



Baudrillard'ın Felsefesinde Sinema ve Hipergerçeklik: Fetih 1453 Filmi Örneğinde

Kübra Erbayrak | ORCID: [0000-0002-1309-8487](https://orcid.org/0000-0002-1309-8487) | kubraerbayrak.16@gmail.com

Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Temel İletişim Bilimleri Doktora Öğrencisi
Erzurum, Türkiye

ROR ID: <https://ror.org/03je5c526>

Öz

Fransız düşünür olarak tanınmakta olan simülasyon kuramıyla gerçeklik üzerine ortaya koymuş olduğu felsefesiyle bilinen Baudrillard'ın sinemaya yaklaşımının ele alındığı bu çalışmada, sinemada hipergerçekliğin sunumu olarak görülmekte olan tarih filmlerinden Fetih 1453 filmi tarihsel çözümleme yöntemiyle incelenmeye alınmıştır. Bu bağlamda çalışmamıza konu olan; “Baudrillard'ın Felsefesinde Sinema ve Hipergerçeklik: Fetih 1453 Filmi Örneğinde” başlığında çalışmada Fetih 1453 filmi ele alınarak Baudrillard'ın sinemadaki hipergerçeklik üzerine ortaya koymuş olduğu felsefesinin incelenmesi amaçlanmıştır. İnceleme sonucunda Baudrillard'ın tarih filmlerinde hipergerçeklik üzerine savunduğu düşüncelerinin yansıtıcısı olan Fetih 1453 filmi çok ses getiren filmlerden birisi olmasının yanı sıra gerçekliğin hipergerçeğe dönüştüğü, yarılsamanın, imgenin ve estetiğin yok olmasının ardından ideolojinin de öldüğünün görüldüğü film olarak literatüre geçtiği sonucuna ulaşmak mümkün olmaktadır.

Anahtar Kelimeler

Baudrillard, Sinema ve Hipergerçeklik, Tarih, Fetih 1453

Atıf Bilgisi

Erbayrakçı, K. (2024). Baudrillard'ın Felsefesinde Sinema ve Hipergerçeklik: Fetih 1453 Filmi Örneğinde. *Türkiye Medya Akademisi Dergisi*, Sayı: 8. 74-98.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.13856065>

Date of Submission	23.04.2024
Date of Acceptance	27.09.2024
Date of Publication	30.09.2024
Peer-Review	Double anonymized - Two External
Ethical Statement	It is declared that scientific and ethical principles have been followed while carrying out and writing this study and that all the sources used have been properly cited.
Plagiarism Checks	Yes - Turnitin
Conflicts of Interest	The author(s) has no conflict of interest to declare.
Complaints	admin@turkiyemedyaakademisi.com
Grant Support	The author(s) acknowledge that they received no external funding in support of this research.
Copyright & License	Authors publishing with the journal retain the copyright to their work licensed under the CC BY-NC 4.0 .



Cinema And Hyperreality In Baudrillard's Philosophy: In The Example Of The Movie Fetih 1453

Kübra Erbayrak | ORCID: [0000-0002-1309-8487](https://orcid.org/0000-0002-1309-8487) | kubraerbayrak.16@gmail.com

Atatürk University, Institute of Social Sciences, Basic Communication Sciences PhD Student
Erzurum, Türkiye

ROR ID: <https://ror.org/03je5c526>

Abstract

In this study, where Baudrillard's approach to cinema, known for his philosophy on reality with the simulation theory, which is recognized as a French thinker, is discussed, the Conquest 1453 film, one of the historical films that are considered as the presentation of hyperreality in cinema, was taken into consideration using the historical analysis method. In this context, the subject of our study; "Cinema and Hyperreality in Baudrillard's Philosophy: On the Example of the Conquest 1453 Film" in the title of the study, it is aimed to examine Baudrillard's philosophy on hyperreality in cinema by considering the Conquest 1453 film. As a result of the review, the film Conquest 1453, which reflects Baudrillard's thoughts on hyperreality in historical films, is one of the most popular films, in addition to being one of the films in which reality turns into hyperreality, illusion, image and aesthetics disappear, and ideology is seen to die as a film.

Keywords

Baudrillard, Cinema and Hyperreality, History, Fetih 1453

Citation

Erbayrakçı, K. (2024). Baudrillard'ın Felsefesinde Sinema ve Hipergerçeklik: Fetih 1453 Filmi Örneğinde. *Türkiye Medya Akademisi Dergisi*, Sayı: 8. 74-98.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.13856065>

Date of Submission	23.04.2024
Date of Acceptance	27.09.2024
Date of Publication	30.09.2024
Peer-Review	Double anonymized - Two External
Ethical Statement	It is declared that scientific and ethical principles have been followed while carrying out and writing this study and that all the sources used have been properly cited.
Plagiarism Checks	Yes - Turnitin
Conflicts of Interest	The author(s) has no conflict of interest to declare.
Complaints	admin@turkiyemedyaakademisi.com
Grant Support	The author(s) acknowledge that they received no external funding in support of this research.
Copyright & License	Authors publishing with the journal retain the copyright to their work licensed under the CC BY-NC 4.0 .

Giriş

Günümüzde eğlence aracı olarak görülmekte olan sinema toplumu etkilediği kadar toplumdaki beslenerek veyahut tarih gibi olaylardan etkilenecek bir anlam veya mesaj ortaya koymaya çalışmaktadır. Bu tanımlamanın tersine, kitle iletişim aracı olarak değerlendirilen sinemayı kuramcılarının bakış açısından analiz ettiğimiz zaman ortaya farklı görülen anlamlar ve bakış açıları çıkmakta ve tanımlanan sinemanın anlamının farklı anlamlara eğildiği görülmektedir. Sinemaya farklı anlamlar üzerinden bakan birçok düşünürlerden birisi olan Baudrillard, simülasyon ve simülakr kuramı ile “Sinemayı analizlerinin konusu haline getirmiş olsa da, bunun üzerine herhangi bir eser kaleme almamıştır. Onun sinema üzerine açıklamalarını bütün eserlerinde görmek mümkün olmaktadır” (Gümüş, 2019, s.12). Andre Bazin ve Siegfried Kraucer gibi kuramcılarının “Sinemanın nasıl gerçekliği yansıttığı” düşüncesinin yanı sıra Deleuze sinemayı tanımlarken sinemayı mimari olarak gördüğünü dile getirmiş ve Godard'ın sinemasından örnek verirken imgeyi değerli kılmıştır (Deleuze, 2009, s.221). Bunun aksine Baudrillard, simülasyon kuramı çerçevesinde değerlendirmiş olduğu iletişim kuramı dahilinde ele aldığı sinemaya alışılmışın dışında yaklaşmış ve sinemayı gerçeküstü yani hipergerçek olarak görmüştür. Baudrillard'a göre hipergerçek; bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesidir. Hipergerçek deyim yerindeyse simülasyon adını almaktadır. Simülasyon; “Bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesi olarak tanımlanabilmektedir” (Petit Robert Sözlüğü akt. Baudrillard, 2011, s.1) Karapınar'a göre hipergerçek; “gerçekliğin kitle ve simülasyon düzeyinde yeniden üretilmesi” (Karapınar, 2017, s.516) olarak da tanımlar arasında yer almaktadır.

Hipergerçek ve simülasyondan söz eden Baudrillard gerçeğin yerini alan simülakrlardan da konu açmaktadır (Baudrillard, 2011, s.14). “Baudrillard, bir gerçekliği aşarak gerçek olarak görünenden daha gerçek görünüşleri simülakr olarak tanımlamaktadır” (Çakmak ve Çimen, 2022, s.2).

Baudrillard simülakr kavramını açıklarken Borges'in masallarını örnek olarak göstermektedir. Borges'in masalları; gerçekliğin çarpıtıldığı, kurmacanın yer aldığı, anlatım üzerinde yeniden canlandırmanın yer alması sonucunda bir büyülenmenin yaşandığı masallardır. Bu masallar simülakr'ın kendisini ifade etmektedir. Simülakr gerçeğini masallar dışında birçok alanda görmek mümkün olmaktadır. Din, ordu, tıp, bilim vd. gibi alanlarda simülakr, göndereni olmayan nerede başlayıp nerede bittiği bilinmeyen bir görünüme sahip olmaktadır. Disneyland'de simülakr örneklerinden birisini temsil etmektedir. Fantazm oyunu olarak bilinmekte olan eğlence merkezi olan Disneyland, sıcağın görünümüyle insanları sevecenlikle karşılamakta ve Amerika'nın minyatürleştirilmiş halini sunmaktadır. Disneyland, Amerika'nın gerçekliğini gizleyen simülakr'dır. Düşsellik içerisinde mekânın kendisi olarkten yetişkinleri de kendi içerisine hapseden bir yapıya

sahiptir. Gerçekliğe saldırma etkisi bulunan simülakr, masalsı dünyada insanların yaşamasına sebebiyet vermekte ve kusursuz görünüme sahip olarak insanların da simülakr'a dönüşmesine neden olmaktadır.

Simülakr'ı üç basamakta değerlendirmek mümkündür;

1-Taklit üzerine kurulmuş olan doğal simülakr

2-Makineler üzerine kurulmuş olan üretken simülakr

3-Nerede başlayıp nerede bittiği belirsiz olan simülakr

Simülakr'ın üçüncü basamağında nerede başladığı nerede bittiği belirsiz olan imajlardan, imgelerden, yanılsamalardan söz açmak mümkün olabilmektedir. İmajların, imgelerin ve yanılsamaların yayılmasına önder olan iletişim araçlarıdır. Bu kapsamda kapitalizmi de önemsemek gerekmektedir. Kapitalizm, günümüz postmodern dünyasında üretim olmaktan çıkarak tüketim odaklı merkezde yer almaya başlamıştır. Marksizm öğretisi de bu doğrultuda eskide kalmıştır. Düşünürü göre; Marksizm de sınıf mücadelesi yerini sisteme ayak uydurmaya bırakmıştır. Üretimin olmadığı tüketicinin yer aldığı kapitalizmde ekonomik belirleyicilikte işlevini kaybetmeye başlamıştır. Hiperkapitalist dönemde yaşadığımız bugünde toplumsal biçim üretimin olmaması sebebiyle buharlaşmaktadır. Kapitalin göstergeler tarafından emilmesi sonucunda kapitalin egemen sınıfla bir ilişkisi kalmamıştır. Emek, göstergeler arasında yerini alırken diğer göstergelerde olduğu gibi emekte üretilmekte ve tüketilmektedir. Emek üretken olmaktan çıkarak günümüzde yeniden üretilen bir şey haline gelmiştir. Emek simülasyon modeline dönüşmüş ve ekonomi politikte bu evrene sürüklenmiştir (Baudrillard, 2011: s.19). Bugün gerçeğin hipergerçeğe dönüşmesi nedeniyle toplumsal, ekonomik, politik, kültürel ve ideolojik ahlak yok olduğundan herkes ahlaksızlaşmaya başlamıştır. Modernizm'in akılcılığı bilim ve teknolojiyi geliştirmesinin yanı sıra bilim ve teknolojinin gelişimi insanları mutsuzluğa sürüklerken kapitalizmin eşitsizliği bunalıma da neden olmuştur. Baudrillard'a göre, üretimin en ciddi görünümü sahip olduğu bir dönemde kapital hiç kuşkusuz simülasyona dönüşmüştür (Dağ, 2011, s. 29, 105). Üretim yerini hipergerçekliğin olduğu simülasyona bırakmıştır. Düşünür, dünyanın yanılsamadan ibaret olduğunu gerçeğin gerçek olmadığı, anlamın anlam olmadığı bir hiçlikte toplumsalın sonunu ilan etmiş ve simülasyon evreninde yaşadığımızı savunmuştur. Ona göre, simülasyonun en önemli araçlarından biri kitle iletişim araçlarıdır. Gerçeklik, kitle iletişim araçlarından bize sunulandır. Gerçeklik kitle iletişim araçları üzerinde kurguya dönüşmüş, medya bu doğrultuda taklit yoluyla üretimin yerini taklidin, anlamın yerini enformasyona bırakmıştır. Baudrillard; simülasyon çağının göstergeleri olan gazete, TV, sinema vd. kitle iletişim araçlarının gerçekliği imajlar üzerinden öldürdüğüne dikkat çekerek anlamın içe çöktüğünü dile getirmektedir. Medya; politik ve kültürel olayları kökten değiştirmekte, gösteri toplumunda gerçeğin fotoğraf üzerinden kopyalanması neticesinde toplumun yıkılışına ön ayak olmaktadır. Medya yolu ile sunulan fotoğraflar imge değil, ideolojiye boyun eğen denemeleri temsil etmektedir. Görsellik gerçeklikmiş gibi algılatılmaya

çalışılmaktadır. Medyada gerçeklik nesnesine rastlamak mümkün değildir. Nesne ideolojik boyuta ulaşmış ve göstergeler olay yaratırken bu göstergeler ideoloji ile değiş tokuş edilmiştir (Baudrillard, 2015, s.88, 116). Kitleler, medyanın oyununu sessiz ve pasif kalarak bozmaktadır. Buna karşılık ideolojiszleştirilmeye çalışılan kitleler, politikayı alaya alarak öğretilenleri oynarlar (Baudrillard, 1995, s.42). Toplular ise ideoloji komedisi oynarlar ve inanç nesnelere yok olmasıyla nesnelere yerini alan ideolojiler oyunu devralarak medyada ayakta durmaya çalışmaktadırlar (Baudrillard, 2012, s.156, 172).

Sinemada medyanın en güçlü araçlarından birini temsil ederken göstergeler dünyasına hizmet ederek gerçeğin yeniden üretildiği yer olarak gerçeğin hipergerçeğe dönüştüğü simülasyon ve simülakr evrenidir.

1. Sinema ve Hipergerçeklik

Kitle iletişim araçlarından biri olan sinema da hikâye anlatma aracı olarak simülakr'ın kendisidir. Beyaz perdede gösterime giren filmlerde anlatılan hikâye simüle edilmekte ve anlam ortadan kalkarak asıl anlatılmak istenen gerçeklik simülasyona uğramaktadır. Sinemada hipergerçeklik "kendisini filmler üzerinden kurmaktadır" (Aydın, 2019, s. 52). Sinemada gerçekliğe atfedilen işlevsellik yok olarak sanal gerçekliğe dönüşmüş ve illüzyonla gerçek ötesi bir dünyaya geçilmiştir. Baudrillard'a göre illüzyon: Hem gerçeği hem de imgesini ortadan kaldıran kusursuz cinayetin kendisidir. Sinema ile birlikte illüzyonda ölmüştür ve imge adlı anlamsız şey sürekli bir şekilde üretilmeye başlanmıştır. Altman, Antonioni, Godard, Wenders, Warhol gibi bazı yönetmenler imgeler aracılığıyla anlamsız bir dünyayı sorgulamaktadırlar ve yönetmenlerin ürettikleri imgeler, hipergerçek illüzyona benzeyen dünyaya bir şeyler katmaktadır. Oysa çok iyi oldukları söylenen başka yönetmenlerin özel efektlerden ibaret, imgeler ve düş gücüne çılgınlık derecesinde önem verdikleri filmler üretmekten başka bir şey yapmadıkları görülmektedir. Bu sonuncular imge adlı anlamsızlığa bir anlam kazandırmaya çalışarak estetik düzeyde gerçekleşen illüzyon yitimine katkıda bulunmaktan başka bir şey yapmamaktadırlar (Baudrillard, 2011, s.9,25). Gerçeklik sanal evrendeki anlamını yitirmiş bir şekilde yok olmuştur. Sinema nesnelere kendini imlediğinden gerçekliği ortadan kaldırmış kendi anlamını simülasyon evreninde bulmuştur.

Teknolojinin gelişimiyle sinemada anlamın ölmesiyle beraber imge cinayeti yaşanmış ve sinemanın sırrı teknolojik eklemelerle bozulmaya başlamıştır. Sinemada zaman kurgulanmakta ve zamanın parçalara bölünmesiyle bütünsel gerçekliğe ulaşılmaktadır. Sinemada kullanılan renk sunumları da gerçekliğin aşırılımış boyutunu sunmaktadır. Sinema zamanla inandırıcılığını kaybetmesi ile seyirciler soğuk büyülenme içerisine girer olmuştur. Sinemada beyaz perdeye taşınan filmlerde imgenin ölümünü görebildiğimiz gibi temsil ve estetiğinde ölümünü görmek mümkün olmaktadır. Yanılsama gerçeklik bağlarını kopardığından kurtuluş yolu ironinin gücünde aranmaktadır. İroni de eleştiri işlevinde anlamını yitirir ve yararsız işlev haline gelir. İmgenin ölümüyle gerçekliğe ulaşmanın imkânsız bir hale gelmesiyle gerçeklik hipergerçeğe dönüşür. Sinema, içinde

bulduğumuz dünyanın izdüşümünü temsil ederken seyircilerinde sinemada gerçeklikten kaçtığını, kolektif düş kurabildiklerini, eğlence için sinemayı araç olarak kullandıkları gözlemlenebilmektedir. Kitle iletişim aracı olarak değerlendirilen sinema, seyircinin düşünmesine müsaade etmeden görüntülerde boşluk bırakılmayacak şekilde sunum yapmakta ve sunumu ses, müzik efektleri gibi unsurlarla desteklemesiyle seyirci teknolojiye mahkûm bırakılmaktadır. Baudrillard'a göre sinema, görüntüselin takdir gördüğü alanı ifade etmesinin yanı sıra metnin az değer gördüğü yeri işaret etmektedir. Bunun en güzel örneğini "Matrix" filmi sunmaktadır. Jenkins'a göre; "Matrix filmi anın eseridir, teknoloji ve bürokrasi ile ilgili günümüzün kaygılarına değinir, mevcut çokkültürlülük kavramlarını besler ve son zamanların direniş modellerini kullanır. Matrix bizi Batı geleneğini daha derin bir şekilde okumaya ve orada bulduklarımızı güncel medyaya taşımaya davet eder" (Jenkins, 2016, s.185,186). Düşünür, "Batı'nın her şeyi görselleştirme çabalarına karşı çıkmaktadır" (Baudrillard, 2005, s.79). Buna göre Matrix filmi, göstergelere verilen değer doğrultusunda seyirciyi büyüye altına alarak sanal evrene davet etmekte ve seyirci de bu daveti geri çevirmemeye gayret ederek sinema filminin büyüüne kapılabilmektedir. Bu büyülenme durumu Baudrillard'a göre soğuk büyülenmeyi ifade etmektedir. Baudrillard'ın düşüncelerinden yola çıkılarak söylenirse, sinema ve seyirci arasında tek yönlü iletişim bulunduğundan seyirci sinemanın bu davetini ya reddedecektir, ya da kabul ederek sinemanın büyüü altında gerçeklik imgesinin kaybolduğu yerde düş kurabilecektir. Kitlenin eğlence isteğini göz önünde bulundurursak seyirci bu daveti kabul ederek, düş kurup illüzyonun vermiş olduğu etkiyle gerçekötesi dünyaya geçebilecektir. Jenkins'a göre; "Matrix filmi seyirciyi gerçeklikle illüzyonun arasındaki çizginin sürekli bulanıklaştığı ve insanların zihinleri bir dijital halüsinasyonlar dünyasında yaşarken, bedenlerinin makinelere yakıt için bir enerji kaynağı olarak depolandığı bir dünyaya götürür." (Jenkins, 2016). Seyirci izlediği bu filmi anlamamakta ve kafası karışmaktadır. Baudrillard'a göre; seyirci anlamadığı sanat kültürüne karşı önemsiz bir tüketim içerisinde bulunmaktadır. Seyirci sinemada anlam arayışı içerisinde bulunmamakta ve önüne konulanı yemektedir (Baudrillard, 2005, s.103, 112).

Gerçeklik sinemayı yok ederken, sinemada gerçekliği yok etme eylemi içerisine girmektedir. Tarihsel açıdan sinemada sessiz dönem, sesli dönem, renkli dönem gibi dönemlere geçişin ardından teknoloji ile efektlerin gelişimiyle gerçekle birlikte yanılmanın da ortadan kalktığı görülmektedir. Oysa ki bir zamanlar sinema yanılmanın kendisi olurken sinemada gerçekliğin yeniden üretimi yanılmasını öldürmüştür. Zaman içerisinde sinemanın gittikçe televizyona benzetilmesinin sebepleri arasında gösterilen yanılmanın kaybı, sinemanın hiperleşmesine neden olmuştur.

Baudrillard'a göre sinema illüzyon etkisini dönemsel içerisinde geçirmiş olduğu evrimlerle ve teknik gelişmelerle kaybetmiştir. Teknolojinin gelişimi illüzyon gücünün zayıflamasına neden olmuştur. Günümüzdeki sinemaya hiper gözünden bakmak mümkündür. Sinema hiperetkileyici, hipergörünür ve hiperteknik görünüme sahiptir. Sinema imgesini yitirmiş vaziyettedir ve gittikçe televizyon imgesine benzemiştir. Görüntü,

imge olma özelliğini yitirmiş ve imge illüzyon gücünü de yitirmiştir (Baudrillard, 2005, s.103,112) Buna rağmen sinemanın yanılısamanın kendisi olduğu dönemlere geri döneceği Baudrillard tarafından ümit edilmektedir (Adanır, 2008, s.40).

Baudrillard'a göre, sinemada etkin faktörlerden birisi Amerikan kültürüdür. Gündelik gerçekleri yansıtmayan göstergelere dayanan Amerikan sineması, rüya ülkesi imajıyla kendini tanıtmaktadır. Bir ütopya dünyasını sinema üzerinden gösteriye dönüştüren Hollywood, tüm filmleri gerçekmiş gibi sunma eğiliminde olmaktadır. Yılmaz'a göre; "Hollywood, filmleri ile rüya ülkesi ve Amerika'nın tam kendisi olduğunu filmlerindeki yansımalarında göstermiştir" (Yılmaz, 2011, s.7).

Amerika düşünürün ilgi alanları içerisine girmiş, Amerika üzerinden sinemayı yorumlamış ve Amerika'yı sinema dekoruna benzetmiştir. Ona göre Amerika, hipergerçekliğin başkenti olurken Amerika'da gezdiği esnada karşılaştığı kentlerde sinematografik havayı soluduğunu söyleyerek Amerika'yı ütopya olarak görmüştür (Baudrillard, 2013, s.69). Bu ütopya işinin yansıtıcısı olarak Hollywood gösterilmektedir. Amerika'da sinema toplumu ve mekânları yansıtırken toplumun ve mekânlarında sinemayı yansıtan özelliği olduğu gerçeğini göz ardı etmemek gerekmektedir. Bu yüzden Amerika mı sinemayı ortaya çıkarır yoksa sinema mı Amerika'yı ortaya çıkarır sorusu düşündürücü soru niteliği taşımaktadır. Düşünüre göre Amerika'da sinemanın sürükleyici ve coşturucu bir etkisi vardır ve bu yüzden sinema gerçekliği simgelemektedir (Baudrillard, 2013, s.70, 117).

Amerikan sinemasında eril bakıştan söz edilebilir, eril bakışa sahip olan Hollywood'un cinsiyetçi yaklaşımda bulunduğu savı öngörülebilir. Kadına yönelen eril bakışın varlığının atası olarak bilinmekte olan Hollywood, kadınların yaşantısını mutluluk üzerinden kodlar. Bu kodlar, sinemada gösteriye dönüşürken taklit ve temsil süreçlerinde seyirciye sunulan koddaki gerçeklik kurgudan geçtiğinden gerçeklik kaybolmuş, gerçekliğin yerini hipergerçek almıştır. Bunun yanı sıra kadın ayartıcı rolüyle eril bakış olan izleyiciye arzu nesnesi olabilmektedir. Burada kadın özne olarak baştan çıkarıcı rol kimliğine bürünmüştür. Baştan çıkarıcı rolde, doğal güzellik değil ritüel güzellik sunulurken kadının beden sunumu, baştan çıkarmanın dayanağı olmaktadır. Baudrillard'a göre; kadının kendine özgü bedeni olmadığı için kendine özgü bir arzusundan söz etmek mümkün değildir. Bunun yerine kadın saf görünüm yaratmaktadır. Ötekinin arzusu bu saf görünüme yakalanır, bu saf görünümde yapay görünümü temsil etmektedir (Baudrillard, 2014, s.106). Baştan çıkarıcı rolüne erkek de bürünebilmektedir.

Kadın ve erkeğin baştan çıkarıcılığı yüzüne yansıdığında ifadeler de yüzün baştan çıkarıcılığını temsil etmektedir. Baudrillard'a göre; Sinemada gerçeklik, imgelem ve anlam ikinci plana düşerken sinemada asıl güçlü olan efsanedir. Efsane de baştan çıkarıcı rolünde hem erkeği hem de kadını görmek mümkündür. Baştan çıkarıcı rol imgenin büyüleyici gücüne ve imgenin aldaticılığına bağlıdır (Baudrillard, 2014, s.117).

Sinemada starlar tarafından sunulan imajlar da, toplumsal bağlantılı olarak ortaya çıktığından gerçekliğin takliti temsil bulurken gerçek simülakrlar aracılığı ile burada imaja dönüşmektedir. Sinemada starlar yapay olmasının yanı sıra kadının güçlü ayartıcı kimlik rolüyle öne çıkmasıyla kadın erkeğe nazaran idol olarak görülmüş ve sinemada anlam ve imgelemden ziyade kadının ön planda görünür olmasıyla anlam ve imgelem ikinci plana düşmüştür. Fetih 1453 filminde Hollywood havası sezinlenmekte olup sinemanın efsane olduğu algısı görsel efektlerle yaratılırken filmde star oyuncularının anlam ve imgelemden önce gelmesi anlamı ve imgelemi öldürmektedir.

2. Sinema, Mitoloji ve Tarih

Baudrillard'a göre; sinema gerçeklikten hipergerçekliğe doğru giden gelişim izlerken en fantastik olandan mistik olana doğru da yol izlemiştir. Ayna işlevi gören sinema, kendi kendini taklit ederek, kendini kopyalayarak mitlerini yeniden yaratabilmektedir (Baudrillard, 2011, s.77,78).

Çimen'e göre; "Mitoloji de sinemada büyük rol oynayan unsurların başında gelmektedir. Mitoloji sinemaya sığınmıştır ve sinemada mitlerden önce tarih sinemayı belirleyici rol üstlenmiştir" (Çimen, 2020, s.369). Sinemaya mitler yoluyla taşınan tarih, yeniden oluşum içerisine girmiş olduğundan gerçek anlamdaki özünü kaybederek istenilen şekle bürünmüştür. Sinemada gerçeklik özgünlüğü yitirilirken gerçekliğin hipergerçeğe dönüşmesiyle soğuk kimlik kazanan sinema, tarihi de ortadan kaldırmıştır. Gerçek anlamdaki tarihi öldüren sinema tarihi canlandırmaya çalıştığından gerçek olan tarihi yok etmiş ve görüntüler yoluyla tarihin hipergerçekleşmesine yol açmıştır. Sinemada kullanılan efektler, montaj, kurgu gibi teknolojiye bağlanan unsurlar, gerçek olarak bilinen tarihin tözünü değiştirmekle kalmayarak, gerçeği yeniden canlandırarak gerçekliği ortadan kaldırmaktadır.

Sinema sanatı sunduğu tarih içerikleriyle gerçeklik algısını değiştirdiğinden seyircinin gerçekliğe yaklaşımı sunulan gerçeklik üzerine yoğunlaşmaktadır. Sinemada bizzat tarih filmlerinde yeni medya araçlarının kullanımı seyirciyi büyülemekte, seyirciyi büyülemekle kalmayarak gerçekliği hipergerçeğe dönüştürerek gerçeklik algısının yitimine de neden olmaktadır. Tarih filmlerinde imge aramak samanlıkta iğne arama mantığına benzemektedir. Çünkü, gerçeklik başka boyuta taşındığından sinema içerisinde kurgulanan simülakrlar'ın estetik değerini kaybetmesi ile de imgeyi bulmakta zorlaşmıştır. Tarih filmlerinde gerçeklikten ziyade anlamda kaybolmuştur. Amerikan savaş filmlerinde kaybedilen savaşın kazanılmış versiyonunun dünyada izlenilmesi, dünya genelinde izleyici Amerika'nın zafer kazandığı anlamına inanmış olarak zaferin hipergerçeğe dönüşmesine vesile olmuşlardır. Bu doğrultuda anlam, gerçekliği yansıtmayan zafer metaforuna dönüşerek yok olmuştur. Tarih filmlerinde yakın ve uzak çekimlerin yapılması, yavaşlatma veya hızlandırma gibi kamera oyunları illüzyon etkisi yaratılmakta ve seyircinin içerikten ziyade teknikle ilgilenmesi sağlanmaktadır. Bunun yanı sıra tarihsel filmler kurgu sonucunda ortaya çıkarken kurguyu belirleyen adımlar olan; metin(senaryo), çekim,

montaj gibi faktörler kurgunun saç ayaklarını oluşturmaktadırlar. Tarihsel bir konuyu işleyen tarih filmleri insanların ilgi odak noktası olurken bu ilginin yönetenler tarafından fark edilmesi sonucunda yönetenler ideoloji olarak gördükleri sinemayı daha etkin kullanır hale gelmişlerdir. Sinemada imge, anlam ve estetiğin ölümünün ardından ideoloji de ölmüştür. Sinema ideolojik yanılsamalara gebe bir araç rolü üstlenmiştir. Ulusoy'a göre; "Sinemanın ortaya çıktığı ilk günden beri tarih sinema ile etkileşim içerisinde olmuştur. Tarih, filmler yoluyla geçmişi yeniden inşa etmektedir."(Ulusoy, 2020, s.402) Bu da Baudrillard'ın düşüncesini destekleyen nitelik olarak karşımıza çıkmaktadır. "Sinema tarihin kültürel değerlerini, olgularını yeniden üreten ve dolaşıma sunan bir popüler kültür alanı olduğundan gerçekliğin yeniden üretilmiş halinin güzel örneğini sunmaktadır" (Demir ve Çencen, 2015, s.16).

Çimen'e göre; "İnsanlar tarihsel filmlerde tarihten ziyade montaj, kamera hareketleri gibi kurgusal yeniden sunum ile karşılaşmaktadır. Tarihin yeniden canlandırıldığı yer olan sinemada teknik başarı öne çıkan unsurlardan biri haline gelmiştir. Fetih 1453 filmini buna örnek olarak göstermek mümkündür" (Çimen, 2020, s.370).

Yöntem

Bu çalışmada öncelikli olarak literatür taraması yapılmıştır. Literatür taraması yapılırken temel kaynak olarak Baudrillard'ın sinemaya olan bakış açısını değerlendirdiği kitaplara müracaat edilmiştir. Bunun dışında sinema ve hipergerçeklik üzerine yazılmış olan makaleler okunarak değerlendirilip kaynak olarak kullanılmıştır. Çalışmada sinemada hipergerçekliğin sunumu olarak görülmekte olan tarih filmlerinden Fetih 1453 filmi tarihsel eleştiri yöntemiyle incelenmeye alınmıştır. Bu yönteme başvurulmasının en önemli nedeni, tarihsel film analizi yapılması hedeflenmesi gösterilebilmektedir. Tarihsel film eleştirisi yöntemi en geniş tanımıyla Akbulut'a göre; "Tarihsel film eleştirisi olarak bilinen, filmlerin üretildikleri tarihsel dönem içinde yer aldıkları bağlamda değerlendirilmesini içermektedir. Aslında ister güncel bir filmin ister eski tarihler içinde üretilmiş bir filmin eleştirisini yapmak demek, söz konusu filmi tarihsel bir bakış açısı içine yerleştirmek ya da tarihsel bir bakış açısı içinde değerlendirmek demektir" (Akbulut, t.y: s.110).

Bu bağlamda çalışmamıza konu olan; "Baudrillard'ın Felsefesinde Sinema ve Hipergerçeklik: Fetih 1453 Filmi Örneğinde" başlığında çalışmada Fetih 1453 filmi ele alınmış olduğundan öncelikle film izlenmiş sonrasında filmin konusu göstergeleri itibariyle tarihsel bağlam içerisine oturtulup Baudrillard'ın felsefesi çerçevesinde çözümleme yapılmıştır.

Çalışmanın Amacı

Gümüş'e göre; Baudrillard, sinemayı analizlerinin konusu haline getirmiş (Gümüş, 2019, s.12), sinemaya; sinema kuramcılarının aksine alışılmışın dışında yaklaşarak sinemayı gerçekliküstü başka deyişle hipergerçek olarak değerlendirmiştir. Düşünüre göre

hipergerçek, bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesidir (Baudrillard, 2011, s.14). Baudrillard hipergerçek olarak gördüğü sinemada bu yeni gerçekliğin kendisini filmler üzerinden kurduğunu savunmuştur (Aydın, 2019, s.352). Sinemada tarihsel açıdan yaşanılan sessiz dönem, sesli dönem ve renkli dönem gibi dönemler ve bu dönemlerde yaşanılan teknolojinin gelişimi gerçeğe birlikte yanılmayı da öldürmüştür. Yanılsamanın ölümünden bahsederken imgenin de ölümüne vurgu yapan düşünüre göre imge adlı anlamsız şey sürekli bir şekilde üretilmeye başlandığından imgenin de sinemada yok olduğuna değinmekte ve bunu imge cinayeti olarak görmektedir. Baudrillard'a göre sinema mitler yoluyla taşınan tarihi ortadan kaldırmaya katkıda bulunmuştur. Sinemada teknoloji unsurunun kullanımıyla gerçek olarak bilinen tarihin tözü gerçekliği ortadan kaldırmış ve tarih sinema aracılığı ile yeniden inşa edilmiştir. Düşünüre göre; insanlar tarihsel filmleri izlerken hipergerçekçi sunumla karşılaşmakta ve kurgusal anlamda montaj ve kameranın oyunlarını izlemektedir. Tarih filmlerinde içerikten ziyade tekniğin başarılı sunumu gerçeğin yeniden üretilmesine neden olmaktadır. Bu bağlamda çalışmada Fetih 1453 filmi ele alınarak Baudrillard'ın sinemada hipergerçeklik üzerine ortaya koymuş olduğu felsefesinin incelenmesi amaçlanmıştır.

Bulgular

Fetih 1453, adından da anlaşılacağı üzere İstanbul'un fethini konu edinmektedir. Fethi konu edilirken Fatih Sultan Mehmet'in hayatını kısa da olsa özetlerken Ulubatlı Hasan'ı da hikâyeye ortak ederek tarih ve savaş türü Türk sinema filmini temsil etmektedir. Filmin yönetmenlik ve yapımcılığını üstlenen Faruk Aksoy'un yanı sıra filmin başrollerinde Devrim Evin, İbrahim Çelikkol ve Dilek Serbest yer almıştır. Filmin görsel yönetmeni ise Hollywood filmlerinde de çalışmış olan Serkan Zelzele olmuştur (https://tr.wikipedia.org/wiki/Fetih_1453).

Orta'ya göre; "Yaklaşık olarak 6,5 milyon seyirciye ulaşan ve 18 milyon dolarlık bütçeye sahip olan film üretilen en pahalı yapımlardan biri olarak Türk sinemasında tarihsel filmler arasındaki yerini almaktadır" (Orta, 2019, s.1111). Bu bilgiye ek olarak büyük bütçelerin harcadığı film olma özelliğine sahip olan Fetih 1453 filmi, 2012 yılında yayınlanmasının ardından Türkiye'de en çok izlenen filmlerin başında gelmiştir. Film, 2 saat 36 dakika süren bir zamana sahiptir. Filmin öyküsü ise şu şekildedir:

Sultan Mehmet babasının ölüm haberini Saruhan Sancağı'ndayken almaktadır. Tahta oturduğunda Osmanlı Devleti'nin topraklarını büyütürken Osmanlı Devleti'ni Cihan Devleti haline getirmek gayesini taşımaktadır. Bunun için de en büyük hedefi İstanbul'u fethedip Hz.Muhammed'in hadisi şerifine nail olmaktır. Doğu Roma İmparatoru Konstantin ise, tahta geçen bu padişahı genç yaşından ve basiretsiz olmasından dolayı alaya almaktadır. Hanedan üyesi olan Şehzade Orhan'ı kullanarak Osmanlı'yı ağır tahsilata bağlamak istemektedir. Buna karşı çıkan Sultan Mehmet, elçi göndererek Şehzade Orhan için ödediği tahsilatı yollamaz ve çalışmalara hız vererek Anadolu Hisarına karşı Rumeli Hisarını

yaptırarak Doğu Roma'nın gözünü korkutur ve güçlü surlar döktürerek, gemileri karadan yürütüp aşılamaz denilen surları aşarak İstanbul'u fetheder.

3. Fetih 1453: Tarihsel Eleştiri

İstanbul'un fethi, Türk tarihinde büyük öneme sahip olayların başında gelmektedir. Birçok Osmanlı padişahının kuşatmasıyla alınmak istenilen Kostantiniyye'yi fethetmek 2.Mehmet'e nasip olmuştur. Hz. Muhammed'in (s.a.v) Fetih hadisine nail olan Fatih Sultan Mehmet'in askeri ve devlet yönetimi dehası fetih de etkili olan faktörlerden birisidir.

Film, Medine 627 tarihi anlatımıyla başlamaktadır. Filmdeki ilk sahnede Hz.Muhammed'in Fetih hadis-i şerifi öne çıkmaktadır. Film, 2.Mehmet'in doğum tarihine kadar gelen kartalın çöl üzerinden Konstantiniye'ye kadar uçuşuyla devam eder. Dış sesin anlatımıyla; Mehmet'in doğduğu sene mucizelerle dolu pek çok şey olmuştur. Atlar çok sayıda ikiz doğurmuş, toprak bereketinden dört kez ürün vermiş, ağaçlar meyvelerinde yerlere kadar eğilmiştir. Aynı yıl Konstantiniye semalarında kuyruklu yıldız görülmüş ve bu yıldız o güne kadar yıkılamayan surların yıkılacağına bir işareti olarak değerlendirilmiştir. Bir nevi mistik anlatım gerçekleştirilmiştir. Baudrillard'a göre; sinema efsaneleriyle güçlüdür. Sinemada güçlü olan tek şey efsanedir (Baudrillard, 2001: s.117). Fetih 1453 filminde de hikâye efsaneleştirilmiş ve efsaneleştirme mistik hikâyelere ve görsel efektlere dayandırılmıştır. Edirne sarayına gelindiğinde tarihler 1432'yi gösterdiğinde 2.Murat'ın Kuran'da Fetih suresini okuduğu anda gelen müjde, padişahı sevindirmiş ve oğlunun ismini Peygamber Efendimize hürmeten Mehmet koymuştur.

Mehmet tahta ilk çıktığında henüz 12 yaşındaydı. Vezirleri ve uçbeyleri arasındaki siyasi mücadeleden bunalan Sultan 2.Murat çok sevdiği oğlu Alaaddin'in ölmesinin kendisinde yarattığı derin üzüntü sebebiyle tahttan feragat ederek Mehmet'i devletin başına geçirdi. Ancak Başvezir Halil Paşa, Haçlıların Osmanlı topraklarına gireceği endişesiyle Sultan 2.Murat'ın tahta dönmesini sağladı. Mehmet de tahttan uzaklaştırılarak Saruhan sancağına gönderildi. Filmde bu kısım anlatıcı tarafından özetlenmiştir. Filmde olay, 2.Murat'ın ölümüyle 19 yaşında tahta yeniden Mehmet'in oturmasıyla başlamaktadır. Bizans tarafından padişah zayıf görüldüğünden Mehmet'in tahta geçmesi memnuniyetle karşılanmıştır. Halkın ve ordunun da genç padişaha güveni yoktur. Bizans genç padişahı faydalanmak istemektedir. Ancak Grandük Notaras, Mehmet'in genç olmasının yanı sıra birçok ilim bildiğini, dillerini ve dinlerini öğrendiğini savunarak onun deccal olduğunu söylemlerine taşımıştır. İlerleyen sahnelerde Mehmet'in sert duruşunun ardında iyi bir devlet adamı olduğu aldığı riskli kararlarla gösterilir. Bu tür sahnelerde Mehmet yüceltilir ve devlet adamlığının ardında yatan zekâsı övülür. Filmdeki 2.Mehmet, gerçekliğin taklidi ile imaja dönüşmüştür. Baudrillard'a göre üçüncü simülakr düzeninde gerçeklik ile imajlar arasında oluşan bütünlük çökmüştür. İmajların yayılması iletişim teknolojileri ile mümkün olurken imajlar gerçeklikten farklı olmayarak gerçek dünyayı temsil eder olmuşturlar. İmajlar gerçeklik duygusunu üretirler ve insanların bunu gerçek olarak algılamasını sağlarlar (Toffoletti, 2014, s.18).

Filmdeki imajlar dışında kamera, aydınlatma, karartma, ses ve kurgu gibi unsurlar estetik değeri yok etmiştir. Filmdeki ilerleyen sahneler ve konular ise şu şekildedir:



Resim 1: Mehmet'in Rüyası



Ben ceddin Osman.

Resim 2: Mehmet Osmanlı Devleti'nin Kurucusu Osman ile Karşılaşır



Bu yüzüğü en çok hak eden sensin.

Resim 3: Osman, Mehmet'e Yüzük Verir



Resim 4: Yüzük Ateşe Düşer



Resim 5: Mehmet Ateşe Düşer

Mehmet bir gece rüyasında Osmanlı Devleti'nin kurucusu olarak bilinmekte olan Osman'ı görür ve Osman'ın Konstantiniyeyi fethedecek kişinin kendisi olduğunu söylemesinin ardından kendisine layık gördüğü yüzüğü ateşin içine düşürür ve kendisinin de bu ateşe düştüğü hissiyatını hisseder ve korkarak rüyasından uyanır; “Ya ben Konstantiniyye alırım ya da Konstantiniyye beni!” meşhur sözünü söyler.

Önal'a göre; bugünkü yönetmenler tarih filmlerinde tarihe, sisteme, nesneye ve zamana farklı bir düşünce boyutu kazandırmaktadır. Bu kazanımlar içerisinde yorum, tartışma, yeniden yaratım yer almaktadır. Yönetmenler kendilerini yansıtarak eleştirel bakış ortaya koymaktadırlar. İzleyici burada, yüzüğün ateşin içine düşmesi ve Mehmet'in de bu ateşin içine sürüklenmesiyle savaşın kolay bir savaş olmayacağını düşünebilmektedir. Ateş, savaş simgelemekte ve bu yüzüğe sahip olabilmek için harlı ateşin içinden geçmeden yani savaşmadan bu yüzüğe sahip olunamayacağı anlaşılabilir. Asıl anlam burada kaybolmuştur ve nesnelere taklit edilmiştir. Ateşin savaşı simgelemesi, yüzüğün nesneleştirilerek metafor olarak kullanılmasında simülasyon aşaması görülmektedir. Nesnelere asıl anlamlarını taşımayarak simüle edilmiştir. Filmdeki savaş sahnelerine bakıldığında dini vurgulara sıkça rastlamak mümkündür. Osmanlı ordusunda savaşan

askerlerin hepsinin Müslüman olduğu izlenimi yaratılmıştır. Osmanlı tarihinde böyle bir gerçeklikle karşılaşmak mümkün değildir. Türk Tarihi Kurumundan edinilen bilgiye göre; “Osmanlılar, muharebede esir düşen harbe elverişli hristiyanları ilk zamanlarda kısa bir müddet için Türk terbiyesi üzerine yetiştirerek onlardan bir askeri sınıf teşkilini düşünmüşler ve esirlerden beşte birinin devlet hesabına alınarak derhal tatbikine geçmişlerdir ki bu, yeniçeri ocağının başlangıcı olmuştur” (<https://www.ttk.gov.tr/>). Filmdeki savaş sahneleri din ile bağdaştırılmıştır. Savaş öncesinde namaz kılınması, tekbir getirilmesi ve dualar edilmesi bunun göstergesi olabilmektedir. 1453 filmindeki gerçeklik montaj ve kamera hareketleriyle yeniden canlandırılırken hikâyeye farklı bir düşünce boyutu kazandırılarak tarih yeniden inşa edilmiştir. Bunun yanı sıra milliyetçi duyguların hakim geldiği filmde din olgusunun sıklıkla kullanımı ideolojiye taşınmış ve bu ideoloji göstergelerle anlatılmıştır. Filmde ideoloji duyguları milliyetçilikmiş gibi sunulmuş, tarih ortaya konulurken gerçeklik tartışılmamakta, ekran gerçekliği insanlara yutturulmaya çalışılmaktadır. Filmde yönetmenin yakın ve uzak çekimlere başvurmasıyla yakın çekimde duygusallık uzak çekimde ise yüceltme vurgusu yapılmıştır. Filmdeki ideoloji, teknoloji ürünüyle sunulmuş ve bütünleştirilmiştir. Burada ideoloji yitimini de görmek mümkün olabilmektedir.



Resim 6: Namaz Kılma Sahnesi



Resim 7: Dua Etme Sahnesi



Resim 8: Savaş Sahnesi

Bilgisayar teknolojisinin yardımıyla oluşturulmuş olan savaş sahnelerinde sıkça şiddet sahnelerine de rastlamak mümkün olmuştur. Kafa, kol, bacak kopmaları ve kan şiddetin boyutunu göstermektedir. Baudrillard'a göre; sinemada savaş filmlerinin gerçek olduğunu düşünerek yansımaları izlemekteyiz ve savaş imgeleri sinematografik olarak sunulmaktadır. Gerçeklik sanal savaşa dönüştürülerek kurmaca anlatım gerçekleştirilmektedir (Baudrillard, 2015, s.126).

Filmde savaş sahnelerinde şiddet teknolojik olarak devam etmiş ve gerçek şeffaf bir şiddete dönüşmüştür. Sinema şiddeti teşvik etmesinin yanı sıra, beyazperdede yapmacıklı bir şiddet sunumu da gerçekleştirmektedir. Sinema şiddeti hem hikâyeleştirerek hem de görsel efektlerle sunarak gerçekliği seyirci gözünde uzaklaştırmaktadır. Savaş sahnelerinde yer alan mekânlara bakıldığında ise mekânların sanal olarak yeniden üretildiği göze çarpmaktadır. Bu yeniden üretimde görsel efektler kullanılmıştır. Buna göre sanal gerçeklik yaratıldığı sonucuna ulaşılabilmektedir (Saral, 2017, s.95). Sanal gerçeklik yaratımı, tarihi algılama biçimimizi değiştirmiş ve sinemada gerçeklik yitimini mekân üzerinden görmek de mümkün olmuştur (Saral, 2017, s.95, 96). Jean Nouvel'e göre; sinemada mekân, görülenin zihindeki devamı olan mekândır. Bu mekânı ayartma mekânı olarak gören düşünür, ayartma mekânın sanal yanılısama mekânı olduğunu dile getirir ve ona göre, sinema alanında alan derinliğiyle oynanmakta ve nerede durulacağı bilinmeyen bir dizi filtre öne çıkarılmaya çalışılmaktadır. Sinema bir tür hikâye içinde hikâye yaratmaktadır (Nouvel ve Baudrillard, 2011, s.23).



Resim 9: Rumeli Hisarının Yapım Aşaması



Resim 10: Taarruzun Başlaması

Bunun dışında filmdeki hikâyenin tam merkezinde ötekiler yer almaktadır. Ötekiler, İstanbul'un fethinde önemli olayların yaşanmasına sebebiyet vermelerinin yanı sıra konunun gidişatını da belirleyen faktör olmaktadır. Bizans, Avrupa, Latinler, Papa, Karamanoğulları Beyliği ve Şehzade Orhan öteki olarak öne çıktıklarından filmde ben ve öteki anlayışının inşa edildiği görülmektedir. Sinemada ben ve öteki bakış açısından söz etmek mümkün olmaktadır. Ben, Osmanlı'yı temsil bulurken benden olmayan olarak tanımlanan öteki ise Bizans, Avrupa, Latinler, Papa, Karamanoğulları Beyliği'ni temsil etmektedir. Baudrillard'a göre; ötekiliği yaratan farklılığın kendisi bir "ütopyadır" (Demir, 2018, s.34 akt. Sevim ve Marmara, 2020, s.82). Cengiz'e göre; "Ötekinin yok edildiği çağın tersine düşünürce göre; ötekinin üretildiği çağda yaşıyoruz. O artık tutku nesnesi değil, üretim nesnesidir. Sistem içinde öteki'nin bulunmaması, ötekinin yok oluşu, ben'in varlığını tehlikeye soktuğundan ötekinin üretimi yoluna gidilmektedir" (Cengiz, t.y s.123,124). Filmdeki düşmanlar öteki olarak değerlendirilmekte ve bu ötekilerin öteki olmasıyla savaş boyutuna geçilmektedir. Ben ve öteki arasında zıtlasmalar yaşanmakta ve savaş sahnelerindeki ölümüne edilen mücadele ölüm gösterisine dönüşürken ben ve ötekinin ideolojisi beyazperdeye yansıtılmaktadır. Güçlü olan iktidara karşılık bir boyun

eğme söz konusudur ve savaş simülakr'ın kendisi olmaktadır.

Filmin sonunda olağanüstü mücadele sonucunda fethedilen İstanbul'un görüntüsünün sunulmasının yanı sıra Mehmet'in Ayasofya'ya girmesi kamera açısından şaşalı olurken, Mehmet'in Ayasofya'ya sığınan halk karşısında söylediği sözler halk tarafından hoş karşılanmış ve Türklerin Avrupa tarafından karşılanan barbar olduğu düşüncesi yerini muktedirliğe bırakmıştır. Mehmet'in hoşgörülü yaklaşımı, savaşın korkunç izlerini sildirmeye yettiği toplumun gülen gözlerinde anlaşılmaktadır.



Resim 11: Mehmet'in Ayasofya'ya Girişi

Filme savaş sahnelerinden arta kalan zaman diliminde farklı hikâyelere de odaklanılmaktadır. Ulubatlı Hasan'ın hikâyesi onlardan birisidir. Ulubatlı Hasan, Era adlı bir kadınla aşk yaşamaktadır. Era, Müslümandır ve küçük yaşta Bizanslıların köylerini basması sonucunda ailesini kaybetmiş, köle pazarında satılmıştır. Urban adlı kişinin onu görüp yanına alması neticesinde Urban'ın yanında yetişerek top dökmesini öğrenmiştir. Urban ile birlikte Osmanlı'ya hizmet etmiş ve top dökümhanesine kızların girememesi nedeniyle saçlarını kısa kesmiş, görünümünü değiştirmiştir. Savaşa anne ve babasının intikamını almak için gitmek istemektedir. Ancak Ulubatlı Hasan bu duruma ilk başta karşı çıksa da, Era'nın kararlılığı Hasan'ın yanlısı düşündüğünü hissettirir. Filmin sonunda kahraman bir şekilde resmedilen Ulubatlı Hasan şehit düşer, izleyici Era'nın Hasan'dan hamile olduğunu hisseder. Baudrillard'a göre; sinemada starın ölümü diye bir algı vardır ve starların ölmesi gerekmektedir. Mükemmel ve yüzeysel olmaları için bu durum gereklidir. Bu da baştan çıkarıcılığı temsil etmektedir (Baudrillard, 2014, s.119, 120).

Filme Era bir kadın olarak ayartıcı rol kimliğine bürünmüş ve ritüel güzelliğini sunarken yer yer çıplak bedeniyle erkeği baştan çıkarmıştır. Ulubatlı Hasan ise bir erkek olarkten kaslı ve güçlü duruşu ile yani çıplak beden sunumuyla baştan çıkarıcı rol üstlenmiştir. Era ve Ulubatlı Hasan'ın birbirlerine olan bakıştan ziyade yüz ifadeleri de baştan çıkarıcılığı temsil etmiştir. Baudrillard'a göre; "Baştan çıkarma özelliği taşıyan bu ünlü portreler, bizim maskelerimizdir aslında; onlar bizim Paskalya Adası'na diktiğimiz heykellerdir. Ancak aldanmamak gerekir: Nasıl ki tarihte, hayranlıklara ve dinsel tutkulara,

kurban törenlerine ve isyanlara tanıklık eden sıcak kalabalıklar var olmuşsa şimdi de baştan çıkarmaya ve cazibeye kapılmış soğuk kitleler vardır. Onların portresi sinematografik olma özelliği gösterir ve başka tür bir kurban törenine tanıklık ederler.” (Baudrillard, 2014, s.119).



Resim 12: Era ve Ulubatlı Hasan

Sonuç

Sinema sanatı Baudrillard'ın düşüncesine göre gerçeklikten ziyade gerçeğin hipergerçeğe dönüştüğü kitle iletişim araçlarından birini temsil etmektedir. Sinema kendi gerçekliğini; kurgu, montaj, ses, ışık vd. gibi teknoloji ile kurmaktadır. Bu teknoloji asıl olan gerçekliği yok ederek sanal gerçekliğe dönüşmüş ve illüzyonla gerçek ötesi bir dünyaya geçilmiştir. Baudrillard'a göre illüzyon, hem gerçeği hem de imgesini ortadan kaldıran kusursuz cinayetin kendisidir. illüzyonla beraber imge adlı anlamsız şey sürekli bir şekilde üretilmeye başlanmıştır. Teknoloji ile efektlerin gelişimiyle gerçekle birlikte yanılmanın da ortadan kalktığı görülmektedir. Sinemada gerçekliğin yeniden üretimi yanılmasını öldürmüştür. Yanılmanın kaybı, gerçeğin hipergerçeğe dönüşmesine yol açmıştır. Düşünürce göre, sinemada etkin faktörlerden birisi Amerikan kültürüdür. Hollywood'un gerçekliğe sahip olmayan görüntüye sahip olduğunu savunan düşünür, Amerika'yı ütopya olarak değerlendirirken Amerika mı sinemayı ortaya çıkarır yoksa sinema mı Amerika'yı ortaya çıkarır sorusuyla Amerika ve Amerikan sineması üzerine eleştirel nitelik taşıyan soruya yönelmiştir.

Sinemada gerçekliği tarih filmleri üzerinden yorumlayan düşünürce göre; sinema sanatı bulunduğu tarih içerikleriyle gerçeklik algısını değiştirdiğinden seyircinin gerçekliğe yaklaşımı sunulan gerçeklik üzerine yoğunlaşmaktadır. İnsanlar tarihsel filmleri izlerken hipergerçekçi sunumla karşılaşmakta ve kurgusal anlamda montaj ve kameranın oyunlarını izlemektedir. Tarih filmlerinden içerikten ziyade tekniğin başarılı sunumu gerçeğin yeniden üretilmesine neden olmaktadır. Bu bağlamda, çalışmada Fetih 1453 filmi ele

alınarak Baudrillard'ın sinemadaki hipergerçeklik üzerine ortaya koymuş olduğu felsefesinin incelenmesi amaçlanmıştır.

İncelenen çalışmada Fetih 1453 filminde tarih gerçekliğinin kurgu yoluyla inşa edildiği görülmektedir. Tarihin gerçekliğinden ziyade kurgulanan bir tarihin anlatımına rastlanmaktadır. Filmde yoğun duygusallık hava hakimdir. Duygusallık müziklere, hareketlere, renklere ve sese taşınmıştır. Hikâye, tek bakış açısından sunulmaktadır. Ben ve ötekiler vardır. Ötekiler; Bizans, Avrupa, Papa, Latinler ve Karamanoğullarından ziyade Şehzade Orhan da öteki olarak görülmüştür. Filmde illüzyonik etkiler karşımıza çıkmaktadır. Yavaş ve hızlı çekimlerle anlam değişikliğe uğratılmaktadır. Mehmet'in savaş sahnelerinde yavaş çekimlerin kullanılması Mehmet'i yüceltmıştır. Karanlık fon kullanımlarına da rastlamak mümkün olmuştur. Karanlık ile birlikte bulutların çökmesi, Bizans'ın kaybedeceği hissini uyandırırken çaresizlik hissiyatı görsel efektlerle sunulmuştur. Bu bilgilere istinaden hikâyenin efsaneleştirildiği filmin her karesinde görülmüştür. 1453 filmindeki gerçeklik montaj ve kamera hareketleriyle yeniden canlandırılırken hikâyeye farklı bir düşünce boyutu kazandırılarak tarih yeniden inşa edilmiştir. Bunun yanı sıra milliyetçi duyguların hakim geldiği filmde din olgusunun sıklıkla kullanımı, ideolojiye taşınmış ve bu ideoloji göstergelerle anlatılmıştır. Gerçeklik yitimini ideoloji boyutuyla da görmek mümkün olmuştur. Filmde savaş sahnelerindeki şiddete rastlamak mümkündür. Savaş sahnelerinde şiddet teknolojik olarak devam etmiş ve gerçek şeffaf bir şiddete dönüşmüştür. Filmde Hollywood havası görmek mümkün olurken kadın ve erkeğin ayartıcı rol kimliğine büründüğü de tespit edilebilmektedir. Baudrillard'ın sinemada hipergerçeklik üzerine ortaya koymuş olduğu düşüncelerinin yansıtıcısı olan Fetih 1453 filmi çok ses getiren filmlerden birisi olmasının yanı sıra gerçekliğin hipergerçeğe dönüştüğü; yanılısamının, imgenin ve estetiğin yok olmasının ardından ideolojinin de öldüğünün görüldüğü film olarak da literatüre geçmektedir.

Extended Abstract

According to Baudrillard, the art of cinema represents one of the mass media tools in which reality, rather than reality, turns into hyperreality. Cinema presents its own reality; editing, montage, sound, lighting etc. It is established with technology such as. This technology has transformed into virtual reality by destroying the actual reality and has moved into a post-real world with illusion. According to Baudrillard, illusion is the perfect murder itself that eliminates both reality and its image. Along with illusion, a meaningless thing called image began to be produced continuously. It seems that with the development of technology and effects, illusion disappears along with reality. The reproduction of reality in cinema has killed illusion. The loss of illusion has led to the transformation of reality into hyperreality. According to the thinker, one of the effective factors in cinema is American culture. Arguing that Hollywood has an image that does not have reality, the thinker, while evaluating America as a utopia, turned to the critical question of America and American cinema by asking whether America reveals cinema or whether cinema reveals America.

According to thinkers who interpret reality in cinema through history films; Since the art of cinema changes the perception of reality with the historical content it presents, the audience's approach to reality focuses on the reality presented. When people watch historical films, they encounter hyperrealistic presentation and watch the plays of montage and camera in a fictional sense. In historical films, the successful presentation of technique rather than content results in the reproduction of reality. In this context, the study aims to examine Baudrillard's philosophy on hyperreality in cinema by examining the movie Conquest 1453.

In the examined study, it is seen that historical reality is constructed through fiction in the movie Conquest 1453. Rather than the reality of history, one encounters the narration of a fictionalized history. Intense emotional atmosphere prevails in the film. Emotionality is carried into music, movements, colors and sound. The story is presented from a single point of view. There is me and others. Others; Prince Orhan was seen as the other rather than Byzantium, Europe, the Pope, Latins and Karamanoğulları. Illusory effects appear in the film. The meaning is changed with slow and fast shots. The use of slow motion in Mehmet's battle scenes glorified Mehmet. It has also been possible to encounter the use of dark backgrounds. The collapse of the clouds with darkness creates the feeling that Byzantium will lose, while the feeling of helplessness is presented with visual effects. Based on this information, it can be seen in every frame of the film that the story has become legendary. While the reality in the movie 1453 was revived with montage and camera movements, history was reconstructed by adding a different dimension of thought to the story. In addition, the frequent use of the phenomenon of religion in the film, where nationalist feelings dominate, was transferred to ideology and this ideology was explained with signs. It has also been possible to see the loss of reality from the dimension of ideology. It is possible to encounter violence in war scenes in the movie. According to Baudrillard,

violence in war scenes; It is virtual violence. The audience, vulnerable to this virtual violence, witnesses the increasing violence and experiences the photocopy level of violence. In the movie, violence in the war scenes continued technologically and turned into real transparent violence. While it is possible to see a Hollywood atmosphere in the film, it can also be seen that men and women take on seductive roles. The movie Conquest 1453, which reflects Baudrillard's ideas on hyperreality in cinema, is not only one of the movies that made a lot of noise, but it is also mentioned in the literature as the movie in which reality turns into hyperreality and ideology dies after the disappearance of illusion, image and aesthetics.

Kaynakça | References

- Adanır, O. Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler, (1.Baskı), Hayalet Kitap: İstanbul, 2008
- Akbulut, H. Film Çözümlemeleri, İstanbul Üniversitesi Açık ve Uzaktan Eğitim Fakültesi, t.y
- Aydın, H. Baudrillard'ın Simülasyon Kuramında Kitle İletişim Araçlarının Yeri, Sosyal ve Kültürel Araştırmalar Dergisi (The Journal of Social and Cultural Studies) Cilt/Volume: 5, Sayı/Issue: 11, Yıl/Year: 2019, ss. 347-358
- Baudrillard, J. Simülakrlar ve Simülasyon, Çev: Oğuz Adanır, (6.Baskı), Doğu Batı Yayınları:Ankara, 2011
- Baudrillard, J. Baştan Çıkarma Üzerine, Çev: Ayşegül Sönmezay, (4.Baskı), Ayrıntı Yayınları: İstanbul, 2014
- Baudrillard, J. Sanat Komplosu, Çev: Oğuz Adanır, İletişim Yayınları: İstanbul, 2005
- Baudrillard, Kötülüğün Şeffaflığı Aşırı Fenomenler Üzerine Bir Deneme, Çev: Emel Abora ve Işık Ergüden, Ayrıntı Yayınları: İstanbul, 1.Baskı, 1995
- Baudrillard, J. Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği, Çev: Oğuz Adanır, Doğu-Batı Yayınları: Ankara, 3.Basım, 2015
- Baudrillard, illüzyon, Yitirilen İllüzyon ve Estetik, s.9-25, Doğu-Batı Dergisi, Sayı 19, Mayıs-Haziran-Temmuz, Ankara, 2002.
- Baudrillard, J. Amerika, Çev: Yaşar Avunç, (3.Basım) Ayrıntı Yayınları: İstanbul, 2013
- Cengiz, A. (t.y) Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı ve Küresel (Evrensel) İnsanın Çıkmazları, İletişim Fakültesi Dergisi.
- Çakmak, F. Çimen, Ü. "Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı Bağlamında Kur'an'da Eleştirilen Kişilik Tipleri ve Modern Dünyada Gerçeklik Arayışı". İlahiyat Tetkikleri Dergisi 57/1 (Haziran 2022), 1-10.
- Çimen, Ü. (2020) Kötülüğün Terlemesi Tüm Yönleriyle Jean Baudrillard, Atatürk Üniversitesi Yayınevi: Erzurum, Erişim Adresi: <https://ekitap.atauni.edu.tr>
- Çimen, Ü. (2020) Concretization of Integral Reality Theory with the Video Assistant Referee System: Analysis of The Football Competitions of Metropolitan Municipality Erzurumspor, One of The Sportoto Super League Teams, within The Season 2018-2019, Turkish Journal of Sport and Exercise /Türk Spor ve Egzersiz Dergisi <http://dergipark.gov.tr/tsed>, Pages: 327-337
- Dağ, Ahmet. Ölümçül Şiddet Baudrillard'ın Düşüncesi, Külliyyat Yayınları: İstanbul, 2011, s.31-70-86

Deleuze, G. Issız Ada ve Diğer Metinler Metinler ve Söyleşiler, Bağlam Yayıncılık: İstanbul, 2009

Demir, Ö. ve Çencen N. Tarih Sinema Etkileşiminin Popüler Kültürdeki Yeri, Kafkas Üniversitesi, e – Kafkas Eğitim Araştırmaları Dergisi, 2(1), Nisan 2015

Girgin, Ü.H. (2019) Simülasyon Evrenine Özgü Sinema, SineFilozofi Dergisi, Vol/Cilt: 4 No/Sayı: 8 ISSN: 2547-9458

Gümüş, S. (2019). Bir medya aracı olarak sinemanın din eğitiminde kullanımı: Baudrillard'ın simülasyon teorisi bağlamında bir değerlendirme. Değerler Eğitimi Dergisi, 17 (38), 7-40. DOI: 10.34234/ded.347162

Jenkins, H. Cesur Yeni Medya Teknolojiler ve Hayran Kültürü, Çev: Nihan Yeğengil, İletişim Yayınları: İstanbul, 2016

Karapınar, A. Gerçeklik ve Hipergerçeklik: Baudrillard ve G.Debord Anlatılarından Hareketle Hakikatin Yeniden İnşası, Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, Cilt:10, Sayı:53, 2017

Nouvel ve Baudrillard, J. J. Tekil Nesnelere Mimarlık ve Felsefe, Çev: Aziz Ufuk Kılıç, Yem Yayın: İstanbul, 2011

Orta, N. (2019) Toplumsal Bellek ve Sinema: Popüler Sinema Örneği Olarak Fetih 1453, Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, Cilt: 12 Sayı: 2, 1094 - 1126

Önal, H. (t.y) Film Eleştirisinde "Kendini Yansıtma" ve "Meta-sinematik" Anlatının Evreleri, <https://dergipark.org.tr/>

Saral, N. Sinemada Görsel Efektlerle Mekânın ve Tarihin Yeniden Üretilmesi: Fetih 1453 Filmi, (Yüksek Lisans Tezi), Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 2017

Sevim, S, Marmara, T. (2020). “Öteki” Kavramının Çağdaş Seramik Sanatına Yansımaları”. Sanat Dergisi, (36), 77-102. Araştırma makalesi/Research article Doi: <http://doi.org/10.47571/ataunigsfd.737835>

Toffoletti, K. Yeni Bir Bakışla Baudrillard, Çev: Yetkin Başkavak, Kolektif Kitap:İstanbul, 2014

Ulusoy, M. F. Tarihiçi Sinemayı Keşfediyor: Sinema, Tarihiçiler Tarafından Nasıl Değerlendirilmeli?, Intermedia International e-Journal, December, 2020; 7(13)

Yılmaz, H. Amerikan Sinemasına Egemen Mutlu Son İdeolojisi, (Yüksek Lisans Tezi), Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir, 2011

<https://www.ttk.gov.tr/> :Erişim Tarihi:29.12.2023

https://tr.wikipedia.org/wiki/Fetih_1453