

BAUDRILLARD PERSPEKTİFİNDEN BİR KİTLE İLETİŞİM VE SANAT ARACI OLARAK SİMÜLASYON EVRENİNDE TELEVİZYON

Ürün Yıldırım Önk*

“Siz artık televizyonu izlemiyorsunuz; sizi/yaşantınızı izleyen televizyon.” (Baudrillard)

ÖZET

Baudrillard'ın “Simülasyon Kuramı”, çağdaş Batı toplumlarının eleştirel çözümlerini içeren kapsamlı bir çalışmadır. Günümüz dünyasına tamamen farklı bir bakış açısıyla yaklaşılmasına ön ayak olabilecek bu kuram, çağdaş Batı toplumlarında var olan sistemin ekonomi, politika, bilim, tarih, sanat, iletişim gibi öğelerini hedef almaktadır. Baudrillard bu doğrultuda yaptığı çözümlerini, simgesel değiş-tokuş adını verdiği bir yöntemle gerçekleştirmiştir. İncelenen her alanda genel kabullere ters düşen örnekleri bulunarak bunları tersine çevirmekte yani geçerliliğini yok etmektedir.

Baudrillard'ın çözümlemeye kullandığı alanlardan biri de televizyondur. Baudrillard günlük yaşamın yeniden üretimini sağlayan yönüyle televizyonu, simülasyon evrenine ait bir araç olarak değerlendirmiştir. Televizyon, hem sanat hem de kitle iletişim yönleriyle simülasyon kuramına konu olmuştur. Son dönemlerde disiplinlerarası bir çalışma alanı olarak sıkça ele alınan televizyon, bu çalışmada simülasyon kuramı çerçevesinde incelenmiştir. Konuyla ilgili değerlendirmelerin doğru bir zeminde gerçekleştirilmesi amacıyla kuramla ilgili temel bilgilerin yanı sıra kuramın sanata ve kitle iletişimine bakışına da yer verilmiştir.

Anahtar sözcükler: Simülasyon kuramı, Baudrillard, sanat, kitle iletişim, televizyon.

TELEVISION AS A MEANS OF MASS COMMUNICATION AND ARTS IN SIMULATION UNIVERSE FROM BAUDRILLARD'S PERSPECTIVE

“You no longer watch TV, it is TV that watches you (live)” (Baudrillard)

ABSTRACT

Baudrillard's simulation theory is an extensive study which includes his analyses on modern western societies. This theory which can be an initiator of approaching to modern western societies from a totally different perspective, targets the components -like economics, politics, science, history, arts, communication- of the system occurs in modern western societies. In this context Baudrillard used a method which he named symbolic exchange for his analyses. According to this method, examples (from every evaluated field) that are opposite of the general acceptances are determined, reversed and therefore their validities are demolished.

Television is one of the most important areas that Baudrillard used to analyze. He considered television as a means of simulation universe due to its providing the reproduction of daily life. It is treated in simulation theory from arts and mass communication aspects. Television as a multidisciplinary study area, is analyzed through simulation theory in this study. In order to ground the evaluations appropriately, basic knowledge about the theory and its approaches about arts and mass communication are also discussed.

Keywords: Simulation theory, Baudrillard, arts, mass communication, television.

* Öğr. Gör., Yaşar Üniversitesi İletişim Fakültesi

GİRİŞ

Çağımızın önemli ve vazgeçilmez bir parçası olarak televizyon, toplum yaşantısı üzerine kafa yoran pek çok araştırmacıya konu olmuştur. Çok çeşitli disiplinler tarafından değişik yöntemler uygulanarak yapılan açıklamalar her defasında televizyonun birbirinden farklı ne kadar çok yönü olduğunu göstermekle kalmamış, bunun da ötesinde tek bir bakış açısının onu anlamaya hiçbir zaman yetmeyeceğini de kanıtlamıştır. Bu bağlamda son dönemlerin asi kuramcılarında biri olan Baudrillard da, alışılmışın dışında bir bakış açısıyla biçimlendirdiği simülasyon kuramı kapsamında televizyonu ele almış, çözümlene yöntemini olarak da simgesel değiş-tokuş adını verdiği bir yol izlemiştir. Baudrillard'ın çağdaş Batı toplumlarını eleştirdiği bu kuramında, simülasyon evreninin bir parçası olan televizyon da pek çok örnekle çözümlenmiştir. Bu çalışmada amaç, Baudrillard'ın simülasyon kuramı kapsamında eleştirel bir bakış açısıyla incelediği televizyonu nasıl değerlendirdiğini açıklamaktır. Kuşkusuz öncelikle kuramın çerçevesini çizmek ve bu kapsamda ele alınan diğer alanlara ilişkin örnekleri aktarmak gerekmektedir.

1. SİMÜLASYON KURAMI

Simülasyon kuramının çıkış noktası, çağdaş Batı toplumlarındaki gerçeklik kavramının sorgulanmasına dayanmaktadır. Baudrillard'a göre bu toplumlarda gerçeklik ortadan kalkmış, onun yerini simülasyon almıştır: “Gerçek ya da hakikate özgü perspektifle bir ilişkimizin kalmadığını gösteren bu farklı bir uzama geçişle birlikte tüm gönderen sistemlerinin tasfiye edilmiş olduğu bir simülasyon çağına girilmiştir” (Baudrillard 1998a: 12). Baudrillard yaşanan bu sürecin mantığını ise, mesafe kavramını yok eden yapısına bağlamaktadır: “Aralarında belli bir mesafe yoksa ne gerçekten söz edilebilir, ne de düşselden” (Baudrillard 1998a: 149). Dolayısıyla sistem, karşıtlıklar arasındaki mesafeyi yani farkı ortadan kaldırarak her şeyi, birer simülasyon modeline dönüştürmektedir.

Baudrillard hipergerçekliği yani simülasyonu “Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesi” şeklinde tanımlamaktadır (Baudrillard 1998a: 11).

Simülasyon, gerçeğin tüm verilerine sahip olan ama gerçek olmayan şeydir. Gerçeklik artık yitirilmiştir. İnsanlar onları çevreleyen ve “gerçeğin yerini almış olan simülakrlar”ın (Baudrillard 1998a: 11) içinde yaşamaktadırlar.

Öte yandan sistem, gerçekliğin yitirilmediği yalanını da sürdürmek zorundadır. Baudrillard bu durumu şu sözleriyle açıklamaktadır: “Simülasyon sürecinin yalıtılmasını imkansızlaştıran şey, ortalıkta gerçekten başka bir şey göremeyen, gerçekten başka bir şey düşünemeyen bir düzenin bulunmasıdır. Çünkü bu düzen yalnızca gerçeğin bulunduğu bir ortamda var olabilmektedir” (Baudrillard 1998a: 34). Simülasyon için önemli olan biçimdir, içeriği de zaten yoktur. Bu içeriği olmayan biçim için tek yaşam yolu, biçimi yeniden üretmektir yani tekrarlamaktır. “Çağımızdaki temel hastalığın adı: gerçeğin üretimi ve yeniden üretimi denilen şeydir” (Baudrillard 1998a: 37). Kalıplaşmış paket programlara göre yaşamın her alanındaki ayrıntı yeniden üretilmektedir. Gerçeklik ortadan kalkmıştır, sadece göstergeler kalmıştır. Yok olan gerçeklik, bu göstergeler kullanılarak varmış gibi gösterilmeye çalışılmaktadır: “Simülasyon ise gerçekliğe kısa devre yaptırılarak, göstergeler aracılığıyla yeniden yaratılmasıdır” (Baudrillard 1998a: 42-43).

Baudrillard, sistemin bu çabalarını göstermece olarak nitelemektedir: “İdeolojik çözümlemenin amacı nesnel süreci yeniden oluşturabilmektir. Oysa hakikati bir simülakrl şeklinde yeniden oluşturmaya çalışmak bir göstermeceden başka bir şey değildir” (Baudrillard 1998a: 43). Bu noktada Baudrillard simülasyon evresinin yaşadığı alanlardaki (1) -gerçeğin yerini alan-simülakrları bularak ve simgesel değiş-tokuş adını verdiği yöntemiyle tersine çevirerek bu göstermeceleri birer birer ortaya çıkarmaktadır.

Baudrillard simgesel değiş-tokuş yöntemini şu gerekçeye dayandırmaktadır: “Batılı toplum düzeninde bu düzene müdahale etmek isteyen her şey kendi erekliliğiyle olan bağlantısını yitirerek ait olduğu bütünden koparılmakta ve emilmektedir” (Baudrillard 2002: 5). Dolayısıyla bu sisteme kendi oyun kuralları içinden bir yanıt verme olasılığı mümkün değildir ancak simgesel yoldan bir mücadele, çözüm yolu olabilir. Zira “bu toplumsal oluşumlar simgesel

tarafından yönlendirilmedikleri için, onun varlığından rahatsız olmaktadırlar” (Baudrillard 2002: 1). Simgesel değiş-tokuş ise bir yöntem olarak şu şekilde açıklanmaktadır: *“Hipergeçerçeki bir topluma karşı güdülebilecek tek strateji... sistemin kendine karşı kullanılması yani tersine çevrilmesi doğrultusunda olabilir.”* *“Simgesel zorunluluğun temeli olan tersine çevirme işlemi”*(Baudrillard 2002: 7) her terimin yok edilmesi için tam tersi örnekler bulunmasıyla gerçekleştirilir.

Çağdaş Batı toplumlarında var olan sistemden (ekonomik-toplumsal) söz edildiğinde “sistem” sözcüğüyle anılan kavram, temeli kapitalizme dayanan hatta günümüzde kapitalizmi de aşarak ideolojiler üstü bir duruma gelen ekonomik bir düzeni ifade eder. Bu bakımdan Baudrillard’ın çözümlerinde önemle üzerinde durduğu konulardan biri, kapitalizmi anlatan bir yaklaşım olarak ekonomi politiktir. Zira onun geçerli olduğunu iddia etmek bir anlamda kapitalizmin ve üretimin var olduğunu kabul etmek olacaktır. Bu bakımdan üretim anlamındaki kapitalizmin sözcüklerini kullanan ekonomi politığın, bugün geçerli olmadığını ortaya çıkarmak, artık bir egemenlik biçimi olan kapitalizmin (ya da neo-liberalizmin) asıl yüzünü gösterecektir (Adanır 2002-2003).

Baudrillard, Marksist anlamda üretimin artık var olmadığını anlatmaktadır. Bir üretim biçimi olan kapitalizmde ihtiyaçlara ve talebe göre bir üretim anlayışı bulunmaktadır. Kapitalizmin egemenlik biçimine dönüşmesiyle beraber bu anlayış ortadan kalkmıştır. Baudrillard, sistemdeki bu değişikliğin nedenini 1929’daki Ekonomik krizle ilişkilendirmektedir (Baudrillard 2002: 59). Bu bunalım, ihtiyaçtan fazla üretimden kaynaklanmıştır. Bundan böyle üretimin bir önemi yoktur, önemli olan tüketimdir. Önce malın pazarı yaratılmakta, sonra üretilmektedir. Artık üretimde yararlılık ve nesnellik ilkeleri tamamen ortadan kalkmıştır. Bu anlamda “bir yeniden üretim sistemi”nde söz etmek daha doğru olacaktır.

“Sistemin tek mantığı varlığını sürdürmektir ve bu anlamda stratejisi insan toplumunu yıkıldı yıkılacak durumda, sürekli açık tutmaktır” (Baudrillard 1997: 58). Burada anlatılan, sistemin varlığını sürdürmek için; bireyleri her zaman tüketmek zorunda olduğuna inandırmış

olmasıdır. Gereksinim kavramı bile anlamını yitirmiştir daha doğrusu kapsamını büyük oranda genişletmiştir. Bireyler tüketmek için yaşarlar, tüketmek için çalışırlar. Sistem tarafından yaratılan “mutluluk”un somut nesnelere kavuşabilmek için tüketirler. Sistem onlarda, tükettikçe mutlu olacakları yanılgısını yaratmıştır. Mutluluğun ölçütü konfordur; konforlu bir yaşamınız varsa mutlusunuz demektir (Baudrillard 1997: 50). Sistem bir yandan sahip olunan nesnelere bağımlılığı artırırken diğer taraftan da ürettiği felaket senaryolarıyla sürekli bir korkutma politikası izlemektedir. Bu nedenle yaratılan nükleer patlama ve savaş gibi artık gerçekleşme olasılığı bulunmayan tehditlerle bireyleri kontrol altında tutmaya çalışmaktadır (Baudrillard 1998a: 51,77). Ayrıca bireylerin gereksinimleri asla tam anlamıyla tatmin edilmez. Birey önce sonsuz bir tüketime alışır ama bunun bedelini ödemek durumdadır. Bedel ise sistemin parçası olarak çalışmaktır. Böylece birey, sınırsız gereksinimleri doyumak ve refaha ulaşmak için tüketir, tüketmek için üretir yani çalışır; dolayısıyla sisteme katılır. Bu noktada sistem öylesine iyi düzenlenmiştir ki bir yandan bireyin gereksinimlerini doyurmayarak onları sistemin sürekli parçası durumunda tutarken bir yandan da bu gereksinimleri tatmin ediyor görünür (Adanır 2002-2003). Öte yandan Baudrillard, sistemin parçası olarak çalışmanın, ölme hakkının insanın elinden alınması (*“geciktirilmiş ölüm”*) anlamına geldiğine de işaret etmektedir. Bu bakımdan ani bir ölüm, sistemin istemeyeceği bir şeydir. Böylece verdikleri, sisteme fazlasıyla iade edilmiş olur. Aslında gerçek bir ölümü anlatan bu olay, simgesel anlamda sistemin ölümü anlamına gelmektedir (Baudrillard 2002: 65, 71). Dolayısıyla sistem eşcinsellik ya da uyuturucu bağımlılığı gibi her türlü marjinalliğe izin vererek, bireyleri sistem içinde tutmak adına elinden geleni yapmaktadır. Hatta Baudrillard çocuk doğurmamanın bile sistem açısından sessiz bir direniş biçimi olduğunu iddia etmekte, daha da ileri giderek genetik ve klonlama alanındaki çalışmaları da birbirine benzeyen ve sisteme boyun eğen bir insan modeli yaratmak hedefine dayandırmaktadır (Baudrillard 1998a: 125-126).

Çağdaş Batı toplumlarındaki bireyler, bu son derece iyi işler çarklarla birbirine bağlanmış ve düzenlenmiş sistem içine doğmaktadır. Sis-

temin gerçek olarak sunduğu şeyler gerçek değil, simülakrdir. Renkli ambalajlarla, ışıltılı vitrinlerle, markalı giysilerle, teknoloji ve estiği buluşturan (!) eşyalarla, egzotik mekanlardaki tatillerle ve adeta para harcanmadığı izlenimi veren kredi kartlarıyla yaratılan bu ambiyans, bireyi kendisine çekmektedir. Birey ulaşamayacağını bile bile, ulaşabilme olasılıklarının peşinden koşmaktadır. Bu olasılık bile onu baştan çıkarır. Bir tür şeytanla sözleşme gibi, birey de sistemle sözleşir. Sahip olduklarına karşılık, sisteme ruhunu satar; onun kölesi olur (Adanır 2002-2003).

Sistem, varlığını bir kısır döngü halinde sürdürmekte, her şeyi kendi çıkarına göre kullanmakta ve bireyleri yarattığı simülasyon evreninde hapsedmektedir. Sistemin yararlandığı en önemli araçlardan biri olarak bilim de simülasyon evresi yaşanmaktadır. Neden-sonuç ilişkilerine dayanan bilim anlayışı tükenmiştir. Sonuçlar nedenlerden önce olmaya başladığından “neden” üretme zorunluluğu doğmaktadır. Bugün Batı toplumlarındaki bilim anlayışı, toplumu açıklamaktan uzaktır (Baudrillard 2002: 96). Sistem bir yandan bilimsel bilgi üretimini engellerken öte yandan da bu durumu, toplum yaşantısında köklü değişikliklere yol açmayan teknolojik buluşlarla örtbas etmeye çalışmaktadır.

Simülasyon evreninde sistemin kullandığı olgulardan biri de tarihtir. Bu konuda bilim de tarihe yardımcı olacak şekilde işletilmektedir. Gerçekliklerini yitirmiş toplumlar, geçmişteki gerçekliği yeniden üretme yoluna gitmektedirler. Bilim artık gelecekle değil, tamamen geçmişle ilgilenmektedir (Baudrillard 1998a: 22). Bilimden başka sinema da sisteme bu açıdan yardımcı olmaktadır. Tarihsel filmler geleceğe yönelik hiçbir şey sunmazken, geçmişe duyulan özlemi yansıtır (Baudrillard 1998a: 64).

Sistemin var olan durumunu sürdürmesi konusunda en büyük destekleyicilerinden biri de moda sektörüdür. Zira dünyada her şey moda haline geldiği zaman sistemin sürekliliği de sağlanmış olmaktadır. Moda paranın en hızlı biçimde dolanmasını sağlayan yoldur. Aslında satın alınan nesnelere gereksinimler arasında bir ilgi yoktur. Modanın bir başka işlevi de sistemin içinde bulunduğu duraklamayı gizlemektir (Baudrillard 2002: 136-137).

Politika da simülasyon evreninde üstüne düşeni başarıyla yerine getirmektedir. O da diğerleri gibi gerçekliğini yitirmiştir. İktidarda ister sağ, ister sol görüşler egemen olsun sistemin işleyişi aynı kalmaktadır. Bu bakımdan değerlendirildiğinde politikanın yaptığı “düzenin ahlaki açıdan temizlenip paklanması ve ovulup partiler olarak yeniden devreye sokulmasından başka bir şey değildir” (Baudrillard 1998a: 27).

Baudrillard bunlardan başka “tüm cinsel, ruhsal, somatik yeniden kazanım enstitülerinin de benzer bir amaçla kurulduklarından” söz etmektedir (Baudrillard 1998a: 26). Gerçeklik yok olmuştur, toplumun kendisi de yok olmuştur. İnsanlar artık bir toplum olmaktan son derece uzaktırlar. Toplumsallıktan bireyselliğe geçilmiştir. İnsanlar maç, konser gibi birtakım göstermelik etkinliklerde bir araya gelmektedirler. “Yaşamla ilgili her şeye örneğin yitirilmiş yetenekler, yitirilmiş vücutlar, yitirilmiş toplumsallık ya da eski tadını yitirmiş yiyecekler konusunda, evet her alanda her şeye eski işlevi yeniden kazandırılmaya çalışılmaktadır” (Baudrillard 1998a: 26).

Baudrillard’ın, somut örneklerle açıkladığı simülasyon dünyasında her şey insana - sistemin sürekliliği adına- dayatılmaktadır. Ancak bunlar yaşamın her alanına öylesine nüfuz etmiştir ki insanlar bunun birer dayatma olduğunun farkında değildirler. Aslında son derece anormal olan bu durum, herkesin ve her şeyin anormal olduğu bir dünyada yaşandığı için, anormal gibi algılanmamaktadır. Belki de korkulması gereken en büyük tehlike budur. İnsanlar artık sistemin kölesi olmayı kanıksamış durumdadırlar.

2. SİMÜLASYON EVRENİNDE SANAT

Simülasyon evreninde sanat da sistemin bir taşıyıcısı hatta üreticisi haline gelmiştir. Baudrillard günümüz Batı toplumlarının sanatını “beş para edemeyecek kadar yüzeysel” bulmaktadır (Baudrillard 2004: 135). Ona göre sanat da her şeyin estetik bayağılık düzeyine yükseltilmesi yararına yanılısama arzusunu yitirmiş ve trans-estetik bir hale dönüşmüştür (Baudrillard 2004: 134).

Sanat temel amacından tamamen sapmış durumdadır. Sanatta amaç, illüzyon yaratmaktır.

İllüzyon gerçekliğe ait bir nesneyle yapılabilir, gerçeğe bağımlıdır. Oysa günümüzde gerçeklik yitirilmiş olduğundan sanatın temeli olan illüzyon da yok olmuştur. Önceleri amaç, insanları bir illüzyona inandırmakken artık onları var olmayan gerçekliğe inandırmak haline gelmiştir. Simülasyon da zaten gerçeklik ve illüzyonun bittiği yerde başlamaktadır.

Baudrillard simülasyon öncesi ve sonrası sanatını şöyle karşılaştırmaktadır:

“Eskiden özgün ve biraz da şeytani sayılabilecek bir alegorik nesnelere sınıfı vardı: aynalar, imgeler ve sanat yapıtları gibi. Bunlar saydam ve somut simülaklardı (onların gerçeğiyle sahtesi birbirine karıştırılmıyordu). Onların kendine özgü bir üretiliş biçimi ve stilleri vardı. Burada amaç daha çok yapay ve sahtenin içindeki ‘doğal’ı keşfederek zevk almaktan ibaretti. Günümüzdeyse, gerçek ve düşsel aynı bütünsel işlemsellik içinde yer aldıklarından birbirine karıştırılmaktadır. Burada her şey estetik büyülemenin denetimi altındadır. Bu hile, kurgu, senaryo, gerçekliğin aşırı miktarda modellerin etkisi altında kalmasından kaynaklanan bir tür yüceltmeye dayalı algılama biçimidir... Bu önceden tasarlanma ve sanatın izleyicisiyle kendi arasına koyduğu mesafenin oluşturduğu estetik bir gerçeklik değil, kodun içkinliğinin önceden belirlenmiş olduğu karesi alınmış yani çiftleşmiş bir gerçekliktir” (Baudrillard 2002: 120).

Çağdaş sanatı ikiyüzlü olarak değerlendiren Baudrillard, simülasyon evreninde sanatın sıfır olmayı, anlamsızlığı, anlamı olmamayı istediğini belirtmektedir. Sanat, anlamsız olduğu halde anlamı olmamayı hedeflemektir. Yani sanat, sıfır olduğu halde sıfır olmayı hedeflemektir (Baudrillard 2004: 136).

“... kendi sıfırlıklarının, sanat hakkındaki söylemsel sıçramaların arkasına gizlenirler; sanat ise, cömertçe, bu sıfırlığı bir değer olarak geçerli kılmaya çabalar. Hiçbir anlamı olmadığına göre ve bununla birlikte, yine de kendince bütün var olma nedenlerini yaratarak var olduğuna göre, bu, bir anlamda, herhangi bir şeyden daha kötüdür... Sanatın komplosu da budur, onun ilkel sahnesinde, bütün bu özel açılış günleri, eserleri özel yerlerde sergileme törenleri, sergiler, restorasyonlar, koleksiyon-

lar, kuruluşlara yapılan bağışlar ve spekülasyonlar birbirini izler...” (Baudrillard 2004: 137)

Öte yandan sanat, insanları tersine bütün bunlara önem ve değer vermeye zorlamaktadır. Bahane olarak da bunun bir sıfır olmasının olanaksız olduğu ve altında bir şeyler gizlemesi gerektiği ileri sürülmektedir. *“Çağdaş sanat, bu belirsizliği, haklı bir estetik değer yargısının olanaksızlığını iyi kullanır ve olup bitenlerden hiçbir şey anlamayanların ya da bunda anlaşılması gereken hiçbir şeyin bulunmadığını anlamamış olanların masumluğunu sömürür”* (Baudrillard 2004: 137). Yeni bir şey yapılmasının olanaksızlığına karşın, sanat hala para kazanma mantığını sürdürmektedir. Özellikle Andy Warhol üzerinde duran Baudrillard onu, simülasyon evresindeki en abartılı ve somut örnek olarak nitelendirmektedir. Warhol sanat eseri olmadığını bilerek sanat eseri olmayan bir şeyi, sanat eseri olarak satmıştır (Adanır 2005-2006). Ürettiklerinin sanat olmadığını belirtmesine karşın -ki atölyesini fabrika olarak adlandırması da bunun kanıtıdır- bu ürünler çok sayıda alıcı bulmaktadır. Baudrillard, sanatın gündelik yaşamın içinde bulunduğu bu durumunu, uzun süre önce öngörmüş olduğunu anlatmaktadır:

“Sanatsal göstergelerin güdümlenici olarak, yapıt, çok uzun zaman önce, kendi kendinin ikizini yaratmıştır. Lévi-Strauss bunları aşırı anlamlandırılmış sanat, ‘göstergenin akademik niteliği’ olarak adlandırarak onlara gerçekten de birer gösterge biçimi kazandıracaktı. O zaman da sanat sonsuz bir yeniden üretim süreci içine girerek, bu gündelik ve sıradan bir gerçeklik bile olsa, kendi kendinin yansımaya dönüşebilen her şeyin sanata dönüşerek, estetik bir boyuta sahip olmasına yol açmaktadır” (Baudrillard 2002: 120-121).

Baudrillard simülasyona özgü kendini yansıtırma sürecinin sanatta ve üretimde paralellik gösterdiğini vurgulamaktadır. Ayrıca değerın sanata özgü nedensizliği (Walter Benjamin sanatı -hammaddeye işçilik ekleyerek belirlenen- değer anlayışı dışında tutmuştur.) bütün alanlara yayılmıştır. Sanatta bir belirleyici olarak imza nasıl değeri arttırıyorsa moda da örneğin markalar değeri arttırmaktadır. Değerın oluşma sürecinde nesnellik ortadan kalkmıştır. Artık her şeyın değeri, bağlam tarafından yani top-

lumun her alanında egemen olan ortak kodlar aracılığıyla belirlenmektedir. Her şeyin sanatsal bir nitelik taşıdığı bir ortamda aslında hiçbir şey estetik değildir (2). Bu noktadan hareketle Baudrillard, gerçekliğin tam merkezinde bulunduğunu söylediği hüner/ sanat/ ustalığın ölmüş olduğunu ileri sürmektedir

“Çünkü yalnızca sahip olduğu eleştirel aşkınlığı değil aynı zamanda estetiğini de tamamen yapısal niteliğine borçlu olduğu, gerçeklik ve imgesi birbirine karıştırılmaktadır. Sanatın artık bir gerçeklik etkisi yaratabilecek kadar zamanı yoktur. Düşseli aşım onun ötesine geçememektedir. Yani düş daha bir düşe dönüşmeden önce ele geçirilmektedir. Herhangi bir sahteye, olası bir yüceltme duygusuna gerek duymayan, kendi kendilerini yineleyerek içkinleşmiş, serisel özellik taşıyan göstergelerin yol açtığı şizofrenik bir korku. Bu göstergelerin hangi gerçekliği simüle ettiklerini kim söyleyebilecek? Bu göstergelerin artık baskı altında tuttukları hiçbir şey kalmamıştır... Dijitalliğin cool evreni mecaz ve düz değişmece evrenini yutmaktadır” (Baudrillard 2002: 121).

Baudrillard, sistemin işleyişiyle ilgili bir noktaya daha dikkat çekmektedir. Toplumda artık “kollektif olan haz”dan “bireysel olan keyfe” geçilmiştir. Her şey kişiselliğe indirgenmiştir. Kişisel doyular ön plana geçmiştir. Örneğin sinema da diğer sanat dalları gibi taşıması gereken en önemli özellik olan, illüzyon yaratmayı yitirmiştir. “Giderek yitirdiğimiz şey işte bu, bir olay ya da öyküye ait mitik enerjiyle masalsı özelliğidir” (Baudrillard 1998a: 66). Sinema artık gerçeğe benzer bomboş görüntüler anlamına gelmektedir. Gerçekle görüntü arasındaki fark yok olmaktadır. “Bir film gerçek olayın ortaya çıkmasından çok önce olayın gerçekleşme sürecini bize adım adım izletmek gibi tuhaf bir şey yapmaktadır” (Baudrillard 1998a: 75). Baudrillard’ın bu belirlemesi de hipergerçeğin yani simülasyonun, gerçeğin önüne geçtiğini göstermektedir. Zira artık hem dünyaya hem de çiftine (double) yetecek yer yoktur (Chan 2008: 8). “Sanat (modern olanı) gerçekliğin dramatik bir alternatifi olarak, gerçek dışılığın gerçekliğe yaptığı baskını ifade ederek lanetli payın içinde yer aldı. Ama peşinen aşırı bir biçimde gerçekleştirilmiş, cool, şeffaf bir dünyada sanatın ne anlamı olabilir ki?” (Baudrillard 2004: 135). Filmlerde günde-

lik yaşamın rahatlığı vurgulanmaktadır. Mutlu olmanın ve tehlikelerden sakınmanın yolunun da yine sisteme sarılmaktan geçtiği empoze edilmektedir. Yaşantıda rastlantılara yer yoktur, sistem her şeyi öngörmek durumundadır zira her şeyi denetim altında tutmasının tek yolu budur. Hayalgücü en düşük seviyede tutulmaktadır. Buna karşın Baudrillard sinemayı halen kolektiviteye yönelik hayal gücünü hareket geçirebilecek bir alan olarak görmektedir. Sistemin bunun önüne geçebilmek; yeni bir şeyler üretilmesinin dolayısıyla değişimin olasılığını bile ortadan kaldırmak adına “cover” yapmayı tercih ettiğini öne sürmektedir.

“Günümüzde karşımıza sinema olarak konulan şey, söz gelişi toplumsal ve politik yaşamdan, manzaraya, savaşa, vs kadar hemen her şeyi ele geçirmiş olan bir sinematografik biçimin somut alegorisinden başka bir şey değildir – buna yaşamın bütünüyle senaryolaştırılmış biçimi de diyebilirsiniz” (Baudrillard 2003a: 5).

Baudrillard’ın bayağılığı, kalıntı döküntülüğü, niteliksizliği bir değer ve ideoloji olarak kendine mal etmeye çalıştığını söylediği sanatın, artık sonu gelmiştir (Baudrillard 2004: 136). Sanatın sonunu tanımlamak oldukça güçtür zira Baudrillard bunu da tıpkı gerçeklikte olduğu gibi “hiper” kavramını kullanarak açıklamaktadır: “Bu son bir yok olmadır ancak tamamen yok olma, karşı bir şeyin alternatif olarak ortaya çıkması demek değildir. Veya bir durumun sonu değildir... Bir şeyin yok olmasından çok, bir şeyin zıvanadan çıkması, aşılması söz konusudur” (Akay 2006: 15-16).

3. SİMÜLASYON EVRENİNDE KİTLE İLETİŞİM

Baudrillard’ın “İster politik, ister eğitici, isterse kültürel olsun sonuçta niyet, anlam ileterek kitleleri anlamın egemenliği altında tutmaktır” (Baudrillard 2003b: 17) sözleri simülasyon evrenindeki kitle iletişim araçlarının işlevini özetler niteliktedir. Kitle iletişim araçlarının temel hedefi anlam üretmek ve iletmek olarak düşünüldüğünde, simülasyon evreninde bu araçların özel bir şey ifade etmediği sonucuna varılabilir. Ancak bu noktada dikkat edilmesi gereken, Baudrillard’ın simülasyon evresindeki toplumlarda üretilen anlamları etkisiz bulmasıdır. Her an, her yerde sonsuz sayıda anlam

üretilmektedir. Ancak her şey o kadar çok ve çeşitli anlamlar yüklenerek doldurulmaktadır ki, bunlar artık bireylere bir şey ifade etmemektedir: “...biz aynı zamanda aşırı anlam bolluğuyla, kusursuz bir anlamsızlığın yol açtığı bir korku düzeni içinde yaşıyoruz” (Baudrillard 2003a: 11). Dolayısıyla buradan, tıpkı ekonomik alanda olduğu gibi iletişimde de gereksinim ortadan kalktığı için (Grace 2004: 2) öncelikle talep yaratılması gerektiği sonucu varılmaktadır: “Bugün artık her şey değişmiştir. Bundan böyle anlam üretilmektedir – yetersiz kalan artık taleptir. Sistemin asıl sorunu da bu anlam talebi üretimidir” (Baudrillard 2003b: 31).

Anlamla ilgili yorumlarında göstergebilim terimlerinden yararlanan Baudrillard, sözcüklerin ve mesajların bir şeye değil, bir yaşam biçimine gönderme yaptığını söylemektedir. Zira bireyin sahip olduğu nesnelere, onun statüsünün belirleyicileri ve göstergeleridir. Yapısal değer anlayışının egemen olduğu simülasyon evreninde nesnelere anlamlandırılması ise sistemin kodlarına göre biçimlenmektedir. Bu kodlar neredeyse sadece o evrende olanların anladığı bir şifre tarzına dönüşmüştür. Sunan taraf da algılayan taraf da sistem tarafından kodlanmıştır. Bireyler sürecin birer parçasıdır ve dünyaya sistemin kodlarıyla bakmaktadır (Baudrillard 2002: 91,99). Aslında gösterge bir göndergeler sistemine işaret etmektedir. Görüntü ve ses sayesinde kodlanmış olan göstergeler, gönderenler sistemine göre açılanmaktadır. Ancak Baudrillard bu noktada simülasyon evrenindeki göndergeler sistemini de sorgulamaktadır. Zira göstergeler bir gerçekliğe gönderme yapmalıdır. Dolayısıyla Baudrillard da gerçekliğin yitirilmiş olduğundan yola çıkarak, gönderenler sisteminin de var olmadığını öne sürmektedir. “Bu hipergerçeklik hem sistem hem de gönderen olarak ortadan kaldırıp model düzeyine yükselttiği bir gerçeği yok etmektedir” (Baudrillard 2003b: 71).

Baudrillard’ın kitle iletişimle ilgili bir başka değerlendirmesi, terimin gerçek anlamını yitirmiş olmasıdır. Kitle iletişim araçları, tanım gereği barındırması gereken geri besleme olanaklarını kullanmamakta dolayısıyla aslında iletişim değil iletişimsizlik süreci oluşturmaktadır (Baudrillard 2007: 6) (Groening 2007: 1).

Bu bağlamda Baudrillard, Mc Luhan’ın “medium is message” tanımından yararlanmakta; bu tanımlamanın simülasyon evresine ait bir ifade olduğunu öne sürmektedir. Tanımlamaya göre, aracın kendisi mesaja dönüşmektedir. Dolayısıyla iletişimin temeli olan “iki kutup ya da bir kutupla diğeri arasında aracılık yapma” da ortadan kalkmaktadır:

“Sonuç olarak medium is message yalnızca mesajın değil aynı zamanda iletişim aracının da sonu demektir. Sözcüğün yazılı anlamında artık iletişim aracı diye bir şey yoktur (özellikle elektronik kitle iletişim araçlarından söz ediyorum) -bir başka deyişle bir gerçeklikle bir diğeri, gerçeğin bir konumuyla başka bir konumu arasında aracılık yapan bir süreç yoktur. Ne içerik ne de biçim düzeyinde. İçin için kaynama denilen şey kesinlikle budur. Kutupların birbirleri tarafından emilmeleri, iletişim aracı ve gerçek gibi belirgin karşıtlıkların yok edilmesi de dahil olmak üzere farklı anlamlar üreten kutuplara sahip sistemlerde kutupların birbirlerine kısa devre yaptırılmaları...” (Baudrillard 1998a: 105-106).

Simülasyon evreninde kitle iletişim araçlarının görevlerinden bir diğeri ise Batı toplumlarında var olan durağanlığı gizlemektir. Teknolojik yenilikler bütün toplumu etkileyen bir nitelik taşımaktadır. Ancak günümüzde gelinen noktada artık teknolojik yenilikler bile aslında temel niteliğini yitirmiştir. Zira artık yeni bir şey üretmek çok zordur. Var olan teknolojinin yoğunlaştırılması, küçültülmesi söz konusudur. Baudrillard bunu duraklama olarak adlandırmaktadır. Duraklama; ilerlemenin neredeyse durma gibi görünmesidir. Yenilik olsa bile toplumu değiştirmemektedir. Her şey önceden belirlenen modeller aracılığıyla işlemektedir. Öte yandan toplumda bu durumun gizlenmesi, ortaya çıkmaması gerekmektedir. Bireyler gelişimin halen sürdüğü izlenimi taşımaktadırlar. Bu noktada sistem kitle iletişim araçlarından, daha doğrusu onların hızından yararlanmaktadır: “İletişimin anındalığı, değiş-tokuşlarımızı anlar dizisine indirgemektedir” (Baudrillard 1988: 19). Kitle iletişim araçlarındaki hız sistemin durağanlığını gizlemektedir. Öte yandan bu hız ve anındalık onların inandırıcılıklarını artıran ve gerçeklik yanılsamasını yaratan en önemli özelliklerinden biridir. “İletişim, haber ve şu bitip tükenmek bilmeyen karşılıklı etkile-

şim alanına özgü 'gerçek zamanlılık' (eş zamanlılık) denilen şey, zaman ve olay denildiğinde akla gelebilecek en kusursuz ikna aracıdır" (Baudrillard 2003a: 9).

Kitle iletişim araçlarının en belirgin özelliklerinden biri de müstehcen olmasıdır. Baudrillard'a göre müstehcenlik, her şeyin doğasının tersine, abartılmasıdır. Yitirilen gerçeğin gizlenmesi adına sistem her şeyi sürekli abartarak gerçek yanılmasını yaratmaya çalışmaktadır. Televizyonda, reklamlarda hem günlük yaşamla hem de özel yaşamla ilgili her şey abartılmış bir biçimde yayınlanmaktadır. Hatta internet söz konusu olduğunda bu olaylar daha da sınır tanımayan bir boyut sergilemektedir. Sonuçta abartılan her nesne bir tür fetiş nesneye dönüşmektedir. Müstehcenlik yaşamın her yanına dağılmış durumdadır:

"Yaşamınızın en mahrem eylemi, medyanın potansiyel otağı haline geliyor. Ayrıca bütün evren gereksiz bir biçimde evinizdeki ekranda önünüze seriliyor. Bu bir mikroskobik pornografidir; pornografiktir çünkü bir porno filmdeki cinsel olayın yakın çekimi gibi zorlamadır, abartılmıştır. Bütün bunlar, bir zamanlar minimum mesafede tutulan ve sadece aktörlerin bildiği gizli ritüel üzerine kurulu sahneyi yok etmektedir" (Baudrillard 1988: 20-21).

Baudrillard'ın "minyatürleştirmenin, kumandanın; zamanın, bedenlerin ve arzunun mikro işleme çağı" (Baudrillard 1988: 18) olarak tanımladığı simülasyon aşamasında, her şey sıradanlaşmakta, tüm marjinallikler emilip yutulmaktadır. Kitleler artık anlam yerine gösteri istemektedirler (Baudrillard 2003b: 17). Baudrillard bu noktada "göstergeye ait ibrenin normal anlam çizgisi altına düştüğü anlarda anlam bolluğunun, aşırılığının getirdiği haz"dan söz etmektedir. Bu ortamda kitle iletişim araçları "anlamsız olana aşırı anlam yüklemektedir" (Baudrillard 1998a: 44). Bir başka deyişle her şeyi müstehcenleştirerek -abartarak bireylerin beklentilerinin değişmesine neden olmaktadır:

"...aşırı miktarda haber gerçek olayda bir benzeriyle karşılaşmadığımız ahlaksızca bir duruma yol açmaktadır. İnsan otomatik olarak yaşamı inanılmaz bir şekilde sıradanlaştıran haber programlarının, bu sıradanlığa bir son

verecek muazzam, baştan çıkartıcı bir haber vermesini arzulamaktadır. İnsan kendini bu anlam diktatörlüğüyle nedenler adlı zorunluluğun elinden kurtarıp, akıl havsalaya sığmayacak türden olaylar düşlemektedir" (Baudrillard 2003a: 11).

Baudrillard'a göre Batı toplumları bir iletişim çılgınlığı içinde yaşamaktadır. Bu ortamda "Bütün olaylar, bütün boşluklar, bütün anılar yalnız (sole) enformasyon boyutunda yok edilmektedir" (Baudrillard 1988: 23-24). Kitle iletişim araçları bunu mesafe duygusunu ortadan kaldırarak yapmaktadır. Zira gerçeği algılayabilmek için ona belli bir mesafeden bakılması gerekmektedir: "...aslında ancak belli bir uzaklıktan bakıldığında bir anlam kazanan gerçeğe bizler haddinden fazla yaklaşılmaktayız" (Baudrillard 2003b: 70). Yok edilen sadece gerçek değildir. Medya her türlü toplumsal olgunun yok edilmesine de aracılık etmektedir. "Bir zamanlar bir tarih, bilim, iktidar öznesi olduysa bile bütün bunların günümüzde, dünyayı sunduğu haberler aracılığıyla yeniden yaratıp mesafeyle mesafe duygusunu ortadan kaldıran medyaya özgü gerçek zamanlı sunum tarafından yok edildikleri söylenebilir" (Baudrillard 2003a: 10). Baudrillard, kitle iletişim araçlarının toplumsalı yok ediş sürecini şu sözleriyle açıklamaktadır:

"Kitle iletişim araçları ve haberle hızlanan süreç en üst yaygınlaşma düzeyine ulaşmaktadır. Kitle iletişim araçları, bütün kitle iletişim araçları, haber, bütün haberler iki yönde gidip gelmektedirler. Görünüşte daha çok toplumsal üretirken, toplumsal ilişkilerle toplumsal kendisini derinlemesine nötralize etmektedirler. Oysa toplumsalı üretenler (kitle iletişim araçları, haber) aynı zamanda onu yıkmakta ve ürettiği kitleler tarafından emilmekteyse sonuçta toplumsal, anlamsız bir tanıma dönüşmektedir" (Baudrillard 2003b: 56).

İletişim sürecini "gerçeğin yerini alarak gerçeğe son veren bir model" olarak niteleyen Baudrillard, bunu yaparken "iletişim aracının bir biçim olarak kendi gücünden de yararlanarak gerçeği dönüştürdüğüne" dikkat çekmektedir. Bunun da ötesinde simülasyon evreninde iletişim ve simülasyon simüklaklarının bir kısır döngü içinde sürekli olarak birbirlerini ürettiklerini söylemektedir: "...iletişimin ortadan

kaybolmasının mı simülakrın bu boyutlara varmasına neden olduğu ya da önce caydırıcı amaçlara sahip simülakrın mı ortaya çıkarak her türlü iletişim olasılığını ortadan kaldırmış olduğu gibi bir soru sormak gereksizdir... çünkü öncelikli bir terim yoktur. Bu kısır-döngüleşmiş bir süreçtir –kitle iletişim de bir simülasyon sürecidir yani hipergeçekleşmiştir” (Baudrillard 1998a: 103,105). Anlamın “kitle iletişim araçlarında için için kaynadığını/ patladığını” anlatan Baudrillard, bu süreçte kitle iletişimin kendi kendini yok edeceğini iddia etmektedir.

4. SANATIN VE KİTLE İLETİŞİMİN KESİŞİM NOKTASINDA TELEVİZYON

Kitle iletişim dendiğinde akla ilk gelen araç televizyondur. Zira kitle iletişimin tüm özelliklerini barındıran bir yapıya sahip olan televizyon, çok geniş kitlelere ulaşma olanağına sahiptir. Gerek inandırıcılığı, gerek maddi anlamdaki ucuzluğu gerekse kolay tüketilebilirliği nedeniyle toplumlar tarafından son derece çabuk benimsenmiş ve kısa sürede ev içinde en değerli köşeye kurularak hane halkını çevresine toplamıştır.

Televizyonu kitle iletişim araçları içerisinde önemli bir konuma taşıyan çeşitli özellikleri vardır. Bunlardan ilki televizyonun görüntü ileten bir araç olmasıdır. İnsanoğlu anatomik özellikleri nedeniyle en çok görme organının duyusuna inanmaktadır. Bu da ses yanında görüntüyü de sunan televizyonun kitlelerce inanılabilirliğini sağlayan en önemli etkidir. Görüntünün önem kazanması, hayaller ve gerçek dışı olayların yaratılmasına olanak sağlayan bir teknik araç olarak televizyonun, bu tür yayınlarının da izleyicide gerçek olduğuna dair yanılsamalara yol açmaktadır.

Mutlu televizyonun farklı yönlerini “*Televizyon hem bir endüstridir, hem de teknolojik bir araçtır; hem kültür ve sanat üretimidir, hem de eğlence kaynağıdır; ayrıca siyasal ve toplumsal bir kurumdur*” (Mutlu 1991: 24) sözleriyle özetlemektedir. Dolayısıyla televizyon her bir farklı yönüyle değişik çalışma alanlarına konu olmaktadır.

İzleyicinin (yani kitle iletişim ürünlerinin tüketicisi) televizyondan yararlanmak için (paralı kanallar ve ödemeli yayınlar hariç) yalnızca bir

defa televizyon aletini satın almak için para ödemek durumunda olması, kişilerin televizyona yaklaşımında belirleyici olmaktadır. Maliyeti son derece fazla olan televizyon yapımları finansman kaynağını sadece reklam giderlerinden sağladığı için izleyiciye ek bir maddi yük getirmemektedir. Ayrıca televizyon izlemek için okuma bilme zorunluluğunun olmaması her yaştan ve seviyeden insanın izleyici olabilmesini sağlamaktadır. Gelişen teknolojik altyapılar sayesinde artık dünyanın dört bir köşesine sorunsuz ulaşabilen televizyon yayınları günlük yaşantının ayrılmaz bir parçası konumundadır. Dolayısıyla evin rahat ve huzurlu ortamında tüm dünyayı izleyicisinin ayaklarına getiren televizyonun popüleritesine şaşmamak gerekir.

Kitleleri bu kadar egemenliği altına alma etkisi, tüm kitle iletişim araçlarında olduğu gibi (ve hatta onlardan daha fazla) televizyonun çeşitli amaçlar doğrultusunda kullanılmasına neden olmaktadır. Televizyonun özelliklerinden yararlanarak ideoloji yaratmak ve yaymak son derece kolaydır. Televizyon ile ideoloji arasındaki ilişkinin kaçınılmazlığı nedeniyle bu konu her iki alana ilgi duyanlar tarafından sık sık işlenmiştir. Çalışmalarını ideoloji ve ideolojinin kitle iletişim araçlarınca taşınması çevresinde yoğunlaştıran James Lull bu konuya ilişkin şu değerlendirmeyi yapmaktadır:

“Televizyon, kültürel birtakım parçaların bilişsel kesitlerini oyunlaştırarak ve popülerleştirerek sunmakta eşsiz bir beceriye sahiptir... bu parçalar ve kesitler toplumsal dönüşüm ve etkileşim içerisinde ideolojinin akışını gerçekleştirirler... Bu yönüyle televizyon egemen ideolojinin en güçlü aktarıcısı olarak ele alınmalıdır” (Lull 2001: 22).

İletişim sektörü, ikna edici ve etkin bir ideolojik araç olmasıyla birlikte doğal ve gerekli bir alan olarak dikkat çekmektedir. Gramsci'nin ideolojik hegemonya kuramına göre “*Kitle iletişim araçları, yönetici seçkinlerin, zenginliklerini, güçlerini ve konumlarını kendi felsefelerini, kültürlerini ve etik değerlerini yayarak sürdürmekte kullandıkları araçlardır*” (Lull 2001: 52). Televizyon egemen kurumların ve değerlerin yaşatılıp üretilmesine aracılık eder. Fiske bunun televizyonda göstergeler aracılığıyla

ğıyla nasıl gerçekleştirildiğine ilişkin görüşlerini şöyle ortaya koymaktadır:

“Göstergeler, mitlere ve değerlere somut bir biçim verirler ve böyle yaparak onları desteklerler ve kamusal hale getirirler. Biz göstergeleri kullanarak ideolojiye can veririz ve onu yaşatırız, ancak aynı zamanda bu ideoloji ve ideolojik göstergelere verdiğimiz yanıtlar tarafından inşa ediliriz. Göstergeler mitleri ve değerleri kamusal hale getirdiklerinde, onların kültürel özdeşleştirme işlevlerini yerine getirmelerine olanak sağlarlar; yani, bir kültürdeki kişilerin ortaklaşa kabul ettikleri, paylaştıkları mitler ve değerler aracılığıyla o kültürün üyesi olduklarını teşhis etmelerine olanak sağlar” (Fiske 1990: 219).

Öte yandan izleyiciler televizyonun bu şekilde işleyen ideolojik yanını bir yana bırakarak televizyon ürünlerinin gerçekliğine halen inanmaktadırlar. Laurent Laplanto “televizyonun izleyicisinde mutlak bir gerçeklik duygusu uyandırdığını söyler.” Ona göre televizyonun izleyicinin kafasına yerleştiği “gerçeğe sahip olmanın verdiği o huzur”u bozmak imkansızdır (Charon 1992: 142). James Lull’un kitle iletişim araçlarıyla ilgili şu sözleri ise durumu özetler niteliktedir: “Bu araçlar gerekli öğeleri, bireylerin bilincine başka türlü orada olamayacak şekilde öylesine yerleştirir ki, bilinç onları asla ret etmez; çünkü bu öğeler söz konusu toplumsal kültürde olabildiğince derin bir paylaşım alanına sahiptirler” (Lull 2001: 52).

Televizyonu etkin bir kitle iletişim aracı olduğu ölçüde etkin bir sanat aracı olarak da değerlendirilmek mümkündür (3). Seyide Parsa televizyonun bir sanat olmasını sanatın “insanın kendine özgü aletlerle farklı malzemelerle kendi içsel görünümünü başkalarına duyurmak, göstermek, başkalarında özel duygular uyandırmak için yaptığı bir dizi hareket” tanımına dayandırmaktadır. Bu çerçevede; bir araca (kamera ve diğer araçlar), bir malzemeye (ses ve ışık dalgaları) ve tekniğe (sanatçının işlemlerine) sahip olması bakımından televizyon da bir sanat sayılmalıdır görüşünü savunmaktadır (Parsa 1994: 8).

Televizyonu bağımsız bir sanat dalı olarak diğer sanat dallarından ayıran özelliklerini John Ellis şu şekilde anlatmaktadır:

“Televizyon görüntüsü doğasından kaynaklanan kendine özgü birtakım nitelikler taşımaktadır. Televizyon yayıncılığında görüntü anıdalık etkisine sahiptir, canlıdır; üretildiği anda iletilebilmektedir. Anıdalık özelliği televizyonun doğrudan olma etkisini artırmaktadır. Televizyon yakın çekim aracıdır... Televizyonun yakın çekime bağlılığı, izleyiciye yakın olma duygusunu ve içtenlik etkisini vermektedir” (Kaylı 1999: 51).

Özön de televizyon sanatını tanımlarken canlı yayınların ve olayı ortaya çıktığı anda aktarmanın önemini ve televizyona özgünlüğünü vurgulamaktadır (Özön 2000: 700). Sarah Kozloff ise televizyon anlatısının özelliklerini şöyle sıralamaktadır:

*“Önceden tahmin edilemeyen öykü formleri,
Karmaşık modeller içinde yer alan ve sık sık ara verilen birbiri içine giren öykü çizgileri,
Standartlaşmış rollere uygun düşen bireyselleştirilmiş, çekici karakterler,
Reklamlarda hatırlatıcı, dizilerde işlevsel olan dekor ve düzenlemeler,
Anlatıcının yerini tutan “dış ses” anlatımı ve çoğu zaman söylemi doğallaştırmak için kullanılan doğrudan hitap şekli,
Anlatı düzeyi ve sesinin karmaşık dokusu,
Güvenilir ve her şeyi bilen anlatıma yönelme,
Kısa cümleli konuşma ve sahnelemeye dayanma,
İleriye dönüşlü/geri dönüşlü anlatımlarda zaman sırasına uymama,
Melez formatlar ya da diziler,
Reklam aralarının yerleştirilmesi,
Standart zaman sürelerine uyacak uzunluktaki kesmeler,
Kısa cümlelerden oluşan öykü anlatımı”* (Kaylı 1999: 53-54).

Televizyonun anlam yaratmada kullandığı kimi yöntemler vardır. Bunlar televizyon estetiğinin temel unsurlarını oluşturur ve bazı etkileri yaratmada kullanılır. Zethl'e göre televizyon estetiğinin temel unsurlarını altı başlık altında toplamak mümkündür (aktaran Taranç 2000: 351):

1. Işık: Işık; yaşamı ortaya çıkaran bir öge olarak görsel algılamayı, mekana ve zamana uyumu sağlar (Belkaya 2001: 106). Bir yandan nesnelere şekillerini ve büyüklüklerini kavramayı sağlar diğer yandan da psikolojik etkileri ile değerli bir anlatım aracı olarak televizyonun vazgeçilmez bir ögesi olmuştur.

2. Renk: Görsel anlatımın unsurlarından biri olarak ele alınan renkler ise, birçok sanat alanında olduğu gibi televizyonda da ifade yeteneğine yeni boyutlar kazandıran bir öge olarak kullanılır. Televizyonda özellikle son dönemlerde canlı ve çarpıcı renklerin sıkça kullanıldığı, bu renklerin yarattığı psikolojik ve kültürel etkilerden yararlandığı gözlenmektedir. Televizyonda en fazla kullanılan renkler kırmızı, mavi ve beyazdır.

3. İki Boyutlu Uzay: (Ekranın dikey ve yatay güçleri) Bir görüntünün yüzeyini sınırlayan doğruların oluşturduğu dikdörtgendir. Çerçeve olarak adlandırılan bu dikdörtgen televizyon için ¾'tür. Bu çerçeve içinde neyin, nasıl yer alacağına karar verilmesi büyük önem taşır. İzleyicinin duygularını etkilemek ve dikkati belli bir noktaya çekmek için kullanılır. Bu düzenlemelerin yapılmasında şekil, çizgi, ton, renk, doku ve ışık gibi görsel öğelerden yararlanır. Görsel öğeler ana konunun kendisinde olabileceği gibi sahnenin çeşitli parçalarını birleştiren gerçek ya da hayli çizgiler de olabilir (Künüçen 1999-2000a).

4. Üç Boyutlu Uzay: (Ekranın imajının derinliği ve yüksekliği) Televizyon ekranının iki boyutlu alanı içinde görsel estetik öğeler kullanılarak elde edilen bir yanılsama sonucu üçüncü boyut etkisi oluşturulmaktadır. Derinlik yanılsaması yaratmanın üç yolu bulunmaktadır. Bunlar üst üste bindirme yöntemi (bir nesne diğerinin üstüne binmişse bu, diğerinin önündeymiş gibi algılanır); dikey yerleştirme yöntemi (görüntünün alt kısmında yer alan nesnelere izleyiciye daha yakın görünür); ve görüntü

içinde yer alan nesnelere uzaklıklarına göre küçülmesiyle elde edilen perspektif etkisidir.

5. Zaman ve Hareket: Televizyonda dördüncü boyut olan zaman nesnel ve öznel olmak üzere ikiye ayrılarak incelenir. Yayın, program, öykü, çekim, sahne, sekans süreleri nesnel zamanı oluştururken; filmin akışı, temposu ve oyunculuk hızı ise öznel zamanı oluşturur (Parsa 1994: 14, 52-62). Televizyonda hareket; kamera önündeki nesnelere ve kişilerin hareketleri, kameranın hareketleri (kendi ekseninde yaptıkları ve optik kaydırma yolu ile) ve kurguyla yapılan hareketlerden oluşur.

6. Ses: Televizyonda ses unsuru; konuşmaları, ses efektlerini ve müziği kapsar. Gerekli ve ek bilgi sağlamak, olayın duygusal içeriğini kurmaya yardımcı olmak, yapımdaki olayların ritmik yapısını belirlemek üzere çeşitli işlevleri yerine getirir. Televizyonda konuşma; anlatım, diyalog ve doğrudan hitap etme biçimlerinde yer almaktadır (Künüçen 1999-2000b).

Bu estetik unsurların hayat bulduğu televizyonun küçük ekranı ve bunun doğal bir sonucu olan yakın çekim de televizyon estetiğinin önemli bir belirleyicisidir. Taranç'ın televizyonun asal ölçüğü olarak tanımladığı yakın çekim, kaynağını televizyonun küçük ekranından almaktadır. Küçük ekran çevrenin gösterimine olanak tanımadığından çevreyi etkisiz kılmakta, bireyleri ve nesnelere çevresinden soyutlamaktadır. Böylece insanın topluma etkisini, insanın bireyselliği adına göz ardı etme işlevini yerine getirmektedir (Taranç 2000: 352).

Televizyonun kendine özgü en önemli özelliği ekranın küçük olmasıdır yani çerçevesi içinde yer alan her şey gerçeğinden küçüktür (Kılıç 1994: 66). Bu özelliği bir yandan onun anlatım olanaklarını belirlerken öte yandan izleyiciyle yakınlık kurmasını sağlar.

Televizyon kendi yarattığı anlatım diline tanıdık ve ona özgü kuşaklar yaratmıştır (Kılıç 1994: 16). Son derece karmaşık bir yapı gösterebilen bir kitleye yönelik yapılan yayınların bu kitlenin beğenisini kazanması amacı (dolayısıyla daha fazla izlenme), televizyon kuruluşlarını kitledeki en küçük ortak paydayı bulmaya hatta bunu yaratmaya iter. Bu en küçük ortak paydaya giden yol ise kitle kültüründen geçmektedir.

Özgür Gönenç, kitle kültürünü “belirli bir endüstrileşme tekniğine dayanan, endüstrileşmeyle birlikte ortaya çıkmış ve geniş halk kitlelerine yayılan davranışlar ve gösteriler bütünü” olarak tanımlarken onu (dünyayı anlamaya ve anlatmaya yönelik) seçkin kültür ile halkın (özellikle geleneklerine bağlı kalarak) ürettiği kültür arasında bir konumda sunmaktadır (Gönenç 2002: 129-133). Öte yandan kitle kültürünün her ikisini de kapsadığını söylemek mümkündür. Bu noktada Taranç’ın da televizyonun “estetik bakımdan biricik olanla orta karar olan arasındaki ayrımı daima gündemde” (Taranç 2000: 352) tuttuğu yolundaki sözleri bu belirlemeyi desteklemektedir. Televizyonun kitle kültürünü bir yandan üreten bir yandan taşıyan bir özelliği olması onu sanat dalı olarak nitelenebileceklerin başlıca dayanak noktasını oluşturmaktadır.

5. BİR SİMÜLASYON ALANI VE ARACI OLARAK TELEVİZYON

Çağdaş Batı toplumlarında televizyon, sıradan bireylerin günlük yaşantısının sıradan ama vazgeçilmez bir parçası olmakla beraber sistemin de kullandığı bir araç/alan olarak son derece önemli bir konumda bulunmaktadır:

“...sınır tanımayan, kronikleşmiş bir hastalık, bir virüs gibi gerçeğin içine yerleşen ve onu değiştirmeye çalışan bir medium’dan– medium’un süzgeçten geçirerek sunduğu haber ya da bir lazer ışığının boşlukta oluşturduğu üç boyutlu reklam görüntüsü gibi bir hayalet dönüşmüş bir gerçekten söz etmekteyiz – tıpkı yaşamın içinde çözülerek eriyen televizyon ya da televizyonun içinde çözülerek eriyen yaşam gibi. Yaşamla televizyon birbirinden ayrılması imkansız bir solüsyona benzemektedirler” (Baudrillard 1998a: 46-47).

Bu bağlamda Baudrillard’ın çözümlemelerinde televizyon, dikkate değer bir ağırlıkla yer almış, çeşitli boyutlarıyla incelenmiştir. Bu boyutlarla ilgili ayrıntılara geçmeden önce Baudrillard’ın tarihsel bir bakış açısıyla ele aldığı simülakr sınıflamasına değinmek gerekmektedir. Zira kurama göre televizyon da bir simülakr; bir simülasyon simülakrı olarak tanımlanmaktadır.

Baudrillard, değer yasasındaki değişmelere (doğal değer⇒ticari değer⇒yapısal değer)

paralel olarak Rönesans’tan bu yana ortaya çıkan simülakrları sınıflandırmış ve günümüze kadar ulaşan süreçte bunları örneklerle açıklamıştır. Üç ayrılan bu simülakr biçimleri; kopyalama, üretim ve simülasyondur. 1. Evre; Rönesans (tablonun kopyalanması), 2. Evre, Sanayileşme (gerçeğin bir sürü kopyasının yapılması) ve 3. Evre; Fotoğrafla onu izleyen Sinema, Televizyon ve Bilgisayarla yaşanmıştır. Bilgisayarla ulaşılan sanallık simülasyonun en üst boyutudur. Yaratılan bu sanallık, gerçekle düş arasındaki farkı ortadan kaldırmıştır (Baudrillard 1998a: 149).

Kopyalama, Rönesans’tan Sanayi Devrimi’ne kadar olan klasik dönemi belirleyen bir biçim olarak nitelenmektedir. Bu dönemde bir orijinal bir de kopyası vardır. Yani bir gerçek bir de simülakr söz konusudur. Burada el emeği üzerinden gelen bir değer anlayışı vardır. Bir resme bakarak onun kopyasını yapmak, bu tür simülakra bir örnektir. Her seferinde bir tane kopya yapılıyor olması önemlidir (Baudrillard 2002: 78).

İkinci basamak simülakr biçimi olan üretim, sanayi devrimine paralel olarak ortaya çıkmıştır. Orijinalin aynısından bir anda çok sayıda kopyası üretilebilmektedir. Bu noktada devreye ticari değer kavramı girmektedir. Gazete bu simülakr biçimine iyi bir örnektir. Orijinal olarak hazırlanan bir gazeteden matbaa sayesinde yüzlerce gazete basılabilmektedir. Bu biçimde de bir orijinal mutlaka vardır (Baudrillard 2002: 86).

Simülasyon ise simülakr biçimlerinin üçüncüsü ve kodun belirlediği güncel evrede egemen biçimdir. Bu simülakrlarda artık bir orijinal söz konusu değildir. Yani hepsi birbirinin aynısıdır dolayısıyla hiçbiri gerçek değildir. “Gerçeklik ilkesinin egemen olduğu bir dünyada gerçeğin düşsel adlı bir bahanesi vardı. Simülasyon ilkesinin belirlediği günümüz dünyasındaysa, gerçek ancak modelin bir kopyası olabilmektedir” (Baudrillard 1998a: 150). Burada artık modeller vardır ve bu modellerle istenilen her şey yapılabilmektedir. Simülasyonun en güzel örneği televizyon görüntüsüdür. Bu görüntüler bir anda milyonlarca televizyon ekranında bir anda görünmektedir ancak gerçek olanın hangisi olduğunu söylemek mümkün değildir. Görüntülerin gerçek referansları vardır ancak

televizyon formatı olan program türlerinin gerçek referansı yoktur. Bu formatlar birer modeldir (Adanır 2005-2006).

Baudrillard, bu üçüncü basamak simülakr biçiminden yola çıkarak modellere şekil veren kodları açıklamıştır. Kod metafiziği adıyla anlatmak istediği, yaşamın her alanında kodların egemen olduğu fizik ötesi bir durumun ortaya çıktığıdır. Bu ortam, kapalı bir toplum yapısını işaret etmektedir zira yaşamın her alanında; evde, iş yerinde, alışverişte, trafikte, eğlencede hep kodlar vardır: “*Biliyoruz ki televizyonun varlığı evimizi/yaşadığımız yeri arkaik, kapalı bir hücreye, sağkalımı oldukça tartışmalı olan insan ilişkileri kalıntılarına dönüştürür*” (Baudrillard 1988: 18). Bu kodlar değişmez kuralları ifade etmektedir. Herkes bu değişmez kurallara uymak zorundadır. Bu toplumsal yapıda her şey önceden belirlenmiştir. Her gün birbirinin aynısıdır. Her türlü marjinalite de sistem içine alınarak eritilmiştir. Sonuçlar önceden belli olduğundan, bir şekilde nedenler ya da rastlantısal şeyler (piyango gibi) üretme zorunluluğu ortaya çıkmıştır. Kusursuzluk üzerine kurulu bu anlayış aslında ölüm bir sisteme işaret etmektedir. Zira yaşayan şeylerin kusursuz olması imkansızdır (Adanır 2005-2006). Bunun en uç noktası insanların genetik yapılarının yani DNA'nın programlanmasıdır. Bu durumda sistem asla yıkılmaz bir duruma gelecektir (Baudrillard 2002: 94).

Kodların egemen olduğu bu toplumsal anlayışta her şey ikili bir sistemle (0/1) çözülmek üzere kodlanmıştır. Gerçekliğe çağrışım yapacak bir gönderenler sistemi olmadığından her gösterge ya da her mesaj, dijitalite denilen bu ikili sürecin en somut örneği olan “soru/yanıt” formatı içinde yer almaktadır. “*Bu süreç her seferinde başladığı noktaya dönmekte, bir başka deyişle, aynı modelleri sürekli olarak yeniden güncelleştirmekten başka bir şey yapmamaktadır.*” Öte yandan anlam sürecini de “*inanılmaz bir şekilde kısaltmaktadır*” (Baudrillard 2002: 97). Baudrillard, bu soru/yanıt işlemini iki yönlü değerlendirmiştir. Hem soruyu soran hem de soruyu yanıtlayan bu sürece katılmaktadır. Zira sorular hazırlanırken kodlanmış sisteme göre hazırlanmaktadır, yanıtlarken de kodlara göre açıklanmaktadır. Dolayısıyla sistem bir kısır döngü içinde kendini yeniden üretmektedir.

Soru/yanıt formatı, kitle iletişim araçlarında özellikle de televizyonda son derece başarılı bir biçimde işlemektedir. İçin için kaynadığını/patladığını söylediği kitle iletişim araçlarının uzun vadede yok olacağını sinyali veren Baudrillard, televizyon üzerinde özellikle durmuştur: “*Her şeyin televizyon ve haber düzeyinde olup bittiği bir dünya düzeninde yaşıyoruz*” (Baudrillard 1998a: 73). Televizyonu gerçeğe ulaşmayı engelleyen bir araç olarak görmektedir. İnsanlar televizyonda gerçeği değil, gerçeğin yeniden üretilmiş halini görmektedirler. “*Onun amacı, dünyayı enformasyon olarak üretmek ve bu enformasyona bir anlam kazandırmaktır*” (Baudrillard 2004: 139-140). Baudrillard'ın “*onların ilkesi büyülemidir*” (Baudrillard 2003b: 36) dediği televizyonlar, insanlara görüntülerden oluşmuş bir simülasyon evreni sunar. Mesafe bilinci yok olan izleyici, gerçeği algıladığını sanırken aslında görüntüsünü algılamaktadır. “*Gerçekle düşsel arasındaki farkı yok etmeye çalışan simülasyon*” (Baudrillard 1998a: 13) bu şekilde simülakrları gerçek gibi sunma olanağını yakalamaktadır: “*Reality show'lara varıncaya kadar bu böyle ve bu tür programlarda, olayın hikayesinin canlı izlenmesiyle ve ivedi biçimde televizyonda 'acting' yapılmasıyla, hayatın ve suretinin birbirleriyle iç içe girişine tanık oluyoruz*” (Baudrillard 2004: 129). Öte yandan “*olayın ve bu olayın gerçek zamanlı yanının fazlasıyla birbirine yakınlığı, bir karar verememezlik*” yaratmaktadır (Baudrillard 2004: 129).

Televizyonda belirli formatlar vardır ve bu formatların dışına çıkılamamaktadır. Bunlar birer model, birer kalıptır: “*Simülasyon uzamı gerçeğe modelin birbirlerine karışıkları bir uzamdır. Gerçekle rasyonel arasında artık ne eleştirel ne de spekülasyon bir uzaklık vardır. Modellerin gerçek içinde yansıtılması diye bir şey yoktur*” (Baudrillard 2003b: 70). Bu formatların içeriği, sistem tarafından belirlenen kodlar çerçevesinde oluşturulmaktadır. İzleyici de bu görüntüleri bu kodlar doğrultusunda anlamlandırmaktadır. “*Televizyon aracının aracılık ettiği şey, teknik örgütlenmesi yoluyla kolayca görselleştirilebilir, kesilebilir ve imgelelerde okunabilir bir dünya fikridir*” (Baudrillard 1997: 147). Televizyon, toplum içinde bu kodların tartışılmadan hayata geçirilmesine neden olmaktadır. Dolayısıyla sistemin en önemli taşıyıcılarından biri olarak görev görmektedir.

“Televizyon imgesi seyirci olarak bizi her an tramın beyaz çizgilerini, derinlemesine sinetik ve dokunsal özelliğe sahip duygusal sarsıntılar şeklinde, tamamlayarak katılmaya zorlamaktadır” (Baudrillard 2002: 99).

Baudrillard, “bir başka dünyaya ait olan ve aslında hiç kimseye seslenmeyen, görüntülerini ayırım gözetmeksizin veren ve kendi mesajlarına karşı kayıtsız bir video” (Baudrillard 1996: 64) olarak tanımladığı televizyonun, “görevinin ne olması gerektiği düşüncesinden hem de gerçek dünyanın nasıl imgeleneceği gerektiği sorgulamasından” uzaklaştığını belirterek bunun yerine usulsüz sözleşmeler, hesaplaşmalar, özel kanal/ kamu kanalı polemikleriyle bu temel olguları maskeleydiğini anlatmaktadır (Baudrillard 2004: 140).

Televizyon yayınlarıyla imge, ses ve ışık dalgaları tarafından bombardıman edilen kitlelerin özel yaşam alanları, telematik güçle yani her şeyi uzaktan kumandayla düzenleme yetisiyle donatılmış bir kontrol ekranı olarak tasarlanmaktadır (Baudrillard 1988: 16-17). Özellikle Amerikan toplumunu ele aldığı aynı adlı kitabında Amerika’yı dev bir ekranın yansımalarına benzetmektedir:

“Amerikan gerçekliğinin bugünkü durumuna bakılırsa, insan ister istemez bu gerçekliğin ekrana bağlı olarak ortaya çıktığını ve dev gibi bir ekranın yansımaları olduğunu düşünüyor... Akışı, devingenliği ile ekran ve yansımaları günlük olayların başlıca belirleyici ögesidir. Kinetik ile sinematik’in karışımı, bizimkinden farklı zihinsel bir yapı, global bir algılama biçimi ortaya çıkartıyor” (Baudrillard 1996: 69).

Baudrillard haber konusu üzerinde özellikle durmaktadır. Haber artık ne bir iletişim biçimidir ne de bir anlam biçimidir (Baudrillard 2003b: 29). Baudrillard haberle ilgili üç varsayımdan söz etmektedir. Birincisi, haberin anlam ürettiği ancak tüm alanlarda karşılaşılan genel anlam kaybını engelleyemediği biçimindedir. İkinci varsayıma göre haberin anlamla hiçbir ilişkisi yoktur (4). Üçüncü varsayım ise -ki Baudrillard’ın ilginç bulduğu bu varsayımdır- “haber enflasyonu ile anlam deflasyonu arasında, haber-anlamı doğrudan yok” eden “ya da nötralize eden bir niteliğe sahip oldukça belirgin ve zorunlu bir ilişki” olduğunu savun-

maktadır (Baudrillard 1998a: 101). Haberlerin anlamını yitirdiğini anlatan Baudrillard, sıralamanın da bunda payı olduğunu belirlemektedir. Yayınlanan her haber bir öncekinin anlamını silmektedir. Aslında televizyondaki akış mantığının genelinde de aynı durum söz konusudur: “İletilerin sistematik olarak birbirinin ardına gelmesi aracılığıyla tarihin ve önemsiz günlük haberlerin, olayın ve gösterinin, enformasyonun ve reklamın, gösterge düzeyinde eşdeğer olduklarının dayatılmasıdır” (Baudrillard 1997: 145). Kıtlıkla ilgili bir haberden sonra makarna reklamının ekrana gelmesi bu duruma örnek gösterilebilir (5).

Simülasyon evreninde haberin varlığı ise şöyledir: “Nesnenin nasıl daha önceki nesneyle bir ilişkisi kalmadıysa iletişim araçlarının ürettiği haberin de olguların gerçekliğiyle bir ilişkisi kalmamıştır. Hem nesne hem de haber bir seçim, bir kurgu, bir çekimin ürünüdürler” (Baudrillard 2002: 99). Artık olay- haberlerin yerine sunulan-haberler geçmektedir (Baudrillard 2003a: 10). Baudrillard ekonomik düzenle haber sistemi arasında bir paralellik kurmaktadır. Zira nasıl simülasyon evrenindeki ekonomik alanda sürekli bir değer yaratılmaya çalışılıyorsa, haber sisteminde de sürekli bir olay üretme çabası gözlenmektedir. Böylece olaylar sistem tarafından sürekli bir biçimde denetlenmektedir: “Bu iktidar sınırsız bir sanal güce sahiptir. Bir başka deyişle dünya çapında enformatik programları üretme ve işleme koyma, borsalar oluşturma, haber ve hizmet, vs. programlayabilmektedir” (Baudrillard 2003a: 3). Bu noktada Baudrillard simülasyon evreninde “olayların gerçekten olup bitmediğini” iddia etmektedir. Bunun nedenini de canlı yayınlara bağlamaktadır:

“...bu haber düzeni önce olayları tözlerinden arındırmakta, daha sonra yapay bir yer çekimi ortamı yaratıp onları “gerçek zamanlılık/eş zamanlılık” adlı yörüneye oturtarak bu kez de tarihsel özlerini emmekte ve ardından politika-ötesi bir yer haline gelmiş olan haber sahnesi aracılığıyla seyircisine sunmaktadır” (Baudrillard 2003a: 3).

Ayrıca haber, tarihsel ve politik olanı yok ettiği gibi diğer tüm kitle iletişim araçlarıyla beraber toplumsalı da yok etmektedir.

“Haber, yaptığını iddia ettiği gibi bilgilendirme ya da biçimlendirme ve yapılandırma yerine, toplumsal olanı giderek daha bir nötralize edip, klasik toplumsal kurumlara, haberin içeriğine karşı duyarsız ve tepki göstermeyen bir kitle yaratmaktadır”(Baudrillard 2003b: 29).

Televizyon haberleri içinde savaş haberlerine ayrı bir yer veren Baudrillard, başta Körfez Savaşı olmak üzere 11 Eylül saldırıları, Afganistan ve Irak müdahaleleriyle ilgili önemli çözümlenmelerde bulunmuştur. Yayınlarla savaşla ilgili gerçekler yansıtılmak bir yana, tersine gerçekler yok edilmektedir: *“Bu, gerçeklik denilen şeyin sözcüğün gerçek anlamında düşselleştirilmesi, daha doğrusu gerçeğin derhal/anında bir kurmacaya dönüştürülmesidir”* (Baudrillard 2003a: 5). Bu noktada Baudrillard yine canlı yayınlara dikkat çekmektedir: *“Tarihsel zaman süreci içinde ortaya çıkan (çıkışmış olan) olayla naklen yayınlanan haber şeklindeki olay arasında çok büyük bir fark vardır”* (Baudrillard 2003a: 5). Felaket haberciliğinin kitleleri sistemin parçası olarak tutmanın bir yolu olarak kullanıldığını öne sürmektedir. Her alanda olduğu gibi savaşlar ve diğer felaketler söz konusu olduğunda da her şeyin adeta bir film senaryosu gibi, sanki önceden bilindiği hatta planladığı izlenimi yaşandığını söylemektedir: *“Haberciler, sanki olaydan önce olay yerine ulaşmış gibidirler”* (Baudrillard 2003a: 4). Baudrillard’ın Irak Savaşı’yla ilgili sözleri konuya bakış açısını açıkça ortaya koymaktadır:

“Irak savaşı böyle bir olaydır. Savaş öncesi o kadar uzun ve ayrıntılı bir şekilde programlanmıştır ki, daha başlamadan tüm olasılık hesapları tüketilmiştir. Herkesin her an olabileceğine inandığı bir savaşın olmasına gerek yoktu. Çünkü bir olay olma özelliğini yitirmişti... Savaş adlı bu “olay olmayan-olay” insan da bir kandırılmışlık duygusu ve mide bulantısından başka bir şeye yol açmamaktadır” (Baudrillard 2003a: 9).

Baudrillard reklamlara -televizyon reklamlarına- ayrıca önem vermektedir. Zira reklamlar, onun *“tüketim toplumu”* diye adlandırdığı simülasyon aşamasındaki Batı toplumlarındaki sistemin en etkili araçlarından birisidir. Herkes seslenme özelliğiyle politikayı nötralize

etme özelliği taşıyan reklamlarda yer alan nesnelere, bireydeki arzu ögesi kullanılarak birer fetiş nesneye dönüştürülmekte böylece sistemin empoze etmek istediği tüketim kültürü kitlelere kolayca pompalanmaktadır. Reklamlarda yalnızca ürünlerin tanıtımı yapılmamaktadır. Reklam tümüyle bir yaşam biçiminin reklamını yapmaktadır. Bir reklam filminde reklamı yapılan nesne, çevresindeki diğer tüm nesnelere ilişkilendirilerek sunulmaktadır. O nesneye sahip olunarak örnek gösterilen yaşam tarzına kavuşulacağı vaat edilmektedir. Bu yaşam tarzı ise sistemin öngördüğü dayatmalarla biçimlenmiştir ve ona ancak sisteme boyun eğmekle ulaşılabilecektir. Dolayısıyla Baudrillard, simülasyon evreninde reklamların asıl işlevlerinin ürünlerin reklamını değil, sistemin reklamını yapmak olduğunu vurgulamaktadır:

“Televizyonda filmleri kesen reklamlar kuşkusuz toplum ahlakına hakarettir, ama reklam televizyon yapımlarının çoğunluğunun hiçbir zaman ‘estetik’ düzeye bile ulaşamadıklarını ve bu yapımların aslında reklam ile aynı düzeyde olduklarını gösteriyor. Filmlerin çoğu, sırf kötü olanları değil, aynı günlük duygusal konuları işliyor: arabalar, telefonlar, psikoloji, makyaj; yaşam biçiminin arı ve basit bir örneklendirilmesi. Reklamın başka bir şey yaptığı yok: yaşam biçimini görüntü ile göklere çıkarıyor, onu gerçek bir entegre devre durumuna getiriyor. Ve televizyonda tüm olup bitenler, ayırım gözetmeden, düşük kalorili hatta hiç kalorizsiz bir rejim oluşturuyorlar; öyleyse reklamlardan şikayet etmek niye? Hiçliğiyle, önemsizliğiyle, daha çok çevresinin kültür düzeyini yükseltiyor reklam” (Baudrillard 1996: 119).

Televizyonda yer alan dramalarla da ilgili yorumlar getiren Baudrillard, bunların tıpkı haberler gibi toplumsal ve tarihseli -toplumsal belleği- yok etmeye hizmet ettiğini söylemektedir. Çünkü televizyon her şeyi tüm ayrıntılarıyla yeniden yaşatmakta, yeniden üretmektedir. Böylece herkesin her şeyi bildiği bir ortamda her şey unutulmaktadır. *“Televizyon her türlü tarihsel olaya bir son verebilen gerçek çözümdür. Televizyonda Yahudiler gaz odaları ya da fırınlardan geçirilerek değil ses ve imge şeritlerinden geçirilerek yok edilmektedir. Böylelikle unutmaya yani yok etme sonunda estetik bir boyuta sahip olabilmektedir”* (Baudrillard 1998a: 69).

Baudrillard'ın televizyonla ilgili görüşlerini en iyi açıklayan örneklerden birisi de, "Loud Ailesi" olayıdır. 1971 yılında Amerika'da bir televizyon programı olarak yayınlanan "Loud Ailesi"nde bir ailenin yaşamından "gerçek" görüntüler sunan bir dizi yoluyla tipik Amerikan ailesinin modeli çizilmiştir:

"Kaliforniya'da yaşayan, üç garajı, beş çocuğu olan, yani toplumda iyi bir yere sahip, mesleki açıdan oldukça iyi para kazanan, dekoratif ev kadınına ve uppermiddle standing (orta sınıfın üst katmanlarındaki yaşam kolaylıklarına) sahip bir aile" (Baudrillard 1998a: 44).

Ailenin günlük yaşantısı "televizyon kamerası evin içinde değilmiş gibi" görüntülenmiş, izleyiciler ise "sanki oradalarmış" gibi izlemiştir. Oysa bu aile de tüm sistem gibi gerçeklikten son derece uzaktır. Zira dizinin yayından kaldırılmasının ardından da dağılmıştır (Baudrillard 1998a: 43). Baudrillard bu noktada yapıları, bir öldürme eylemi olarak nitelendirmekte, televizyonun ailenin gerçekliğine son veren yönüne dikkat çekmektedir:

"Söz konusu olan şey bu ailenin hakikati midir yoksa televizyonunki mi? Gerçekte Loud'ların hakikati, televizyonun hakikatidir. Hakikat televizyonun kendisidir. Bu hakikat düşüncenin, aynanın, perspektif kuralların, panoptik sistemle, bakışın hakikati değildir. Bu hakikat araştırmanın, soruşturan anketle; yoklayıp, parçalarına ayıran laser'in; delikli bir film şeridine dönüşen yaşam kalıplarıyla; davranışlarımızı belirleyen genetik kodun yanısıra duygusal evrenimizi örgütleyen hücrelerin güdümlenici hakikatidir. Tv adlı 'medium' aracılığıyla Loud ailesinin karşı karşıya kalmış olduğu hakikat işte bu hakikattir" (Baudrillard 1998a: 44-45).

SONUÇ

Simülasyon kuramında televizyon hem kitle iletişim hem de sanat bağlamında ele alınmaktadır. Her iki bağlamda da ortak olan şu sonuca varılmaktadır: Simülasyon evreninde televizyon, simülasyonun amaçlarına en çok hizmet eden araçlardan biridir. Baudrillard simülasyonun amacını, bireylere gerçeğin hala var olduğunu göstererek hipergerçekliğin varlığını gizlemek ve bu yolla onları denetim altında tutmak olarak anlatmaktadır. Bir simülasyon

simülakrı olarak televizyon da bu amaç doğrultusunda insanları, artık yitirilmiş olan gerçeğe inandırmayı hedeflemektedir.

Simülasyon evreninde televizyon hem bizzat kendisi bir araç olarak hem de simülasyonun pek çok farklı biçimiyle görüldüğü bir alan olarak, iki yönlü bir hizmet sunmaktadır. Simülasyon aracı olarak televizyon, izleyicideki mesafe bilincini ortadan kaldırmaktadır. Dolayısıyla simülakrının simülasyon öncesi dönemlerdeki düşsel yaratma amacı da geçerliliğini kaybetmiştir. Gerçekle düşsel arasındaki ayırım kaybolduğunda ne düşselden ne de gerçekten söz etmek mümkün olmaktadır. Yani aynı anda hem düşsel hem de gerçek yok olmaktadır. Televizyon bizzat gerçeğin yitiriliş sürecinde etkendir.

Televizyon bir simülasyon alanı olarak ele alındığında ise zaten yitirilmiş olan gerçekliğin sistemce gizlenmesini, bireylerin gerçeğin halen var olduğuna inandırılmasını sağlamaktadır. Zira sistemin varlığı bu ikiyüzlülüğün sürdürülmesine bağlıdır. Bu bakımdan hipergerçekliğin kullandığı ve Baudrillard'ın simgesel değiş-tokuşla yöntemiyle -tersine çevirerek çözümlendiği simülasyon evresine ait bilim, sanat, politika, tarih vb.nin varlık gösterebildiği bir alan olarak televizyon bir kez daha önem kazanmaktadır.

Simülasyon evreninde televizyonu anlamak, kuramı kavrama yolunda önemli bir yardımcıdır. Zira günlük yaşantının ayrılmaz ve vazgeçilmez bir parçası haline gelen televizyon, buradan yola çıkarak toplumla ilgili farklı bakış açılarının ve yorumların yapılabileceği önemli bir çalışma konusudur.

SONNOTLAR

(1) "İki kutupluluğun sona ermiş olduğu tüm alanlarda: örneğin politika, biyoloji, psikoloji, medya, vb alanlarda simülasyon evresine geçilmiştir" (Baudrillard 1998b: 49).

(2) "Günümüzde estetik bir kendi kendini yansıma süreci içine girmiş olan üretim için de aynı şey söylenebilir. İçinde bulunduğu evrede üretim her türlü içerik ve ereğe son vererek bir tür soyut ve non-figüratif bir görünüme bürünmüştür. Bu durumda üretim saf biçimini dışavurduğu ve sanat gibi sonu gelmeyecek bir

ereklik değerine sahip olduğu söylenebilir. Bu durumda sanat ve sanayi göstergelerini değiş tokuş edebilmektedirler yani sanat bir yandan sanat olmayı sürdürürken bir yandan da yeniden üretici bir makineye (Andy Warhol) dönüşmektedir çünkü makine artık bir göstergeden başka bir şey değildir. Üretim de, her türlü toplumsal ereğini yitirerek, dev sanai tesisler, 400 metre yüksekliğindeki gökdelenler ya da G. S. M. H.'nin sayısal gizemleri gibi prestijli, hiberbolik (abartılı), estetik göstergelere dönüşerek ortalığı kaplamaktadır” (Baudrillard 2002: 121).

(3) Monaco, üçe ayırdığı sanat sınıflamasında televizyonu; (gerçek zamanda var olan) gösteri sanatlarından, (konu hakkında gözleyiciye bilgi aktarmak için yerleşik kodlara dayalı) temsil sanatlarından ayırarak ona gözleyici ile konu arasında doğrudan bir yol sağlayan (ve kendi kodlarına sahip ama niteliksel olarak temsil sanatlarından çok daha doğrudanlık özelliği gösteren) kayıt sanatları içerisinde yer vermektedir (Monaco 2001: 31).

(4) “Shannon varsayımına göre iletişim evreninde üretilen haber saf bir araçtır. Teknolojik özelliğe sahip bu araçların içerdikleri herhangi bir anlam yoktur” (Baudrillard 1998b: 101).

(5) Baudrillard aslında yalnızca haberde değil, kitle iletişim araçlarının genelinde görülen yayın akışı düzenlemesinin aynı şeye yol açtığını vurgulamaktadır. “Tüketim toplumu” adlı kitabında bir radyoya ait yayın akışına yer vermekte ve toplumsal olaylara ilişkin haberlerle reklamların nasıl içiçe geçtiğini ortaya koymaktadır: “Remington tıraş bıçağı reklamı, son 15 gündeki toplumsal çalkantının özeti, dunlop SP-Sport otomobil lastikleri reklamı, ölüm cezası üzerine bir tartışma...” (Baudrillard 1997: 144)

KAYNAKLAR

Adanır O (2005-2006) Sinema ve Televizyon- da Eleştiri ve Simülasyon I ve II, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sinema-Televizyon Anabilim Dalı, Doktora Ders Notları, İzmir.

Adanır O (2002-2003) Sinema ve Televizyon- da Yaratıcılık ve Simülasyon I ve II, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sinema-Televizyon Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Ders Notları, İzmir.

Akay A (2006) Sanat Tarihi: Sıradışı Bir Disiplin, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.

Baudrillard J (1988) The Ecstasy of Communication, Bernard&Caroline Schutze (çev), Semiotext(e) Foreign Agent Series, New York.

Baudrillard J (1996) Amerika, Yaşar Avunç (çev), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

Baudrillard J (1997) Tüketim Toplumu, Hazal Deliçaylı ve Ferda Keskin (çev), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

Baudrillard J (1998a) Simülakrlar ve Simülasyon, Oğuz Adanır (çev), Dokuz Eylül Yayınları, İzmir.

Baudrillard J (1998b) Üretimin Aynası, Oğuz Adanır (çev), Dokuz Eylül Yayınları, İzmir.

Baudrillard J (2002) Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm, Oğuz Adanır (çev), Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul.

Baudrillard J (2003a) Sanal Evren ve Haber Dünyası (İzmir Konuşması), Oğuz Adanır (çev), (<http://www.lisefelsefe.org/yazilar/Baudrillardizmir.htm> - Erişim tarihi: 30.06. 2008)

Baudrillard J (2003b) Sessiz Yığınların Gölgesinde Toplumsalın Sonu, Oğuz Adanır (çev), Doğu Batı Yayınları, Ankara.

Baudrillard J (2004) Tam Ekran, Bahadır Gülmez (çev), Yapı Kredi Kültür Yayıncılık, İstanbul.

Baudrillard J (2007) “In The Most Complete Ambiguity”: Requiem For the Media, Charles Levin (çev), International Journal of Baudrillard Studies, 4 (1), 1-22 (http://www.ubishops.ca/BaudrillardStudies/vol4_1/levin.htm -Erişim tarihi: 30.06.2008)

Belkaya A G Ş (2001) Film Çözümlemede Temel Yaklaşımlar, Der Yayınları, İstanbul.

Chan M (2008) Virtually Real and Really Virtual: Baudrillard’s Procession of Simulacrum and The Matrix, International Journal of Baudrillard Studies, 5 (2), 1-19 (http://www.ubishops.ca/BaudrillardStudies/vol-5_2/v5-2-melanie-chan -Erişim tarihi: 30.06.2008)

Charon J (Der) (1992) Medya Dünyası, Oya Tatlıpınar (çev), İletişim Yayınları, İstanbul.

Gönenç E Ö (2002) Kitle Kültürü ve Kitle İletişimi, İletişim Fakültesi Derg,13, 129-138.

Grace V M (2004) Baudrillard and the Meaning of Meaning, International Journal of Baudrillard Studies, 1 (1), 1-15 (<http://www.ubishops.ca/BaudrillardStudies/grace.htm> - Erişim tarihi:30.06.2008)

Groening S (2007) Towards Freedom: Television, Baudrillard and Symbolic Exchange, (<http://flowtv.org/?p=67> -Erişim tarihi: 30.06.2008)

Kaylı A F (1999) Televizyon Haber-Magazin Programlarının Görsel Söylemi, Yüksek Lisans Tezi, EÜ Sos. Bil. Enst., İzmir.

Kılıç L (1994) Görüntü Estetiği, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.

Künüçen Ş (1999-2000a) Görüntü Düzenleme ve Estetiği, Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü Ders Notları, Ankara.

Künüçen Ş (1999-2000b) Sinema ve Televizyonda Ses, Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü Ders Notları, Ankara.

Monaco J (2001) Bir Film Nasıl Okunur, Ertan Yılmaz (çev), Oğlak Yayıncılık, İstanbul.

Mutlu E (1991) Televizyonu Anlamak, Gündoğan Yayınları, Ankara.

Özön N (2000) Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü Kabalcı Yayınları, İstanbul.

Parsa S (1994) Televizyon Estetiği, Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yayınları, İzmir.

Taraç R (2000) İletişim Estetiği, Medya ve Kültür, 1. Uluslararası İletişim Sempozyumu, 3-5 Mayıs 2000, Ankara.