzerinden çözümlenen *Ejderha Dövmeli Kız* ise yine ilk iki filmde değerlendirilen tüm unsurlara sahip olmanın yanında kusursuz bir estetikle bezenmiş, klip tarzı giriş jeneriğiyle bu eleştiri zincirini tamamlamaktadır.

Sonuç olarak David Fincher sinemasının yukarıda sıralanan özellikleri nedeniyle Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde ifade ettiği sinema eleştirilerinin bir çıktısı niteliğinde olan film simülakrları kavramının somut bir örneği olduğu söylenebilir.

Kaynakça

- Adanır, O. (2004). *Baudrillard'ın simülasyon kuramı üzerine notlar ve söyleşiler*. İzmir: Dokuz Eylül Yayınları.
- Adanır, O. (2010). *Baudrillard'ın metinlerindeki özgünlük üzerine*. Adanır, O. (Ed.). *Baudrillard* (1. Baskı, s. 29-35). İstanbul: Say Yayınları.
- Arnheim, R. (2002). *Sanat olarak sinema*. (Ünal, R. Çev.). Ankara: Öteki Yayınevi.
- Augustyn, A. (2024, 20 Şubat). David Fincher. *Britannica*. Erişim adresi: www.britannica.com/biography/David-Fincher.
- Baudrillard, J. (2002). *Tam ekran*. (Gülmez, B. Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Baudrillard, J. (2005). *Sanat dünyasının kurduğu komplo*. (Adanır, O. Çev.). Erişim adresi: <https://docs.google.com/file/d/0BxRmz7bMCFBSeGRCOEtfVXRkZXc/edit?usp%20>

- %E2%80%A6%5Cu003ddrive_web&pli=1&resourcekey=0--
slyRRwnY3CrjosxecN85Q.
- Baudrillard, J. (2009). *Gösterge ekonomi politiği hakkında bir eleştiri*. (Adanır, O. ve Bilgin, A. Çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.
- Baudrillard, J. (2010). *İllüzyon, yitirilen illüzyon ve estetik*. Adanır, O. (Ed.). *Baudrillard* (1. Baskı, s. 195-219). İstanbul: Say Yayınları.
- Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve simülasyon*. (Adanır, O. Çev.). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2012a). *İmkansız takas*. (Sönmezay, A. Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2012b). *Kusursuz cinayet*. (Sevil, N. Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2012c). *Neden her şey hala yok olup gitmedi?*. (Adanır, O. Çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.
- Bordwell, D., Thompson, K. (2008). *Film art: An introduction*. New York: McGraw-Hill.
- Brooks, X. (2002, 24 Nisan). Directing is masochism. *The Guardian*. Erişim adresi: www.theguardian.com/culture/2002/apr/24/artsfeatures2.
- Browning, M. (2010). *David Fincher: Films that scar*. California: Praeger.
- Brunetti, D., Chaffin, C., De Luca, M. ve Rudin, S. (Yapımcı), Fincher, D. (Yönetmen). (2010). *The social network* [Sinema filmi]. A.B.D.: Columbia Pictures, Michael De Luca Productions, Relativity Media, Scott Rudin Productions, Trigger Street Productions.
- Büyükdüvenci, S., Öztürk, S. R. (2014). *Postmodernizm ve sinema*. Büyükdüvenci, S. ve Öztürk, S. R. (Ed.). *Postmodernizm ve sinema* (1. Baskı, s. 13-36). Ankara: Dipnot Yayınları.
- Chaffin, C., Rudin, S., Søndberg, O. ve Stærmoose, S. (Yapımcı), Fincher, D. (Yönetmen). (2011). *The girl with dragon tattoo* [Sinema filmi]. Almanya, A.B.D., Birleşik Krallık, İsveç: Columbia Pictures, Metro-Goldwyn-Mayer, Scott Rudin Productions, Yellow Bird.
- Chaffin, C., Fischer, B. J., Medavoy, M., Messer, A. W., Vanderbilt, J. (Yapımcı), Fincher, D. (Yönetmen). (2007). *Zodiac* [Sinema filmi]. A.B.D.: Phoenix Pictures.
- Colebrook, C. (2013). *Gilles Deleuze*. (Soydemir, C. Çev.). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Colman, F. (2005). *Rhizome*. Parr, A. (Ed.). *The Deleuze dictionary* (1. Baskı, s. 231-233). Edinburg: Edinburg University Press.
- Connor, S. (2015). *Postmodernist kültür: Çağdaş olanın kuramlarına bir giriş*. (Şahiner, D. Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Corrigan, T. (2013). *Film eleştirisi elkitabı*. (Gürata, A. Çev.). Ankara: Dipnot Yayınları.
- Deleuze, G. (2003). *İki konferans*. (Baker, U. Çev.). İstanbul: Norgunk Yayınları.
- Doğan, E. (2022). Costa-Gavras'ın Le Couperet ve Erdem Tepegöz'ün Zerre filmlerinde hiperrasyonizm ve işsizlik ilişkisi üzerinden zihniyet dünyaları karşılaştırması. *ART/Icle: Sanat ve Tasarım Dergisi*, 2 (1), 36-55.
- Eagleton, T. (2011). *Postmodernizmin yanılsamaları*. (Küçük, M. Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Fennese, S., Ryan, C. (2014, 3 Ekim). David Fincher's misdirections: The movies inside his movies. *Grantland*. Erişim adresi: www.grantland.com/hollywood-prospectus/david-fincher-career-arc-gone-girl-zodiac-social-network-dragon-tattoo-benjamin-button-genre/.
- Gane, M. (2008). *Jean Baudrillard: Radikal belirsizlik*. (Utku, A. ve Toker, S. Çev.). Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Giddens, A. (2016). *Modernliğin sonuçları*. (Kuşdil, E. Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Girgin, Ü. H. (2019). Simülasyon evrenine özgü sinema. *SineFilozofi Dergisi*, 4 (8), 195-225.
- Harvey, D. (1997). *Postmodernliğin durumu*. (Savran, S. Çev.). İstanbul: Metin Yayınları.

- Hassan, I. (2019). *Orpheus'un parçalanışı: Postmodern bir edebiyata doğru*. (Aras, E. Çev.). Ankara: Hece Yayınları.
- Hobsbawm, E. (2001). *Tarih üzerine*. (Akinhay, O. Çev.). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Jameson, F. (2011). *Postmodernizm ya da geç kapitalizmin kültürel mantığı*. (Plümer, N. & Gölcü, A. Çev.). Ankara: Nirengi Kitap.
- Kabadayı, L. (2013). *Film eleştirisi: Kuramsal çerçeve ve sinemamızdan örnek çözümler*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Kuchera, B. (2017, 10 Kasım). How the director of The Social Network makes his movies look like games. *Polygon*. Erişim adresi: www.polygon.com/2017/11/10/16634700/david-fincher-camera-movement.
- Kutlular, H. G. (2022). Zamani atlamak. *SineFilozofi Dergisi*, 7 (13), 156-157.
- Küçük, M. (2000). *Postmodernin modern karakteri ya da dönemleştirmenin ironisi*. Küçük, M. (Ed.). *Modernite versus postmodernite* (1. Baskı, s. 21-54). İstanbul: Vadi Yayınları.
- Liptak, A. (2017, 26 Mayıs). There's a surprising amount of CGI in David Fincher's films. *The Verge*. Erişim adresi: <https://www.theverge.com/2017/5/26/15701750/david-fincher-cgi-filmmaking-kaptain-kristian-watch>.
- Lyotard, F. (1997). *Postmodern durum*. (Çiğdem, A. Çev.). İstanbul: Vadi Yayınları.
- Mockenhaupt, B. (2007, 1 Mart). The curious case of David Fincher. *Esquire*. Erişim adresi: <https://www.esquire.com/news-politics/a2155/esq0307fincher>.
- Motionographer (2012, 16 Ocak). Blur talks: "The Girl with the Dragon Tattoo" titles. *Motionographer*. Erişim adresi: <https://motionographer.com/2012/01/16/blur-talks-the-girl-with-the-dragon-tattoo-titles/>.
- Özarslan, Z. (2015). *Siegfried Kracauer*. Özarslan, Z. (Ed.). *Sinema kuramları I: Beyazperdeyi aydınlatan kuramcılar* (1. Baskı, s. 185-220). İstanbul: Su Yayınevi.
- Sarup, M. (2004). *Post-yapısalcılık ve postmodernizm*. (Güçlü, A. Çev.). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Say, Ö. (2023). 20. yüzyılda yaşanan sosyal değişme dinamikleri ve kültürel çözümler açısından küreselleşme. *Sosyoloji Konferansları*, 26, 61-76.
- Sokal, A. & Bricmont, J. (2002). *Son moda saçmalar: Postmodern aydınların bilimi kötüye kullanmaları*. (Baydur, M. ve Onaran, O. Çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Shoard, C. (2020, 29 Mayıs). Quentin Tarantino: The Social Network is 'hands down' the best film of 2010s. *The Guardian*. Erişim adresi: <https://www.theguardian.com/film/2020/may/29/quentin-tarantino-the-social-network-best-film-of-2010s>.
- Touraine, A. (2002). *Modernliğin eleştirisi*. (Tufan, H. Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Yücefer, H. (2016). *Gilles Deleuze: Ortadan başlamak*. Yücefer, H. (Ed.). *Gilles Deleuze: Ortadan başlamak* (1. Baskı, s. 5-10). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.